

**PENERAPAN METODE SCRUM UNTUK PENGEMBANGAN
WEBSITE KREATIVITAS DAN INOVASI (KRENOVA)**

JALUR PROFESIONAL – MAGANG/STUDI INDEPENDEN

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

MOHAMMAD ENDRIONO FIRMANSYAH

19.12.1332

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PENERAPAN METODE SCRUM UNTUK PENGEMBANGAN
WEBSITE KREATIVITAS DAN INOVASI (KRENOVA)**

JALUR PROFESIONAL – MAGANG/STUDI INDEPENDEN

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

MOHAMMAD ENDRIONO FIRMANSYAH

19.12.1332

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR PROFESIONAL – MAGANG/STUDI INDEPENDEN PENERAPAN METODE SCRUM UNTUK PENGEMBANGAN WEBSITE KREATIVITAS DAN INOVASI (KRENOVA)

yang disusun dan diajukan oleh

Mohammad Endriono Firmansyah

19.12.1332

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 15 Desember 2022

Dosen Pembimbing,

Atik Nurmasani S.Kom., M.Kom

NIK. 190302354

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR PROFESIONAL – MAGANG/STUDI INDEPENDEN
PENERAPAN METODE SCRUM UNTUK PENGEMBANGAN WEBSITE
KREATIVITAS DAN INOVASI (KRENOVA)

yang disusun dan diajukan oleh

Mohammad Endriono Firmansyah

19.12.1332

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302354

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Mohammad Endriono Firmansyah**
NIM : **19.12.1332**

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

Penerapan Metode SCRUM Untuk Pengembangan Website Kreativitas dan Inovasi (KRENOVA)

Dosen Pembimbing : **Atik Nurmasani S.Kom., M.Kom**

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinal dan **SAYA** memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka atau Referensi pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Mohammad Endriono Firmansyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayang-Nya sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan dan memberikan semangat.
3. Ibu Atik Nurmasani S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Nadaa Biru Mutie Sutata yang selalu mendoakan, memberikan support dan waktunya dalam pembuatan skripsi.
6. Sahabat-sahabat saya, Adam Arnap dan Adnandhika Ramadhani Dewanto yang telah mendoakan dan memberi semangat.
7. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than receive.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas ridha-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Penerapan metode SCRUM untuk pengembangan website Kreativitas dan Inovasi (KRENOVA)”

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Atik Nurmasani S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengalaman kepada penulis.
4. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani seluruh administrasi selama proses penelitian ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT dan akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini

Yogyakarta, 15 Desember 2022

Mohammad Endriono Firmansyah

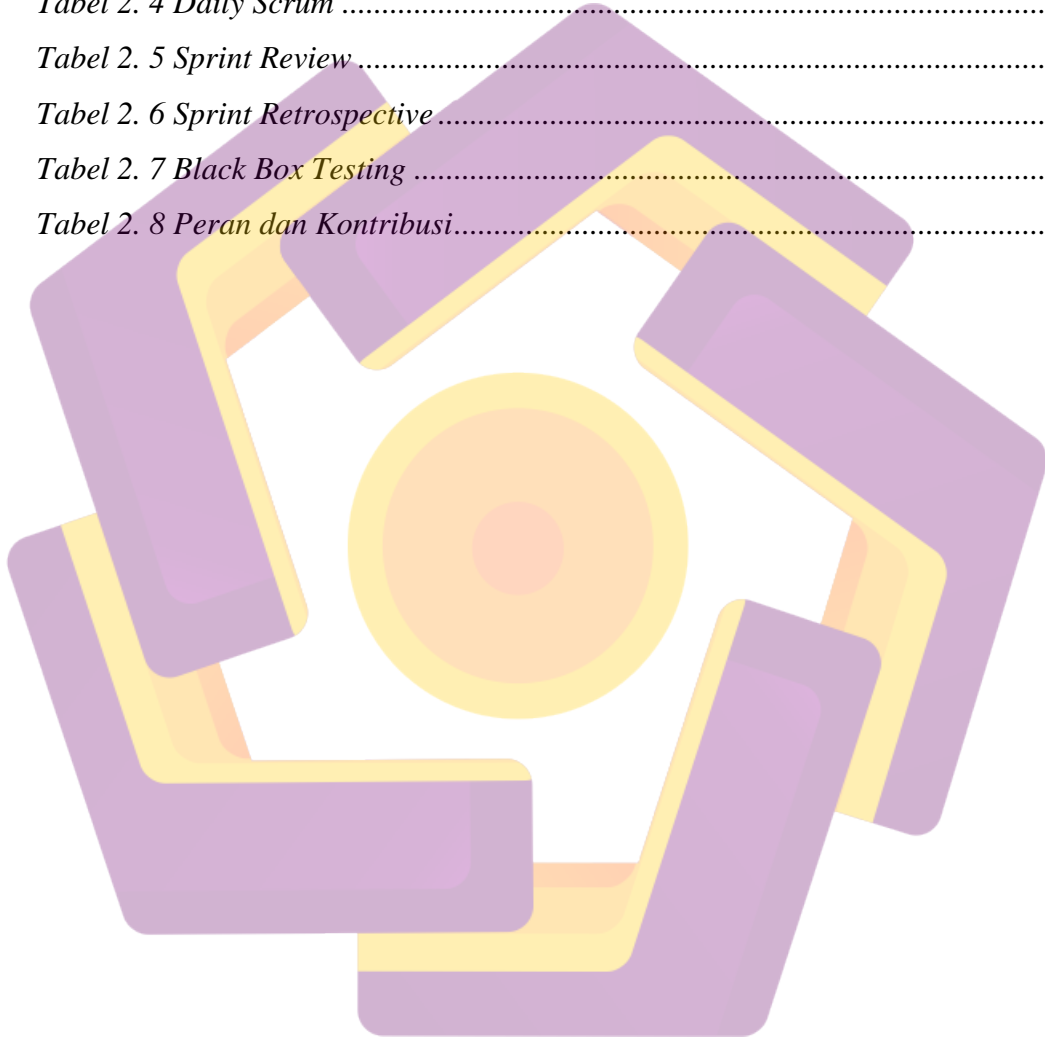
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Profil.....	3
1.2.1 Lingkup Pekerjaan	3
1.2.2 Deskripsi Pekerjaan	4
1.3 Landasan Teori.....	6
1.3.1 Metode SCRUM	6
1.3.2 Database MySQL.....	6
1.3.3 PhpMyAdmin.....	6
1.3.4 XAMPP.....	7
1.3.5 Laravel	7
1.3.6 Blackbox Testing	7
BAB II PEMBAHASAN	8
2.1 Alur Pengembangan Produk.....	8
2.2 Analisis Masalah Teknis dan Penyelesaian	9

