

**IMPLEMENTASI METODE SCRUM DALAM PEMBUATAN WEBSITE  
LANDING PAGE APLIKASI PENYEDIA JASA "VENVICE"  
(STUDI KASUS: PT. MEDIA KREASI ABADI)**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Nama : Novira Hernawati**

**NIM : 19.01.4428**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**IMPLEMENTASI METODE SCRUM DALAM PEMBUATAN WEBSITE  
LANDING PAGE APLIKASI PENYEDIA JASA "VENVICE"  
(STUDI KASUS: PT. MEDIA KREASI ABADI)**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer Pada  
jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

**Nama : Novira Hernawati**

**NIM : 19.01.4428**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### IMPLEMENTASI METODE SCRUM DALAM PEMBUATAN WEBSITE LANDING PAGE APLIKASI PENYEDIA JASA "VENVICE" (STUDI KASUS: PT. MEDIA KREASI ABADI)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Novira Hernawati**

**19.01.4428**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 01 April 2022

**Dosen Pembimbing,**



**Pramudhita Ferdiansvah, M.Kom**

**NIK. 190302409**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### IMPLEMENTASI METODE SCRUM DALAM PEMBUATAN WEBSITE LANDING PAGE APLIKASI PENYEDIA JASA "VENVICE" (STUDI KASUS: PT. MEDIA KREASI ABADI)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Novira Hernawati**

**19.01.4428**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 April 2022

#### Susunan Dewan Penguji

##### Nama Penguji

**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs**

**NIK : 190302161**

**Lukman, M.Kom**

**NIK : 190302151**

##### Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 21 April 2022

#### DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Novira Hernawati

NIM : 19.01.4428

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Implementasi Metode Scrum Dalam Pembuatan Website Landing Page Aplikasi Penyedia Jasa "Venvice" (Studi Kasus: PT. Media Kreasi Abadi)**

Dosen Pembimbing : Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
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 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

