**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**PEMBANGUNAN WEBSITE EDUKASI DAN PROMOSI KARYA SENIMAN INDONESIA PADA PT. BUDI DIGDAYA BERKAH SANTOSA**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Matakuliah Kerja Praktik  
Jenjang Strata 1 pada Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Jenderal Achmad Yani

****

Disusun Oleh:

**Indiarto Aji Begawan Devita Dwitama Putri Baron** NIM. 3411 18 1114 NIM. 3411 18 1136

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
2021**



# LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Judul Kerja Praktik:

**PEMBANGUNAN WEBSITE EDUKASI DAN PROMOSI KARYA SENIMAN INDONESIA PADA PT. BUDI DIGDAYA BERKAH SANTOSA**

Oleh:

*A person in a white shirt

Description automatically generated with medium confidencePhoto*

*Resmi*

*Ukuran 3x4*

*A person wearing a head scarf

Description automatically generated with medium confidenceoto*

*Resmi*

*Ukuran 3x4*

**Devita Dwitama Putri Baron**

NIM: 3411.18.1136

**Indiarto Aji Begawan**

NIM: 3411 18 1114

**Telah Diperiksa dan Disetujui**

**Sebagai Laporan Penelitian Kerja Praktik:**

Pada Tanggal \_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ 2021

**Diketahui,**

Ka. Program Studi Informatika

*tanda tangan*

Agus Komarudin, S.Kom., MT.

NID. 4121 758 78

Pembimbing Lapangan

*tanda tangan*

Dewi Rachmawati

Dosen Pembimbing

Penelitian Kerja Praktik

*tanda tangan*

Faiza Renaldi, S.T., M.Sc.

NID. 4121 670 79



**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan bahwa laporan kerja praktik yang telah kami buat dengan judul sebagai berikut:

**PEMBANGUNAN WEBSITE EDUKASI DAN PROMOSI KARYA SENIMAN INDONESIA PADA PT. BUDI DIGDAYA BERKAH SANTOSA**

Merupakan hasil karya kami. Laporan beserta sistem yang telah dibuat merupakan hasil pekerjaan kami sepenuhnya. Ide, pendapat, atau materi yang berasal dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai dan baku.

Demikian pernyataan ini telah kami buat.

Cimahi, September 2021

A picture containing athletic game, sport, basketball

Description automatically generatedText

Description automatically generated

|  |  |
| --- | --- |
| **Indiarto Aji Begawan**  NIM: 3411 18 1114 | **Devita Dwitama Putri Baron**  NIM: 3411.18.1136 |

**KATA PENGANTAR**

Cimahi, September 2021

Tim Penyusun

**ABSTRAK**

Kata kunci :

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN ii](#_Toc84238606)

[**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN** ii](#_Toc84238607)

[**KATA PENGANTAR** iii](#_Toc84238608)

[**ABSTRAK** 4](#_Toc84238609)

[DAFTAR ISI 5](#_Toc84238610)

[DAFTAR GAMBAR 9](#_Toc84238611)

[DAFTAR TABEL 9](#_Toc84238612)

[**DAFTAR SINGKATAN** 10](#_Toc84238613)

[DAFTAR SIMBOL 10](#_Toc84238614)

[**BAB I PENDAHULUAN** 14](#_Toc84238615)

[1.1 Latar Belakang Masalah 14](#_Toc84238616)

[1.2 Identifikasi Masalah 15](#_Toc84238617)

[1.3 Batasan Masalah 15](#_Toc84238618)

[1.1 Maksud dan Tujuan 16](#_Toc84238619)

[1.2 Metodologi Kerja Praktik 16](#_Toc84238620)

[I.5.1 Metode Pengumpulan Data 16](#_Toc84238621)

[I.5.2 Metode Pengembangan Sistem 17](#_Toc84238622)

[I.5.3 Sistematika Penulisan 19](#_Toc84238623)

[**BAB II LANDASAN TEORI** 21](#_Toc84238624)

[2.1. Landasan Teori 21](#_Toc84238625)

[**2.1.1** **Definisi Website** 21](#_Toc84238626)

[**2.1.3** **Definisi Basis Data** 21](#_Toc84238627)

[**2.1.3** **Definisi MySQL** 22](#_Toc84238628)

[**2.1.4** **Definisi PHP** 22](#_Toc84238629)

[**2.1.5** **Definisi Framework** 22](#_Toc84238630)

[**2.1.6** **Definisi CodeIgniter** 23](#_Toc84238631)

[**2.1.7** **Definisi API** 23](#_Toc84238632)

[**2.1.8** **Definisi E-Commerse** 24](#_Toc84238633)

[**2.1.9** **Definisi UML** 24](#_Toc84238634)

[2.2. Studi Pustaka 25](#_Toc84238635)

[BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 26](#_Toc84238636)

[3.1 Latar Belakang Organisasi 26](#_Toc84238637)

[3.1.1 Visi dan Misi Organisasi 26](#_Toc84238638)

[3.1.2 Struktur Organisiasi 26](#_Toc84238639)

[**3.2** **Komposisi Tim Scrum** 27](#_Toc84238640)

[**3.3** **Proses Bisnis Organisasi** 27](#_Toc84238641)

[**3.3.1** **Wawancara** 27](#_Toc84238642)

[**3.3.2** **Observasi** 28](#_Toc84238643)

[**3.3.3** **Penangkapan Proses Bisnis** 28](#_Toc84238644)

[**3.3.4** **Identifikasi Masalah** 30](#_Toc84238645)

[**3.4** **Kick Off Project** 31](#_Toc84238646)

[**3.4.1** **Penentuan Product Goal** 31](#_Toc84238647)

[**3.4.2** **Penentuan Product Backlog** 31](#_Toc84238648)

[**3.4.3** **Penentuan Definition of Done** 32](#_Toc84238649)

[**3.5** **Perancangan Sistem Baru** 34](#_Toc84238650)

[**3.5.1** **Sprint 1** 34](#_Toc84238651)

[**3.5.2** **Daily Scrum** 35](#_Toc84238652)

[**3.5.3.1.2.1** **Week 1 (22 - 29 Juli 2021)** 35](#_Toc84238653)

[**No** 35](#_Toc84238654)

[**Hasil Diskusi** 35](#_Toc84238655)

[Masalah & Solusi 35](#_Toc84238656)

[Pekerjaan Selesai 35](#_Toc84238657)

[Yang akan dikerjakan 35](#_Toc84238658)

[1. 35](#_Toc84238659)

[Terdapat pertanyaan terkait jumlah user yang akan terlibat dalam penggunaan sistem. Solusi 35](#_Toc84238660)

[**3.5.3.1.2.2** **Week 2 (30 Juli – 6 Agustus 2021)** 36](#_Toc84238661)

[**No** 36](#_Toc84238662)

[**Hasil Diskusi** 36](#_Toc84238663)

[**3.5.3.1.2.3** **Week 3 (7 – 14 Agustus 2021)** 36](#_Toc84238664)

[**No** 36](#_Toc84238665)

[**Hasil Diskusi** 36](#_Toc84238666)

[**3.5.3.1.2.4** **Week 4 (14 – 20 Agustus 2021)** 36](#_Toc84238667)

[**No** 36](#_Toc84238668)

[**Hasil Diskusi** 36](#_Toc84238669)

[**3.5.3** **Sprint Review** 36](#_Toc84238670)

[**3.5.3.1** **Product Showcase** 36](#_Toc84238672)