2.3 Pembahasan Produk.....	10
2.3.1 Pengumpulan Data.....	10
2.3.2 Rekayasa Kebutuhan	11
2.3.3 Perancangan dan Implementasi	14
2.3.4 Pengujian	30
2.4 Pembahasan Kegiatan.....	32
2.4.1 Konsep Transformasi Digital dan Perkembangannya.....	32
2.4.2 Website & Mobile Programming.....	32
2.4.3 Pengembangan Aplikasi dengan Metode SCRUM.....	32
2.4.4 AWS Cloud Computing.....	33
2.4.5 Manajemen Sistem Informasi	33
2.4.6 Konsep Penelitian dengan Framework	33
2.4.7 Identifikasi Permasalahan dan Solusi Strategi pada Transformasi Digital di Instansi Pemerintahan	34
2.5 Peran dan Kontribusi	34
BAB III PENUTUP	36
3.1 Kesimpulan	36
3.2 Saran	37
REFERENSI	38
LAMPIRAN.....	39

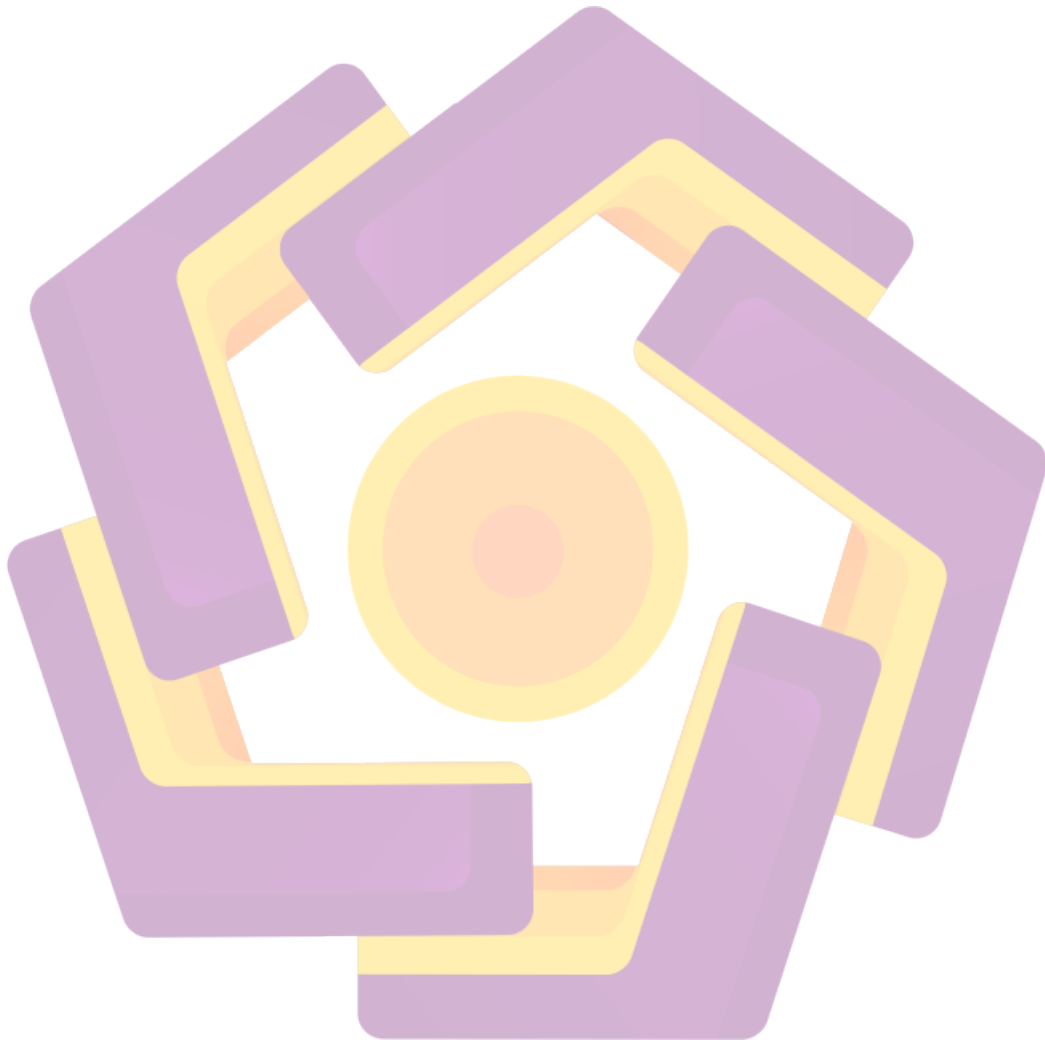
DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Tabel Masalah</i>	9
<i>Tabel 2. 2 Product Backlog</i>	12
<i>Tabel 2. 3 Sprint Backlog</i>	14
<i>Tabel 2. 4 Daily Scrum</i>	15
<i>Tabel 2. 5 Sprint Review</i>	29
<i>Tabel 2. 6 Sprint Retrospective</i>	29
<i>Tabel 2. 7 Black Box Testing</i>	30
<i>Tabel 2. 8 Peran dan Kontribusi</i>	34