Purbalingga, 21 April 2022

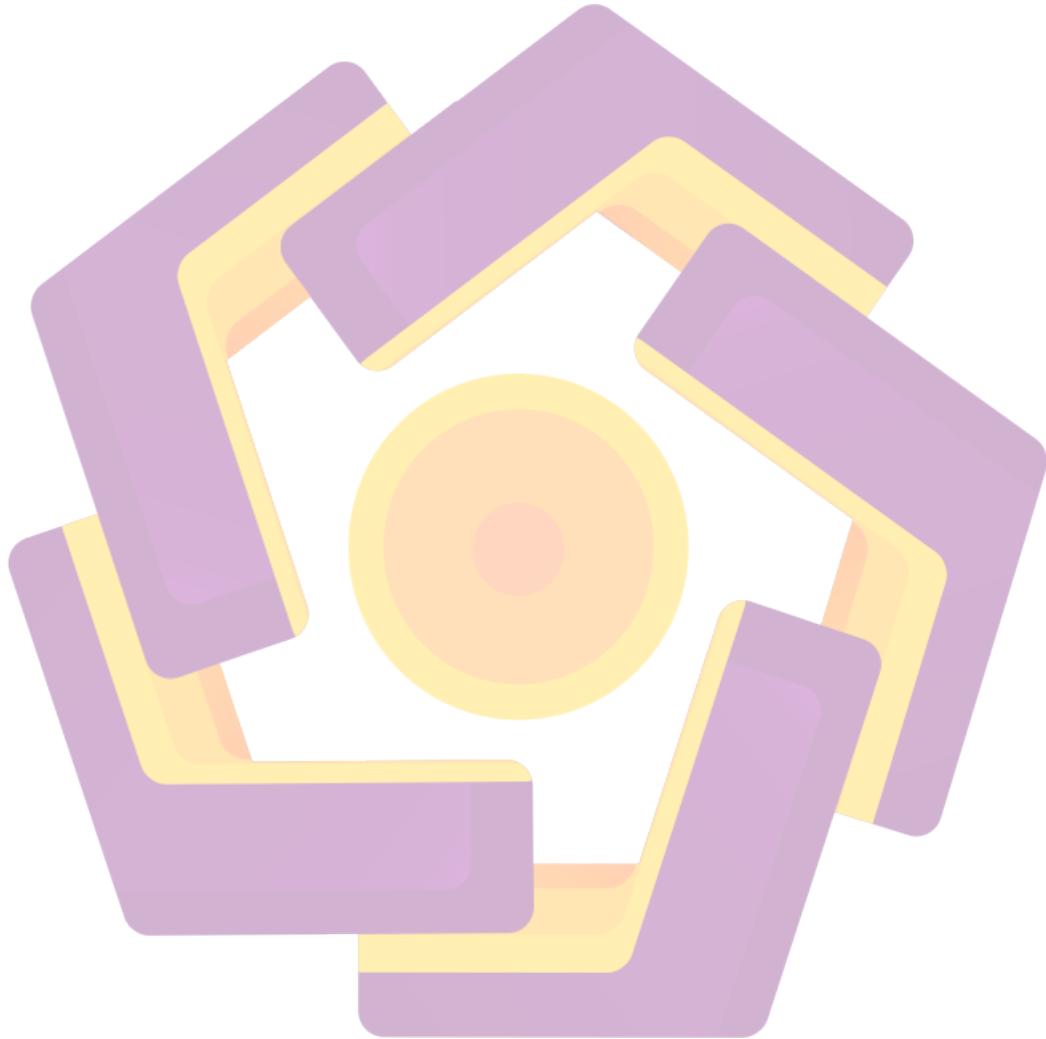
Yang Menyatakan,



Novira Hernawati

## HALAMAN MOTTO

“Manusia asalnya dari tanah, makan hasil tanah, berdiri diatas tanah, akan kembali ke tanah. Kenapa masih bersifat langit?” – Hamka



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT dengan kemurahan dan ridho-Nya, Tugas Akhir ini dapat ditulis dengan baik dan lancar hingga selesai. Shalawat serta salam tetap tucurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Dengan ini akan saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada :

1. Kedua orang tua saya (Bpk. Hasan Muthohir dan Ibu Miswati) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga. Terimakasih karena selalu ada untuk saya dan terimakasih atas semua cinta yang telah ayah dan ibu berikan kepada saya.
2. Saudara dan teman-teman yang selalu memberikan nasihat, motivasi, dukungan moral dan material yang membuatku semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga doa dan semua hal yang terbaik akan kembali kepada kalian semua.
3. Dosen pembimbing saya (Bpk. Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom) yang telah membantu saya dengan memberikan masukan, membimbing dan mengarahkan saya sampai Tugas Akhir ini selesai.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Berkat segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul, “Implementasi Metode Scrum Dalam Pembuatan Website Landing Page Aplikasi Penyedia Jasa "Venvice" (Studi Kasus: PT. Media Kreasi Abadi)”. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu-ilmu ke-Islaman, sehingga dapat menjadi bekal hidup baik di dunia maupun di akhirat.

Bagi penulis, penyusunan Tugas Akhir ini merupakan tugas yang tidak ringan. Penulis menyadari banyak hambatan yang menghadang selama proses penyusunan Tugas Akhir, dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis. Kalaupun Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, tentunya karena banyak pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Kedua orang tua atas segala dukungan, do'a, motivasi dan kasih sayang yang diberikan tanpa putus baik secara langsung atau pun tidak langsung.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, S.Kom., M.Kom. Selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Segenap dosen pengajar pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu, pendidikan dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama duduk dibangku kuliah.



6. Segenap staf pegawai Fakultas Ilmu Komputer yang telah banyak membantu penulis selama ini.
7. Seluruh teman-teman program studi Teknik Informatika yang telah memberi dukungan kepada penulis.
8. Semua pihak yang tidak bisa dituliskan satu persatu namun senantiasa mendukung, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis memohon maaf atas segala kekurangan. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya di bidang Front-End Developer.