[**3.5.3.1.1** **Bussiness Actor** 36](#_Toc84238673)

[**3.5.3.1.2** **Use Case Diagram** 37](#_Toc84238674)

[**3.5.3.1.3** **Use Case Scenario** 44](#_Toc84238675)

[**3.5.3.1.4** **Activity Diagram** 73](#_Toc84238676)

[**3.5.3.1.5** **Class Diagram** 85](#_Toc84238677)

[**3.5.3.1.6** **Sequence Diagram** 85](#_Toc84238678)

[**3.5.3.1.7** **Perancangan Basis Data** 85](#_Toc84238679)

[**3.5.3.2** **Feedbacks and Suggestions** 85](#_Toc84238680)

[**3.5.3.3** **Penentuan Product Backlog Baru** 85](#_Toc84238681)

[**3.5.4** **Sprint Retrospective** 85](#_Toc84238682)

[**3.6** **Sprint 2** 85](#_Toc84238683)

[**3.6.1** **Sprint Planning** 85](#_Toc84238684)

[**3.6.2** **Daily Scrum** 85](#_Toc84238685)

[**3.6.3** **Sprint Review** 86](#_Toc84238686)

[**3.6.4** **Sprint Retrospective** 86](#_Toc84238687)

[**3.7** **Sprint 3** 86](#_Toc84238688)

[**3.7.1** **Sprint Planning** 86](#_Toc84238689)

[**3.7.2** **Daily Scrum** 86](#_Toc84238690)

[**3.7.3** **Sprint Review** 87](#_Toc84238691)

[**3.7.4** **Sprint Retrospective** 87](#_Toc84238692)

[**3.8** 87](#_Toc84238693)

[**3.9** **User Acceptance Test** 87](#_Toc84238694)

[**3.10** **Pelatihan** 88](#_Toc84238695)

[**3.11** **Go – Live** 88](#_Toc84238696)

[BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 89](#_Toc84238697)

[4.1 Implementasi 89](#_Toc84238698)

[4.1.1 Implementasi Basis Data 89](#_Toc84238699)

[4.1.2 Implementasi Antarmuka Pengguna 89](#_Toc84238700)

[4.2 Pengujian Sistem 89](#_Toc84238701)

[BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 90](#_Toc84238702)

[5.1 Kesimpulan 90](#_Toc84238703)

[5.2 Saran 90](#_Toc84238704)

[DAFTAR PUSTAKA 91](#_Toc84238705)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 1 Scrum 13](#_Toc83183272)

[Gambar 2 Struktur Organisasi Jogja Painting 23](#_Toc83183273)

# DAFTAR TABEL

[Table 1 Tim Scrum 23](#_Toc83183259)

[Table 2 List Product Backlog 26](#_Toc83183260)

[Table 3 Definition of Done 27](#_Toc83183261)

[Table 4 List Pertanyaan UAT 29](#_Toc83183262)

**DAFTAR SINGKATAN**

Tabel 1. Daftar Singkatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Istilah dan Singkatan** | **Keterangan** |

# DAFTAR SIMBOL

1. **Flowchart**

Tabel 2. Simbol Flowchart

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Simbol | Deskripsi |
|  |  |  |

1. **Use Case**

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Diagram, schematic  Description automatically generated | *Actor* | Orang, proses, atau sistem lain yang beinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. |
| 2. | A picture containing text, clipart  Description automatically generated | *Use Case* | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. |
| 3. |  | *Extend* | Relasi use case tambahan ke sebuah use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa usecase tambahan tersebut. |
| 4. |  | *Include* | Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankannya use case ini. |
| 5. |  | *Association* | Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor. |
| 6. |  | Generalisasi | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. |

1. **Class Diagram**

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Table  Description automatically generated | Kelas | Merupakan suatu himpunan dari obyek yang terdiri dari nama, kelas, atribut/variable serta fungsi atau *method*. |
| 2. | A picture containing application  Description automatically generated | Interface | Merupakan konsep interface atau implementasi terhadap kelas lain. |
| 3. |  | Association | Relasi antar kelas dengan makna umum. |
| 4. |  | Generalization | Menunjukkan suatu kelas tertentu adalah anak dari kelas lain. |

1. **Activity Diagram**

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Text  Description automatically generated with medium confidence | Status Awal | Menunjukkan titik awal sebuah aktivitas dimulai. |
| 2. | Graphical user interface, text, application  Description automatically generated | Aktivitas | Menunjukkan aktivitas yang sedang berjalan. |
| 3. |  | Penggabungan | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu. |
| 4. |  | Percabangan | Asosisasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu. |
| 5. | Text  Description automatically generated with low confidence | Status Akhir | Menunjukkan titik akhir sebuah aktivitas. |

1. **Sequence Diagram**

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Shape, rectangle  Description automatically generated | Aktor | Obyek dari aktor yang berorientasi dengan sistem. |
| 2. | Shape, rectangle  Description automatically generated | Objek | Representasi dari kelas dengan atribut dan operasi sesuai kelasnya. |
| 3. |  | Pesan tipe call | Pemanggilan suatu operasi pada obyek yang ditunjukkan. |
| 4. |  | Pesan tipe send | Obyek mengirimkan pesan/data/masukan pada objek lain. |
| 5. |  | Pesan tipe return | Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian. |
| 6. |  | Waktu aktif | Menyatakan objek dalam keadaan aktif daan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya. |
| 7. |  | Garis hidup | Menyatakan kehidupan suatu objek. |

**BAB I** **PENDAHULUAN**

## ­Latar Belakang Masalah

Seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang telah tumbuh dan berkembang sejajar dengan perkembangan manusia selaku pengubah dan penikmat karya seni itu sendiri.[1] Pandemi COVID-19 yang saat ini menerpa seluruh belahan dunia telah memberi dampak keterpurukan dalam berbagai aspek kehidupan, Indonesia merupakan salah satu negara yang tidak luput terkena dampak tersebut.[2] Melakukan promosi dan edukasi terkait karya seni saat ini tentunya merupakan hal yang sulit dan menjadi terbatas karena banyaknya operasional dan kehidupan sosial yang dibatasi, seperti pameran, tempat, atau pertemuan seni yang harus ditutup karena adanya pandemi.[3] Sehingga hal ini menjadi salah satu titik tolak baru dan peluang bagi para seniman untuk dapat cepat beradaptasi dan mengembangkan kegiatan seni ke platform digital, salah satu dampak baiknya adalah produk karya akan memiliki daya jangkau yang lebih luas dan memiliki ikatan yang lebih dekat dengan konsumen karena masuk dalam ruang privasi seperti handphone konsumen.[4] PT. Budi Digdaya Berkah Santosa merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Art Agency and Creative Community yang berfokus pada bidang seni kreatif di Indonesia yang selalu berkomitmen untuk menjadi perusahaan seni visual terbaik dan terbesar berskala internasional.