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. 1 Logo SEAL</i>	3
<i>Gambar 2. 1 Alur Pengembangan Produk</i>	8



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Log Book</i>	39
<i>Lampiran 2 Sertifikat</i>	69
<i>Lampiran 3 Transkrip Nilai</i>	70
<i>Lampiran 4 Surat ACC Studi Independen dari Program Studi</i>	71
<i>Lampiran 5 Kartu Rencana Studi</i>	72
<i>Lampiran 6 Surat Penyerahan Produk</i>	72



INTISARI

Krenova merupakan bentuk apresiasi Gubernur Jawa Tengah kepada mitra, inovator, dan komunitas besar yang telah berkontribusi dalam kegiatan penelitian, pengembangan, aplikasi, dan rekayasa teknologi dalam rangka menciptakan inovasi-inovasi kreatif di Jawa Tengah. Namun dalam rundown lomba Krenova kota Semarang, salah satu kendalanya adalah kurang efektifnya media online untuk publikasi. Selama bertahun-tahun, publikasi Krenova telah dilakukan dengan menggunakan poster tradisional, spanduk di kantor-kantor pemerintah, dan sosialisasi ke sekolah dan perguruan tinggi di Semarang. Penelitian ini dimaksudkan untuk membuat halaman atau website untuk Krenova.

Metode SCRUM digunakan untuk pengembangan situs web Krenova. Tahap pengembangan sistem dimulai dengan wawancara dan analisis studi kepustakaan. Kemudian, tahapan proses dibagi menjadi tiga tahapan; tahap masukan, pengembangan, dan keluaran. Aplikasi ini berbasis website yang menggunakan Laravel 9 sebagai frameworknya, MySQL sebagai databasenya, dan PHP sebagai bahasa pemrogramannya. Pengujian sistem dilakukan dengan metode blackbox.

Studi menunjukkan bahwa metode SCRUM cocok untuk pengembangan situs web yang berpusat pada pengguna dan lebih cepat. Di sisi lain, website Krenova digunakan untuk menyampaikan informasi Krenova kepada warga Semarang dengan harapan website ini dapat memberikan prosedur yang lebih sederhana dan publikasi yang lebih baik dalam hal event Krenova di Kota Semarang.

Kata kunci: krenova, scrum, website

ABSTRACT

Krenova is a form of appreciation from the governor of central Java for partners, innovators, and large communities that have contributed to research, development, application, and technological engineering activities in order to create creative innovations in central Java. But in the rundown of the Krenova city Semarang contest, one obstacle stands in the way of an effective lack of online media for publication. Over the years, Krenova publications have been done using traditional posters, banners in government offices, and socialization to schools and colleges in Semarang. The research was intended to create a page or website for Krenova.

The Agile SCRUM method is used for Krenova's website development. The system development stage began with interviews and library study analysis. Then, the process stage is divided into three stages; input, development, and output stage. This app is based on websites that use Laravel 9 as the framework, MySQL as the database, and PHP as the programming language. The system testing is proceeding using blackbox method.

The study shows that the SCRUM method is suitable for user-centric and faster website development. On the other hand, Krenova's website is used for releasing Krenova's information to the Semarang citizens along with the hope that this website could provide a simpler procedure and better publication in the case of Krenova's event in Semarang City.

Keyword: krenova, scrum, website