Yogyakarta, 21 April 2022

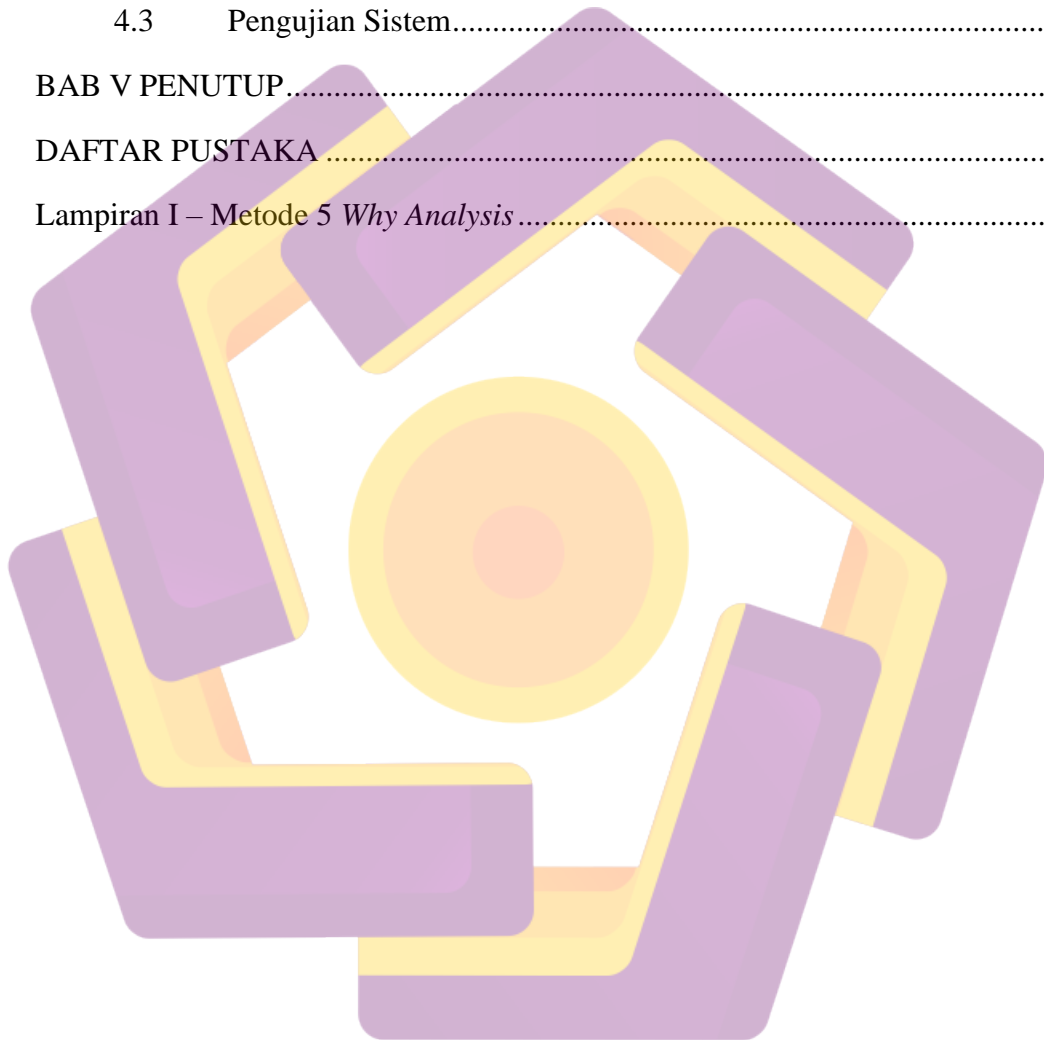
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Keaslian Penelitian.....	6

2.3	Dasar Teori.....	12
2.3.1	<i>Front-End</i> .....	12
2.3.2	<i>Penyedia Jasa</i> .....	12
2.3.3	<i>Website</i> .....	13
2.3.4	<i>Framework</i> .....	13
2.3.5	<i>React JS</i> .....	14
2.3.6	<i>JavaScript</i> .....	15
2.3.7	<i>Yarn</i> .....	15
2.3.8	<i>Node.js</i> .....	15
2.3.9	<i>Metode Scrum</i> .....	15
<b>BAB III TINJAUAN UMUM</b> .....		18
3.1	Deskripsi Singkat Obyek .....	18
3.2	Hasil Pengumpulan Data.....	20
3.3	Solusi yang Diusulkan .....	20
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN</b> .....		22
4.1	Perancangan .....	22
4.1.1	<i>User Story</i> .....	23
4.1.2	<i>Product Backlog</i> .....	24
4.1.3	<i>Sprint Planning</i> .....	24
4.1.4	<i>Daily Scrum</i> .....	28
4.1.5	<i>Sprint Review</i> .....	29
4.2	Implementasi Sistem .....	35
4.2.1	<i>Menginstall Node.Js dan Yarn</i> .....	35
4.2.2	<i>Menginstall React dan React DOM</i> .....	37