Perusahaan ini lebih dikenal dengan branding Jogja Painting dan telah membangun suatu komunitas seniman indonesia bernama Indonesia NFT (IDNFT) yang di dalamnya terdapat banyak kegiatan berbagi informasi edukasi seni dan hasil karya yang telah diciptakan. Sudah satu tahun terakhir IDNFT menggunakan media pertemuan tatap muka untuk dapat memberikan edukasi dan berbagi informasi terkait seni melalui pameran, galery seni, dll. Namun media yang digunakan saat ini seringkali terhambat dikarenakan seluruh kegiatan terhentikan akibat pembatasan sosial pandemi covid-19. Berdasarkan uraian tersebut, diusulkan sebuah pembuatan media baru berupa sistem website yang dapat memberikan fungsi edukasi, promosi dan informasi terkait seni menjadi terjangkau lebih luas karena berdasarkan penelitian terdahulu menyatakan bahwa meningkatnya jumlah kunjungan situs web yang terkait edukasi seni menjadi suatu sumber daya dan penyedia informasi yang sangat diperlukan untuk para seniman, ataupun pelajar dan guru seni.[5] Sistem website yang akan dikembangkan, memiliki gambaran yang sama seperti sudah dikembangkan dalam website eggtempera, theartofeducation, dan deepspacesparkle.[5] Hal ini memberikan hasil analisa yang kuat bahwa fungsi-fungsi tersebut sangat dibutuhkan untuk segera dikembangkan. Pengembangkan sistem website ini akan dilakukan dengan menggunakan metode scrum dikarenakan dalam proses pembangunan suatu sistem akan sulit untuk memprediksi hal-hal apa saja yang akan terjadi, seperti adanya perubahan atau penambahan *requirement* ditengah pengerjaan proyek[6], Maka pendekatan scrum yang iteratif dan inkremental diharapkan dapat mengoptimalkan prediktabilitas dan mengendalikan resiko yang mungkin terjadi, pengembangan perangkat lunak ini akan dimulai dengan dilakukannya penyusunan product backlog, melakukan seluruh kegiatan sprint, dan secara rutin melaksanakan daily scrum.[7]

## Identifikasi Masalah

Berjalan hampir kurang lebih 1 tahun IDNFT berdiri dan menjalankan pertemuan tatap muka sebagai media untuk dapat memberikan edukasi dan berbagi informasi terkait seni melalui pameran, galery seni, dll. Namun media yang digunakan saat ini seringkali terhambat dikarenakan seluruh kegiatan terhentikan akibat pembatasan sosial pandemi covid-19. Oleh karena itu, diusulkanlah pembuatan sebuah media baru berupa sistem website yang dapat memberikan fungsi edukasi, promosi dan informasi terkait seni menjadi terjangkau lebih luas.

## Batasan Masalah

Dalam melaksanakan kerja praktik ini diperlukan suatu batasan-batasan agar dapat fokus pada permasalahan dan tidak menyimpang dari yang telah direncanakan. Batasan-batasan tersebut diantaranya:

1. Proses jual beli dilakukan oleh pihak ketiga seperti WhatsApp, yang mana seluruh kesepakaan terkait harga, pembelian, pengiriman, dll ditentukan oleh penjual dan pembeli melalui platform tersebut.
2. Metode yang diberikan hanya melalui transfer bank dan mengunggah bukti transfer ke dalam aplikasi. Metode pembayaran akan dikembalikan kepada kesepakatan penjual dan pembeli setelah melakukan diskusi.
3. Fitur artish of the month hanya dapat dikelola oleh admin melalui dashboard.
4. Post dan astikel dikelola admin yang nanti akan dilakukan dalam halaman dashboard.
5. Fitur yang tidak dapat dibuat saat ini akan menggunakan aplikasi pihak ketiga seperti discord, google form, dan yang lainnya.

## Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dan tujuan dari kerja praktik ini yaitu membangun sebuah sistem baru berupa website yang dapat digunakan sebagai media edukasi, promosi, dan informasi terkait seni. Adapun rincian tujuan dari dibangunnya sistem, yaitu :

1. Membangun aplikasi yang dapat melakukan edukasi dan promosi karya seniman Indonesia.
2. Membantu dalam melakukan proses promosi seni secara online.
3. Membantu perusahaan dalam memberikan fasilitas website agar seluruh informasi dan proses jual beli dapat dilakukan lebih mudah dan informatif. (dijelaskan masalahnya apa, dan tujuannya)

## Metodologi Kerja Praktik

Metode penelitian yang akan kami gunakan dalam pembangunan sistem ini adalah scrum yang merupakan sebuah kerangka kerja yang didasari oleh empirism (transparansi, inspeksi, dan adaptasi) dan banyak digunakan untuk mengembangkan produk atau perangkat lunak yang bersifat kompleks[7].

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kerja praktik ini digunakan untuk dapat melakukan analisis dan pengembangan sistem pada tahap berikutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan, sebagai berikut :

1. Observasi :

Pada kerja praktik ini, observasi dilakukan dengan mengamati proses bisnis yang berlangsung dalam komunitas IDNFT, mulai dari proses pendataan member komunitas, perbedaan kebutuhan antara member dan non-member, proses pendaftaran, sampai dengan proses penyusunan dokumen yang terkait.

1. Wawancara :

Wawancara merupakan komunikasi atau interaksi dua arah unuk mendapatkan data dari responden[8]. Pada kerja praktik ini, wawancara dilakukan dengan melakukan zoom meeting secara berkala bersama dengan CEO PT. Budi Digdaya Berkah Santosa untuk mengkonfirmasi data dan fakta yang telah diperoleh pada saat observasi serta untuk mendapatkan seluruh *software requirement* yang dibutuhkan pengguna.

1. Studi Pustaka :

Studi pustaka dalam kerja praktik ini dilakukan untuk mengumpulkan seluruh data dan informasi yang berkaitan dengan topik pengembangan sistem melalui dokumen-dokumen seperti buku, jurnal, prosiding, laporan-laporan, ataupun bentuk lainnya baik dalam bentuk cetak maupun digital.

### Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam kerja praktik ini adalah *agile software development methods d*engan model scrum, dengan tim scrum yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tahapan-tahapan scrum yang dilakukan, sebagai berikut :

Diagram

Description automatically generated

Gambar 1 Scrum

1. Menyusun Product Backlog

Langkah pertama yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini adalah menyusun product backlog. Product Backlog adalah daftar seluruh kebutuhan yang dibutuhkan untuk membuat sistem dan meningkatkan nilai produk. Ada pula product backlog item yang dibuat dalam setiap sprint untuk membuat item kebutuhan menjadi lebih kecil, detail, dan lebih akurat.

1. Sprint Planning Meeting

Sprint planning meeting merupakan agenda yang dilakukan setelah proses pembuatan product backlog item selesai, pada tahap ini akan di adakannya briefing atau rapat dengan tim pada awal sprint untuk menentukan item dari Product Backlog untuk dimasukkan ke dalam Sprint yang sedang berlangsung.

1. Daily Scrum

Daily scrum merupakan agenda yang dilakukan untuk memastikan kemajuan pekerjaan untuk mencapai sprint goal yang telah ditentukan. Daily scrum ini dilaksanakan selama 15 menit setiap hari nya untuk meningkatkan komunikasi, dan mengidentifikasi hambatan yang mungkin terjadi. Dalam kerja praktik ini, daily scrum biasa dilakukan dengan diskusi melalui chat atau zoom meeting dipagi hari sebelum mengerjakan pekerjaan dihari itu.

1. Sprint Review Meeting

Sprint Review Meeting merupakan agenda yang dilakukan untuk dapat mengevaluasi dan meninjau apa yang telah dicapai selama berlangsung nya sprint. Dalam kerja praktik ini, sprint review selalu dihadiri oleh CEO PT. Budi Digdaya Berkah Santosa selaku stackholder utama sekaligus pembimbing lapangan dalam pengerjaan website IDNFT ini melalui diskusi menggunakan zoom meeting setiap proses rilis program telah dilaksanakan.

1. Sprint Retrospective

Sprint Retrospective adalah agenda terakhir dalam setiap sprint yang berlangsung, pada agenda ini biasa dilakukan dengan tim scrum untuk mengevaluasi apa saja hal baik dan buruk yang berjalan dalam sprint terkait dengan individu, proses bekerja, ataupun definition of done yang telah ditentukan.

### Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| BAB I | : PENDAHULUAN  Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan serta sistematika penulisan. |
| BAB II | : TINJAUAN PUSTAKA  Bab ini menjelaskan uraian mengenai teori – teori yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi. |
| BAB III | : ANALISIS DAN PERANCANGAN  Bab ini menjelaskan analisis kebutuhan yang digunakan dalam merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Persediaan Spare Part Mobil pada PT Megalos Auto Cemerlang. |
| BAB IV | : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI  Bab ini memberikan gambaran berupa implementasi sistem, *input* dan *output* serta pengujian yang digunakan dalam pembangunan Sistem Informasi Persediaan Spare Part Mobil pada PT Megalos Auto Cemerlang. |
| BAB V | : KESIMPULAN DAN SARAN  Bab ini memberikan kesimpulan pembangunan sistem informasi yang telah dilakukan serta saran untuk mengembangkan dan perbaikan sistem informasi yang dapat dilakukan. |
| DAFTAR PUSTAKA | : DAFTAR PUSTAKA  Daftar pustaka merupakan suatu daftar yang didalamnya mencatumkan nama pengarang, judul buku, penerbit, tahun terbit dan hal-hal lainnya yang terkait. Hal ini dibuat untuk mempermudah pembaca yang ingin meninjau lebih jauh tentang apa yang sudah ditulis dan sebagai acuan untuk melakukan pengecakan apakah sudah sesuai dengan buku yang tertera dalam daftar pustaka. |
| LAMPIRAN | : LAMPIRAN  Lampiran berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi dokumen. Keterangan tambahan ini dimaksudkan agar pembaca mendapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari penyusunan dokumen. |

**BAB II** **LANDASAN TEORI**

## Landasan Teori

Terdapat sejumlah teori yang akan digunakan dalam menjalankan kerja praktik. Teori-teori tersebut dijelaskan pada sub bab 2.1.1 sampai dengan 2.1.9.

1. **Definisi Website**

*Website* adalah salah satu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman – halaman *web* (*web* page) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang diletakan pada suatu teks atau image. *Website* dibuat pertama kali oleh Tim Bamers Lee pada pada tahun 1990. *Website* dibagun dengan menggunakan bahasa *HTML* dan memanfaatkan protokol komunikasi *HTTP* yang terletak pada *aplication layer* pada refensi *layer* *OSI*. Halaman *website* diakses menggunakan aplikasi yang menggunakan aplikasi yang disebut internet *browser*. *Website* dibagi menjadi 2 yaitu *website* Statis dan *website* Dinamis.[9] Pemilihan *website* sebagai *platform* aplikasi ini adalah karena *website* dapat diakses secara bebas oleh seluruh kalangan dengan jaringan internet tanpa harus melakukan proses *download* aplikasi. Hal tersebut yng menjadikan *website* lebih efisien dibanding menggunakan aplikasi berbasis android, iOS atau windows. Untuk kalangan yang tidak secara kontinu mengakses aplikasi, *website* memberikan keleluasaan akses saat dibutuhkan oleh pengguna.[10]

1. **Definisi Basis Data**

*Database* merupakan salah satu komponen yang penting di sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan *database* sistem. Sistem basis data (*database* *system*) ini adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.[11]

Tujuan dari desain *database* adalah untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam sistem, sehingga informasi yang dihasilkan dapat terpenuhi dengan baik. *Database* yang sudah masuk dalam suatu media penyimpanan tidak akan pernah bisa diakses tanpa adanya suatu perangkat lunak aplikasi yang familiar dengannya, misalkan saja perangkat lunak aplikasi yang berbasis *database*.[11]

1. **Definisi MySQL**

*MySQL* adalah salah satu jenis *database* server yang sangat terkenal. *MySQL* menggunakan bahasa SQL untuk mengakses *database* nya. Lisensi *MySQL* adalah *FOSS License Exception* dan ada juga yang versi komersial nya. Tag *MySQL* adalah “*The World's most popular open source database*”. *MySQL* tersedia untuk beberapa *platform*, di antara nya adalah untuk versi windows dan versi linux. Untuk melakukan administrasi secara lebih mudah terhadap *MySQL*, anda dapat menggunakan *software* tertentu, di antara nya adalah *PHP*myadmin dan *MySQL* yog. Pada kesempatan kali ini, kita akan menggunakan *PHP*myadmin, yang terdapat dalam *bundle* *xampp*, yang dapat di peroleh di [www.apachefriends.org](http://www.apachefriends.org).[12]

1. **Definisi PHP**

*PHP* (*Hypertext* *Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat *website* dinamis maupun aplikasi *web*. Berbeda dengan *HTML* yang hanya bisa menampilkan konten statis, *PHP* bisa berinteraksi dengan *database*, file dan folder, sehingga membuat *PHP* bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah *website*. Blog, Toko *Online*, *CMS*, Forum, dan *Website* Social Networking adalah contoh aplikasi *web* yang bisa dibuat oleh *PHP*. *PHP* adalah bahasa *scripting*, bukan bahasa *tag-based* seperti *HTML*. *PHP* termasuk bahasa yang cross-*platform*, ini artinya *PHP* bisa berjalan pada sistem operasi yang berbeda-beda (Windows, Linux, ataupun Mac). Program *PHP* ditulis dalam file plain text (teks biasa) dan mempunyai akhiran “.*PHP*”.[13]

1. **Definisi Framework**

*Framework* (kerangka kerja) adalah istilah yang sering muncul dalam dunia *developer*. Istilah tersebut memiliki fungsi yang sangat besar bagi pengembangan kode program secara sistematis. Saat ini, seorang pengembang khususnya dalam bidang *web* development diharuskan untuk mempelajari dan menggunakan sebuah kerangka kerja dalam pembuatan perangkat lunak. Kerangka kerja diciptakan untuk mempermudah kinerja dari *programmer*. Sehingga, seorang *programmer* tidak perlu untuk menuliskan kode secara berulang – ulang. Karena di dalamnya sendiri anda hanya perlu menyusun komponen – komponen pemrograman saja. Keuntungan lain adalah untuk mengembangkan perangkat lunak dengan penyusunan kode secara terstruktur dan konsisten. Kode yang baik tentu saja merupakan kode yang dapat dimengerti oleh mesin serta pengembang (*developer*).[14]

1. **Definisi CodeIgniter**

*CodeIgniter* adalah : “Sebuah *Framework* *PHP* yang bersifat *open source* dan menggunakan metode *MVC* (*Model*, *View*, *Controller*) untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *web* tanpa harus membuatnya dari awal”. Dalam situs resmi *CodeIgniter*, menyebutkan bahwa *CodeIgniter* merupakan *Framework* *PHP* yang kuat dan sedikit *bug*. *CodeIgniter* ini dibangun untuk para pengembang dengan bahasa pemrogram *PHP* yang membutuhkan alat untuk membuat *web* dengan fitur lengkap. *Framework* *CodeIgniter* dikembangkan oleh Rick Ellis, CEO Ellislab, Inc.[15]