4.2.3	<i>Menginstall Material-UI</i> .....	38
4.2.4	<i>Membuat Page Beranda</i> .....	38
4.2.5	<i>Membuat Page Gabung Jadi Mitra</i> .....	39
4.2.6	<i>React Router</i> .....	39
4.3	<i>Pengujian Sistem</i> .....	40
BAB V PENUTUP.....		43
DAFTAR PUSTAKA.....		44
Lampiran I – Metode 5 <i>Why Analysis</i> .....		46



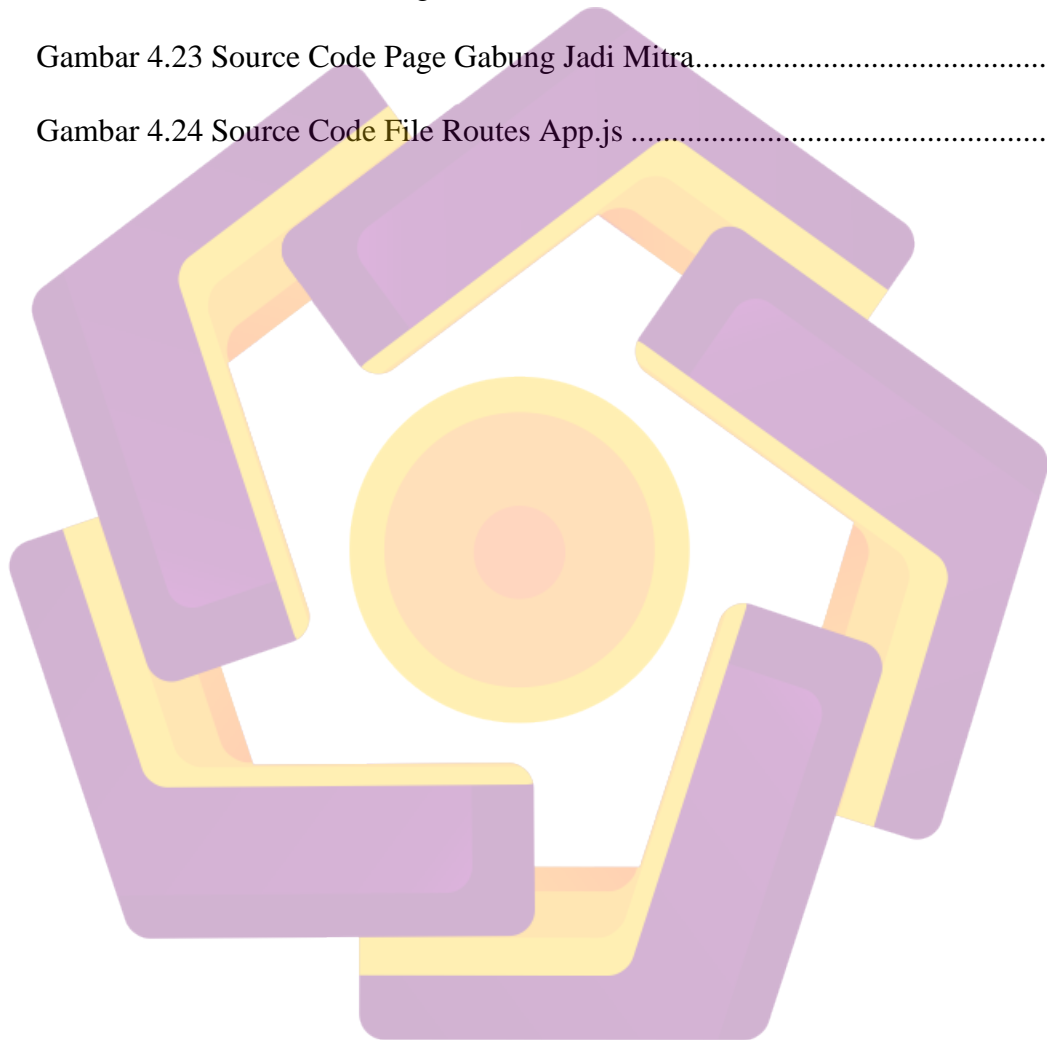
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya .....	7
Tabel 3.1 Masalah Pada Obyek Penelitian.....	20
Tabel 3.2 Daftar Solusi .....	21
Tabel 4.1 User Story .....	24
Tabel 4.2 Product Backlog .....	24
Tabel 4.3 Sprint Planning.....	27
Tabel 4.4 Hasil Pengujian White Box Testing.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Scrum .....	17
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. Media Kreasi Abadi.....	19
Gambar 4.1 Alur Perancangan Sistem .....	22
Gambar 4.2 Tahapan Metode Scrum .....	23
Gambar 4.3 Sprint Planning 1 .....	25
Gambar 4.4 Sprint Planning 2 .....	25
Gambar 4.5 Sprint Planning 3 .....	25
Gambar 4.6 Sprint Planning 4 .....	26
Gambar 4.7 Sprint Planning 5 .....	26
Gambar 4.8 Daily Scrum.....	28
Gambar 4.9 Tampilan Menu Beranda.....	29
Gambar 4.10 Tampilan Menu Gabung Jadi Mitra .....	29
Gambar 4.11 Tampilan Full Screen pada menu Beranda .....	30
Gambar 4.12 Tampilan Navbar saat discroll.....	31
Gambar 4.13 Tampilan Full Screen pada menu Gabung Jadi Mitra.....	32
Gambar 4.14 Tampilan Navbar saat discroll.....	33
Gambar 4.15 Tampilan pada menu Bahasa.....	34
Gambar 4.16 Node.Js Installer .....	35
Gambar 4.17 Yarn Installer.....	36
Gambar 4.18 Versi Node.Js dan Yarn.....	36