1. **Definisi API**

*API* adalah singkatan dari Application Programming Interface yaitu sebuah *software* yang memungkinkan para *developer* untuk mengintegrasikan dan mengizinkan dua aplikasi yang berbeda secara bersamaan untuk saling terhubung satu sama lain. Tujuan penggunaan dari *API* adalah untuk saling berbagi data antar aplikasi yang berbeda tersebut, Tujuan penggunaan *API* lainnya yaitu untuk mempercepat proses pengembangan aplikasi dengan cara menyediakan sebuah function yang terpisah sehingga para *developer* tidak perlu lagi membuat fitur yang serupa. Istilah “*API*” sebetulnya tidak ada hubungannya dengan hal-hal yang berkaitan dengan *web*, karena istilah tersebut sudah ada sebelum *web*. Hal Ini semacam dikooptasi yang berarti “pemanggilan *web* service”. Tapi secara tradisional, Pengertian *API* bukan seperti itu. Tapi lebih berkaitan dengan fungsi-fungsi yang disediakan oleh Sistem Operasi [9].

1. **Definisi E-Commerse**

*Electronic* *commerce* atau *ecommerce* adalah segala aktivitas jual beli yang dilakukan melalui media elektronik. Meskipun sarananya meliputi televisi dan telepon, kini *ecommerce* lebih sering terjadi melalui internet. Oleh karena pengertian *e-commerce* tersebut, ada kesalahpahaman tentang *ecommerce* dan *marketplace*. Istilah *ecommerce* digunakan untuk mendeskripsikan semua transaksi yang memakai media elektronik. *Marketplace* sendiri adalah salah satu model *ecommerce*, di mana ia berfungsi sebagai perantara antara penjual dan pembeli. Penjual yang berdagang di *marketplace* hanya perlu meladeni pembelian. Semua aktivitas lain seperti pengelolaan *website* sudah diurus oleh *platform* tersebut.  Situs-situs seperti Shopee dan Lazada adalah dua contoh *marketplace*.[16]

1. **Definisi UML**

*Unified Modelling Language* (*UML*) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. *UML* menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan *UML* kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena *UML* juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, *UML* tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.[17]

Seperti bahasa-bahasa lainnya, *UML* mendefinisikan notasi dan syntax/semantik. Notasi *UML* merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan *UML* syntax mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi *UML* terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya: Grady Booch OOD (*Object-Oriented Design*), Jim Rumbaugh OMT (*Object Modeling Technique*), dan Ivar Jacobson OOSE (*Object-Oriented* *Software* *Engineering*).[17]

# BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

## Latar Belakang Organisasi

PT. Budi Digdaya Berkah Santosa merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Art Agency and Creative Community yang berfokus pada bidang seni kreatif di Indonesia. Berdiri pada tanggal 13 Mei tahun 2014 yang berkantor pusat di DIYogyakarta dengan Budi Santosa sebagai Founder.

Perusahaan ini lebih dikenal dengan branding Jogja Painting yang memiliki spesialisasi produk pada seni lukis, mural, 3D trick art, floor art, room decorations (exterior & interior), dan art merchandising. Dalam menciptakan dan menyajikan setiap karya, perusahaan selalu membawa campaign untuk menyampaikan pesan-pesan positif, karena Jogja Painting hadir untuk membawa keajaiban dari sebuah karya seni.

### Visi dan Misi Organisasi

**Visi**

To become a global leading Visual Art Company. Menjadi perusahaan seni visual terbaik dan terbesar berskala internasional

**Misi**

1. Menciptakan tempat one-stop solution dalam bidang seni melalui konseptualisasi ide, desain objek, dan eksekusi karya seni.
2. Menciptakan inovasi produk seni dengan cara mendesain ulang, mengembangkan dan meningkatkan nilai suatu karya seni.
3. Menginisiasi komunitas seniman berbakat berskala nasional bahkan internasional dengan E3 Programs (Embracing, Educating, and Empowering).
4. Membangun agensi seniman sebagai wadah untuk membangun karir dan membuka lapangan pekerjaan yang professional.

### Struktur Organisiasi

Struktur Organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi. Berikut adalah struktur organisasi Jogja Painting yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.

Diagram

Description automatically generated

Gambar 2 Struktur Organisasi Jogja Painting

1. **Komposisi Tim Scrum**

Komposisi tim scrum akan menjelaskan seluruh posisi tim scrum yang akan berperan dalam pengerjaan kerja praktik ini. Dapat dilihat pada tabel 1 dibawah :

*Table 1 Tim Scrum*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Jabatan** | **Posisi Tim Scrum** |
| 1 | Budi Santosa | CEO PT. Budi Digdaya Berkah Santosa | Product Owner |
| 2 | Faiza Renaldi | Pembimbing Akademik | Scrum Master |
| 3 | Indiarto Aji Begawan | Mahasiswa 1 | Developer |
| 4 | Devita Dwitama Putri B | Mahasiswa 2 | Developer |

1. **Proses Bisnis Organisasi**

Proses bisnis organisasi didapatkan saat proses wawancara dan observasi, yang dilakukan dengan menggunakan media komunikasi zoom meeting pada tanggal 12, 19, 24, dan 30 Juli 2021. Dalam proses wawancara biasanya memakan waktu sekitar 30 menit sampai 1 jam. Wawancara ini dilakukan bersama Bapak Budi Santosa selaku CEO PT. Budi Digdaya Berkah Santosa. Hasil wawancara pada hari pertama dan kedua didapatkan informasi struktur organisasi, visi-misi perusahaan, serta proses bisnis yang saat ini berlangsung. Selanjutnya pada hasil wawancara pertemuan ketiga didapatkan informasi terkait masalah yang saat ini menjadi kendala dalam proses promosi hasil karya para seniman yang terdaftar sebagai member, dan terdefinisi list kebutuhan yang diperlukan dalam sistem yang akan dibangun dengan detail terkait konsep sistem, proses kegiatan operasional pengelolaan, aktor yang terlibat, proses pendaftaran member, dan perbedaan kebutuhan antara member dan non-member. Setiap proses wawancara ini selalu dilakukannya perekaman sebagai dokumentasi dari proses bimbingan lapangan, dan setelah proses wawancara ini dilakukan proses observasi untuk dapat mengamati lebih detail terkait kebutuhan sistem. Observasi menghasilkan pemahaman terkait seluruh proses pengelolaan komunitas dan fokus utama dalam proses promosi bagi setiap member yang telah terdaftar. Setelah seluruh hasil observasi telah dilakukan, kami mulai melakukan perincian seluruh fitur kedalam list kebutuhan sistem.

1. **Penangkapan Proses Bisnis**

Berdasarkan hasil dan wawancara terdapat 2 proses bisnis dengan perincian aktivitas sebagai berikut :

1. **Proses Pendaftaran Member IDNFT**

Proses pendaftaran member IDNFT dilakukan dengan langkah pengerjaan secara garis besar yang dijelaskan dalam flowchart seperti pada Gambar 3 dibawah ini :

Diagram

Description automatically generated

*Gambar 3 Flowchart Proses Pendaftaran Member IDNFT*

Berikut ini deskripsi penjelasan secara lengkap dari proses bisnis pendaftaran member IDNFT :

Pada langkah pertama, seniman akan melakukan pendaftaran sebagai member dengan menghubungi instagram atau whatsapp IDNFT, pada bagian ini seluruh seniman yang akan menjadi member akan ditanyakan beberapa pertanyaan seperti nama lengkap, alamat email, nomor telpon, domisili, sosial media, dan jenis aliran seni. Kemudian dalam langkah kedua, proses pendaftaran akan dilakukan oleh seniman dengan melengkapi pengisian formulir pendaftaran yang telah diberikan oleh admin IDNFT, lalu proses ketiga admin akan melanjutkan proses pendataan member yang telah terdaftar ke dalam dokumentasi menggunakan excel. Pada tahap terakhir, member yang telah terdaftar akan mendapatkan tanda keanggotaan berupa ID dan masuk dalam channel private discord IDNFT.

1. **Proses Promosi Hasil Karya Member IDNFT**

Proses promosi hasil karya member IDNFT dilakukan dengan langkah pengerjaan secara garis besar dijelaskan dalam flowchart seperti pada Gambar 4 dibawah ini :

Diagram

Description automatically generated with low confidence

*Gambar 4 Flowchart Proses Promosi Hasil Karya Member IDNFT*

Berikut ini deskripsi penjelasan secara lengkap dari proses bisnis promosi hasil karya member IDNFT :

Pada langkah pertama, seluruh anggota member yang telah terdaftar akan mendapatkan informasi terkait acara promosi secara tatap muka seperti festival, galery seni, pameran kebudayaan dan lain lain, selanjutnya dalam langkah kedua anggota member akan memiliki kesempatan untuk memperkenalkan hasil karya seninya secara lebih luas melalui acara tersebut.

1. **Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dilakukan setelah tahapan penangkapan proses bisnis, maka dapat diketahui permasalahan-permasalahan seperti yang ditunjukan pada Tabel 3 dibawah ini :

*Tabel 3 Identifikasi Masalah*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Proses Bisnis** | **Masalah** |
| 1 | Proses Pendaftaran Member IDNFT | Pendataan member dilakukan dengan menggunakan dokumentasi dalam excel, sehingga admin ….. dan member hanya mendapat akses masuk link private channel discord IDNFT. |
| 2 | Proses Promosi Hasil Karya Member IDNFT | Pembatasan sosial pandemi COVID-19 |

Proses bisnis yang saat ini telah berlangsung hampir kurang lebih 1 tahun IDNFT menjalankan pertemuan tatap muka sebagai media untuk dapat memberikan fasilitas promosi seni melalui pameran dan galery untuk seluruh member yang telah terdaftar. Namun, media yang digunakan saat ini seringkali terhambat dikarenakan seluruh kegiatan tatap muka terhentikan akibat pembatasan sosial pandemi covid-19. Oleh karena itu, diusulkanlah pembuatan sebuah media baru berupa sistem website yang dapat memberikan fungsi promosi dan penyebaran informasi terkait seni dan komunitas menjadi terjangkau lebih luas.

1. **Kick Off Project**
2. **Perancangan Sistem Baru**

Perancangan sistem baru merupakan tahapan yang dilakukan untuk melakukan perancangan pembuatan sistem yang baru berdasarkan dari hasil proses bisnis yang telah dipelajari dan dievaluasi sebelumnya [19]. Perancangan ini akan dilakukan pada pelaksanaan sprint 1, berikut ini penjelasan lengkap dari pelaksanaan sprint 1 :

1. **Sprint 1**

Pada kerja praktik ini, sprint 1 berlangsung selama 14 hari terhitung dari tanggal 19 Juli 2021 hingga 1 Agustus 2021. Berikut ini detail penjelasan dari pelaksanaan sprint 1 :

1. **Kick off Project**

Kick off project merupakan agenda awal yang dilakukan dalam proses kerja praktik ini, yang dilaksanakan pada sprint 1 melalui media komunikasi zoom meeting pada tanggal 25 Juli 2021 dan berlangsung selama 2 jam. Berikut ini merupakan hasil diskusi dari kegiatan kick off project ini :

1. **Penentuan Product Goal**

Membuat sebuah sistem website sebagai wadah promosi hasil karya seni member komunitas agar seluruh hasil karya dari member dapat dipromosikan dan terjangkau dengan lebih luas sehingga dapat membantu para seniman yang terhalang aktivitas promosinya karena pembatasan sosial pandemi covid-19. Sistem ini juga diharapkan dapat menyimpan data keanggotaan dengan cara mendaftarkan diri pada website yang akan dibuat sehingga pendataan member dapat tersimpan dalam sistem dan tidak perlu lagi pencatatan dalam excel.

1. **Penentuan Product Backlog**

Langkah pertama yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini adalah menyusun product backlog. Product Backlog adalah daftar seluruh kebutuhan yang dibutuhkan untuk membuat sistem dan meningkatkan nilai produk. Ada pula product backlog item yang dibuat dalam setiap sprint untuk membuat item kebutuhan menjadi lebih kecil, detail, dan lebih akurat[18]. Berikut adalah daftar dari kebutuhan yang akan dibangun sesuai dengan sprint nya, seperti yang tergambar dalam tabel 2 dibawah ini :

*Table 2 List Product Backlog*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID Product Backlog** | **Product Backlog Item** | **Sprint** |
| PB01 | Melakukan analisis awal terhadap proses bisnis untuk kebutuhan sistem | 1 |
| PB02 | Melakukan perancangan sistem | 1 |
| PB03 | Membuat halaman fitur login member | 1 |
| PB04 | Membuat halaman fitur registrasi member | 1 |
| PB05 | Membuat fitur profilling member | 1 |
| PB06 | Membuat halaman artikel atau blogging | 1 |
| PB07 | Membuat halaman contact | 1 |
| PB08 | Membuat navigasi bar | 1 |
| PB09 | Membuat halaman home | 1 |
| PB10 | Membuat halaman kelola shop & merch | 1 |
| PB11 | Membuat halaman fitur Shop & Merch untuk member | 1 |
| PB12 | Melakukan User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 1 | 1 |
| PB13 | RILIS SISTEM TAHAP 1 | 1 |
| PB14 | Membuat dokumen perancangan sistem | 2 |
| PB15 | Membuat halaman fitur login admin | 2 |
| PB16 | Membuat halaman kelola admin | 2 |
| PB17 | Membuat halaman kelola artikel | 2 |
| PB18 | Membuat halaman kelola contact | 2 |
| PB19 | Melakukan User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 2 | 2 |
| PB20 | RILIS SISTEM TAHAP 2 | 2 |
| PB21 | Membuat fitur mailing list | 3 |
| PB22 | Membuat fitur upload profile | 3 |
| PB23 | Melakukan User Acceptance Testing (UAT) FINAL | 3 |
| PB24 | Pembuatan dokumen user manual | 3 |
| PB25 | Pelatihan sistem kepada pengguna | 3 |
| PB26 | RILIS SISTEM FINAL | 3 |

1. **Penentuan Definition of Done**

Definition of Done merupakan sebuah komitmen untuk increment dalam sebuah sprint yang berlangsung, dapat disebut pula sebagai deskripsi formal dari keadaan increment jika telah memenuhi ukuran kualitas produk yang disyaratkan[18]. Berikut ini tabel dari penentuan Definition of Done dari pengerjaan kerja praktik, seperti tabel 3 dibawah ini :