Gambar 4.19 Proses Pembuatan React App.....	37
Gambar 4.20 Instalasi Package DOM.....	37
Gambar 4.21 Instalasi Material-UI .....	38
Gambar 4.22 Source Code Page Beranda .....	38
Gambar 4.23 Source Code Page Gabung Jadi Mitra.....	39
Gambar 4.24 Source Code File Routes App.js .....	40



## DAFTAR ISTILAH

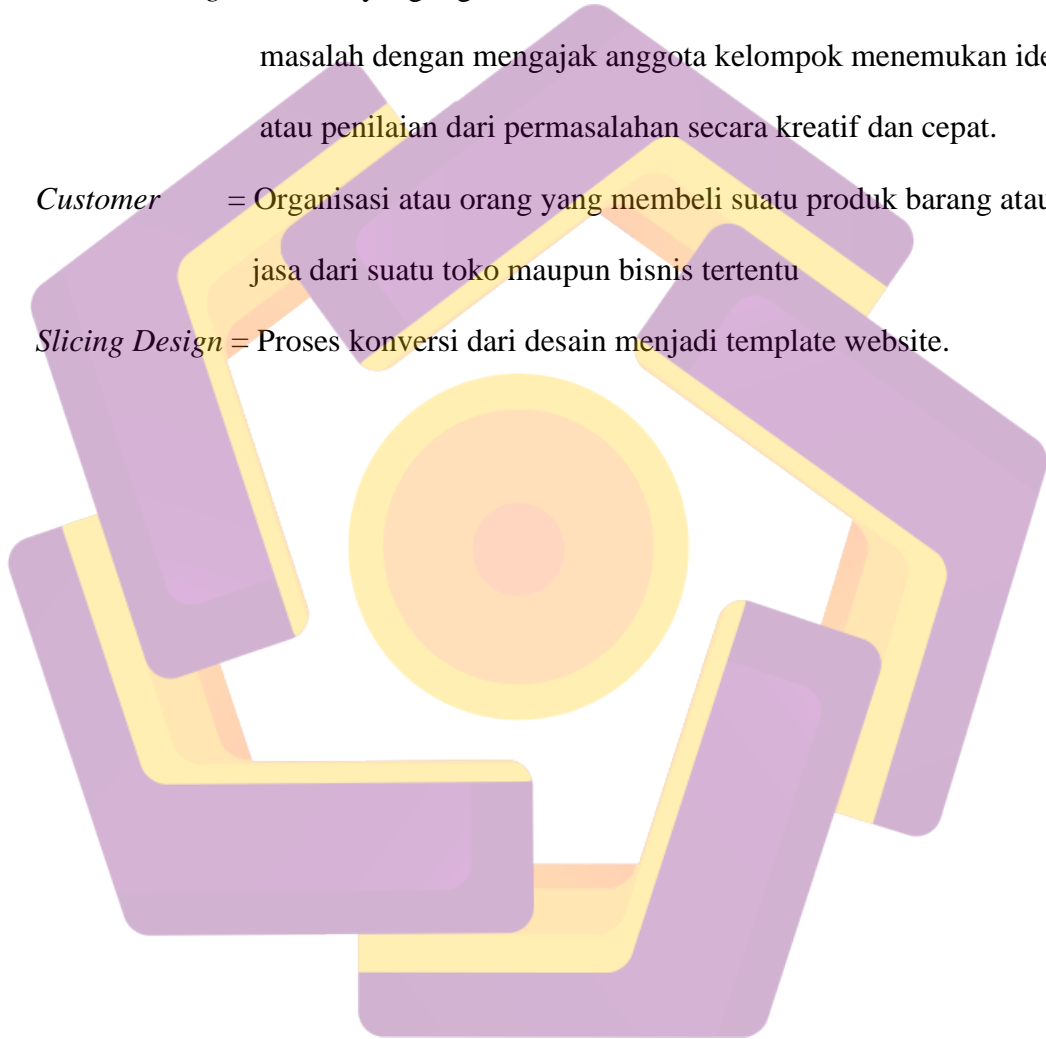
*HTML* = *Hyper Text Markup Language*

*URL* = *Uniform Resource Locator*

*Brainstorming* = Metode yang digunakan oleh team dalam memecahkan sebuah masalah dengan mengajak anggota kelompok menemukan ide atau penilaian dari permasalahan secara kreatif dan cepat.

*Customer* = Organisasi atau orang yang membeli suatu produk barang atau jasa dari suatu toko maupun bisnis tertentu

*Slicing Design* = Proses konversi dari desain menjadi template website.





## INTISARI

Saat ini, kebutuhan masyarakat akan layanan jasa di Indonesia menunjukkan peningkatan yang cukup pesat. Namun proses pencarian jasa masih menggunakan cara manual, sehingga informasi yang didapatkan oleh calon pelanggan menjadi terbatas. Hal tersebut membuat mereka kesulitan untuk menemukan penyedia jasa *offline* pada waktu yang tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah *platform* yang dapat menjadi wadah informasi serta dapat menghubungkan antara pencari jasa dengan mitra penyedia jasa. Dengan melalui platform tersebut, maka UMKM yang bergerak di bidang jasa dapat bergabung menjadi mitra dan dapat memaksimalkan pemasaran pelayanan jasanya secara *online* sehingga akan tercipta segmentasi pasar yang lebih luas dengan menjangkau lebih banyak pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk membuat tampilan *website landing page* dari aplikasi penyedia jasa bernama Venvice.