*Table 3 Definition of Done*

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint ke -** | **Definition of Done** |
| 1 | RILIS TAHAP 1, dengan spesifikasi DoD sebagai berikut:   1. Seluruh list fitur pada product backlog dalam sprint 1 telah selesai 2. Telah terbit dan ditanda tangani berita acara RILIS SISTEM TAHAP 1 oleh CEO selaku product owner. |
| 2 | RILIS TAHAP 2, dengan spesifikasi DoD sebagai berikut:   1. Seluruh list fitur pada product backlog dalam sprint 2 telah selesai 2. Telah terbit dan ditanda tangani berita acara RILIS SISTEM TAHAP 2 oleh CEO selaku product owner. |
| 3 | RILIS FINAL, dengan spesifikasi DoD sebagai berikut:   1. Seluruh list fitur pada product backlog dalam sprint 3 telah selesai 2. Telah terbit dan ditanda tangani berita acara RILIS SISTEM FINAL oleh CEO selaku product owner. |

1. **Penentuan Product Goal**

Pada tahap ini dilakukan pendeskripsian terkait tujuan atau goal yang akan dihasilkan dari sprint 1. Goal yang telah ditentukan adalah “Perancangan sistem website IDNFT dan RILIS TAHAP 1 telah selesai.”

1. **Penentuan Sprint Planning**

Sprint planning untuk sprint 1 ini dilaksanakan pada tanggal Jumat, 16 Juli 2021 melalui zoom meeting yang berlangsung selama 5 jam.

1. **Penentuan Definition of Done :**
2. Hasil analisa awal terhadap proses bisnis untuk kebutuhan sistem telah terselesaikan
3. Seluruh perancangan sistem telah terselesaikan.
4. Member dapat melakukan login
5. Member dapat melakukan registrasi
6. Member dapat melakukan profilling
7. Member dapat melihat artikel atau blog
8. Telah dibuat halaman contact
9. Telah dibuat navigasi bar
10. Admin dapat melakukan pengelolaan shop & merch.
11. Member dapat menggunakan fitur Shop & Merch.
12. Telah selesai User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 1
13. **Daily Scrum**

Sprint 1 berlangsung selama kurang lebih 1 bulan, maka daily scrum dilaksanakan selama 14 hari untuk mendiskusikan kemajuan apa saja yang telah dikerjakan untuk mencapai sprint goal yang telah ditentukan. Daily scrum ini berlangsung sekitar 15 menit setiap harinya melalui diskusi chat WhatsApp antara mahasiswa 1 dan mahasiswa 2 yang berperan sebagai developer. Berikut ini hasil diskusi yang akan kami jelaskan berdasarkan setiap minggu pengerjaan :

1. **Week 1 (19 - 25 Juli 2021)**

Berdasarkan hasil diskusi minggu pertama yang dilakukan oleh tim developer, berikut ini merupakan deskripsi daily scrum yang dijelaskan pada tabel 4 dibawah ini :

*Tabel 4 Daily Scrum Sprint 1 (Week 1)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **ID Product Backlog** | **Hasil Diskusi** |
| 1 |  | Terdapat kesulitan dalam menentukan jumlah user yang akan terlibat dalam penggunaan sistem. |
| 2 |  | Melakukan proses wawancara pada tanggal 19 Juli 2021 |
| 3 |  | Berdasarkan proses wawancara, perusahaan menginginkan bagian halaman shop & merch, menjual produk merchandise yang dikeluarkan oleh komunitas dan bukan produk karya para seniman. |
| 4 |  | Berdasarkan hasil wawancara, pada form register terdapat data “Nama lengkap, username, password, alamat email, jenis aliran seni, phone, dan sosial media” |
| 4 |  | Menyiapkan fasilitas hosting menggunakan <https://www.rumahweb.com/> dengan domain idnft.id |
| 5 |  | Melakukan analisis proses bisnis |
| 6 |  | flowmap proses bisnis terselesaikan |
| 7 |  | Membuat analisa kebutuhan sistem website yang akan dibangun |
| 8 |  | Coding header dan footer |
| 9 |  | Mempresentasikan seluruh hasil analisis proses bisnis, dan kebutuhan sistem website yang akan dibangun. |
| 10 |  | Terdapat perubahan dan penambahan fitur pada bagian profilling member komunitas, yang semula hanya sebagai akun profil untuk menampilkan informasi diri saja menjadi profil yang dapat digunakan juga untuk menampilkan portofolio karya. |

1. **Week 2 (26 Juli – 1 Agustus 2021)**

Berdasarkan hasil diskusi minggu kedua yang dilakukan oleh tim developer, berikut ini merupakan deskripsi daily scrum yang dijelaskan pada tabel 5 dibawah ini :

*Tabel 5 Daily Scrum Sprint 1 (Week 2)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **ID Product Backlog** | **Hasil Diskusi** |
| 1 |  | Pada fitur login terdapat 2 hak akses yaitu hak admin dan member. |
| 2 |  | Pada tanggal 27 Juli terdapat perubahan pada form register, yaitu field phone dan sosial media dipindahkan pada bagian profil sehingga hanya terdapat data “Nama lengkap, username, password, alamat email, dan jenis aliran seni” pada form register. |
| 3 |  | Membuat koneksi database pada fitur register dan login |
| 4 |  | Pengguna yang sudah melakukan register akan mendapatkan ID sebagai tanda pengenal member IDNFT. |
| 5 |  | Tulisan pada header navigasi bar dibuat bold dan kapital |
| 6 |  | Terdapat tambahan halaman website yaitu home, yang akan berisi informasi artist of the week komunitas IDNFT, |
| 7 |  | Membuat seluruh mockup aplikasi |
| 8 |  | Membuat rancangan halaman profilling, artikel, shop & merch, contact dan halaman kelolanya |
| 9 |  | Coding halaman login, register, artikel, shop & merch, contact, dan profil |
| 10 |  | Membuat rancangan database |
| 11 |  | Tambahkan 1 halaman baru, yaitu home untuk halaman utama saat mengakses halaman website IDNFT |
| 12 |  | Pada tanggal 29 Juli 2021, Product owner meminta agar website dapat launching pada tanggal 18 agustus. Solusi yang diberikan, halaman website dapat launching hanya beberapa fitur utama saja dan rilis dengan tipe beta. |
| 12 |  | Mempresentasikan seluruh mockup, hasil perancangan, dan website beta kepada product owner |

Dalam pengerjaan sprint 1 pada minggu kedua yang berlangsung dari tanggal 26 Juli – 1 Agustus 2021 terdapat beberapa task yang telah terselesaikan. Berikut ini merupakan hasil dari seluruh task yang dijelaskan pada point dibawah ini :

1. **Sprint Review**

Pada pelaksanaan sprint review untuk sprint 1 ini berlangsung pada tanggal Senin 23 Agustus 2021 selama 3 jam melalui zoom meeting bersama dengan product owner dan stackholder yang terlibat. Berikut ini hasil sprint review untuk pelaksanaan sprint 1 :

2. **Product Showcase**

Dalam agenda sprint review, tim developer memberikan pemaparan terkait seluruh pencapaian dan pekerjaan yang telah selesai dalam pengerjaan sprint 1, perancangan sistem dilakukan dengan pembuatan beberapa diagram perancangan meliputi business actor, use case, use case scenario, activity, class, dan sequence diagram, serta perancangan basis data dan mockup aplikasi. Berikut ini seluruh pekerjaan yang telah diselesaikan dalam sprint 1 :