Penelitian yang dilakukan dalam pembuatan *website* terdiri dari beberapa tahapan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, perancangan dan pengembangan aplikasi, serta pengujian pada menu *website*. Pada tahapan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode *5 why analysis* yang didapatkan dari hasil *brainstorming* bersama anggota tim, sedangkan pada perancangan *website* dilakukan menggunakan metode *Scrum* dan menggunakan bahasa pemrograman web yaitu *Hyper Text Markup Language (HTML)*, *Cascading Style Sheet (CSS)*, *JavaScript*, serta menggunakan *framework React JS*. Tahapan pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode *whitebox testing*.

**Kata kunci:** *Website, Penyedia Jasa, React JS, Scrum*

## **ABSTRACT**

*Currently, the public's need for services in Indonesia shows a fairly rapid increase. However, the service search process still uses the manual method, so the information obtained by potential customers is limited. This makes it difficult for them to find offline service providers at the right time.*

*Based on these problems, we need a platform that can be a forum for information and can connect service seekers with service provider partners. Through this platform, MSMEs engaged in services can join as partners and can maximize the marketing of their services online so that a wider market segmentation will be created by attracting more users. This study aims to create a website landing page display from a service provider application called Venvice.*

*The research conducted in making the website consists of several stages, namely problem analysis, data collection, application design and development, and testing on the website menu. At the data collection stage, it was carried out using the 5 why analysis method obtained from the results of brainstorming with team members, while the website design was carried out using the Scrum method and using web programming languages, namely Hyper Text Markup Language (HTML), Cascading Style Sheet (CSS), JavaScript, as well as using the React JS framework. The stages of application testing are carried out using the whitebox testing method.*

**Keyword:** Website, Service Provider, React JS, Scrum