* 1. **Feedbacks and Suggestions**

Berikut ini merupakan list perubahan dan masukan yang diberikan oleh stackholder pada saat dilaksanakannya sprint review :

1. Bagian shop & merch di undur karena isi konten belum siap, sehingga akan dimasukan untuk rilis pada sprint 2
2. Seluruh tampilan halaman dibuat simple, dengan tone warna putih dan merah saja.
3. Informasi dalam fitur about tidak dibuat halaman terpisah melainkan digabungkan saja dalam halaman home.
4. Tampilan dan fungsi contact digunakan sebagai footer
5. Button contact tetap ada dalam navigasi bar.
   1. **Penentuan Product Backlog Baru**

Berdasarkan hasil feedbacks and suggestions yang telah diberikan oleh stackholder saat sprint review, maka tersusunlan product backlog baru untuk dikerjakan dalam sprint 2. Perubahan yang diberikan meliputi perpindahan product backlog pembuatan fitur shop & merch yang semula dalam sprint 1 dan priority 1 menjadi PBI untuk sprint 2 dan priority 2, dan juga penambahan fitur home yang terjadi pada minggu ke dua. Berikut ini tabel product backlog baru dari pelaksanaan sprint 1 :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID Product Backlog** | **Product Backlog Item** | **Priority** |
| PB09 | Membuat halaman home | 1 |
| PB11 | Membuat halaman fitur Shop & Merch untuk member | 2 |

1. **Sprint Retrospective**
2. **Evaluasi Tim**
3. **Evaluasi Proses**
4. **Evaluasi Tool****s**
5. **User Acceptance Test**

Teknik pengujian kualitas untuk sistem pada kerja praktik ini akan dilakukannya User Acceptance Testing (UAT). Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui seberapa besar tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang telah dibuat. Berikut ini merupakan skenario pertanyaan yang akan diajukan dalam implementasi pengujian User Acceptance Test :

Table 4 List Pertanyaan UAT

|  |  |
| --- | --- |
| No | Pertanyaan |
| 1 | Menurut anda, apakah tampilan website IDNFT ini menarik ? |
| 2 | Menurut anda, bagaimana perpaduan warna dari tampilan website IDNFT ini ? |
| 3 | Menurut anda, apakah tata letak (layout) pada website IDNFT ini cukup bagus ? |
| 4 | Menurut anda, apakah aksesibilitas pada website IDNFT ini cukup mudah dan cepat ? |
| 5 | Menurut anda, apakah fitur-fitur dalam website IDNFT ini mudah dipahami ? |
| 6 | Menurut anda, apakah website IDNFT ini memberikan kemudahan dalam pencarian informasi terkait edukasi seni ? |
| 7 | Menurut anda, apakah website IDNFT ini menampilkan informasi yang cukup mengenai edukasi seni ? |
| 8 | Menurut anda, apakah proses registrasi member pada website IDNFT membutuhkan waktu yang lama ? |
| 9 | Menurut anda, apakah proses login sistem pada website IDNFT cukup nyaman digunakan ? |
| 10 | Menurut anda, apakah fitur upload pada halaman profile cukup membantu dalam memberikan lahan promosi karya seni ? |
| 11 | Menurut anda, apakah proses upload pada halaman profile membutuhkan waktu yang cukup lama ? |
| 12 | Menurut anda, apakah proses upload pada halaman profile cukup mudah digunakan ? |
| 13 | Menurut anda, apakah proses edit profil membutuhkan waktu yang cukup lama? |
| 14 | Menurut anda, apakah form pada edit profil cukup mudah untuk digunakan ? |
| 15 | Menurut anda, apakah navigasi bar pada halaman website cukup membantu dalam memilih fitur yang akan digunakan ? |

1. **Pelatihan**
2. **Go – Live**

# BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

## Implementasi

### Implementasi Basis Data

### Implementasi Antarmuka Pengguna

## 4.2 Pengujian Sistem

# BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

## Kesimpulan

## Saran

# DAFTAR PUSTAKA

[1] A. L. Belakang, “Koentjoronoingrat, Beberapa Pokok Antropologi Sosial, Jakarta: Dian Rakyat,1990, hal. 45. 1,” pp. 1–17.

[2] H. Muhyiddin, M., & Nugroho, “A Year of Covid-19: A Long Road to Recovery and Acceleration of Indonesia’s Development,” *J. Perenc. Pembang. Indones. J. Dev. Plan.*, vol. 5(1), no. 1, pp. 1–19, 2021.

[3] G. Guibert and I. Hyde, “ANALYSIS: COVID-19’s Impacts on Arts and Culture,” *Argonne*, no. January, pp. 1–10, 2021.

[4] Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, “Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Seniman Dan Pelaku Industri Kreatif,” *Pus. Penelit. Kebijak. Balitbang Dan Perbukuan*, pp. 2–6, 2020.

[5] T. W. Wang, “The landscape of websites for art education and a portrait of their designers,” *Int. J. Educ. Through Art*, vol. 12, no. 2, pp. 195–210, 2016.

[6] A. A. I. Kholiq, “Implementasi Metode Scrum Dalam Pengembangan Aplikasi Location Based Service Perncarian Kuliner Di Kota Semarang,” 2015.

[7] K. Schwaber and J. Sutherland, “Scrum Guide V7,” no. November, pp. 133–152, 2015.

[8] JOGIYANTO.H.M, *Metodologi Penelitian Sistem Informasi Jogiyanto H.M*, Ed. 1. Yogyakarta Andi, 2008.

[9] T. F. Efendi, “Pengembangan Website Smk Negeri 3 Sukoharjo,” *Semin. Nas. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 957–964, 2017.

[10] I.C.Host, “Ini Dia Kelebihan Pembuatan Website Untuk Kemajuan Usaha Anda,” *IDCloudHost*, 2018. [Online]. Available: https://idcloudhost.com/ini-dia-kelebihan-pembuatan-website-untuk-kemajuan-usaha-anda/.

[11] K. Surbakti, “Kajian Mengenai Pentingnya Basis Data Bagi Sekolah Saat Ini,” *J. Curere*, vol. 02, no. 02, pp. 2597–9515, 2018.

[12] A. Sofwan, “Belajar Mysql dengan Phpmyadmin Pendahuluan,” *Modul kuliah Graph. User Interface I di Perguru. Tinggi Raharja*, pp. 1–29, 2011.

[13] T. Yuliano, “Pengenalan PHP,” *Ilmiu Komput.*, pp. 1–9, 2017.

[14] S. Media, “Pengenalan Apa Itu Framework dan Jenisnya untuk Web Development,” 2020. .

[15] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, “SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASSIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER ( STUDI KASUS : RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE ),” vol. 11, no. 2, pp. 30–37, 2017.

[16] NiagaHoster, “Apa itu Ecommerce? Kenali Semua Jenis dan Manfaatnya!,” *NiagaHoster*, 2019. [Online]. Available: https://www.niagahoster.co.id/blog/apa-itu-ecommerce.

[17] S. D. and R. S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling Language (UML),” *IlmuKomputer.com*, 2003. [Online]. Available: http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-UML.pdf.

[18] Ken Schwaber & Jeff Sutherland, *The Scrum Guide Book*. 2020.

[19] S. Hadji, M. Taufik, and S. Mulyono, “IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA PENGEMBANGAN APLIKASI DELIVERY ORDER BERBASIS WEBSITE ( STUDI KASUS PADA RUMAH MAKAN LOMBOK IDJO SEMARANG ),” pp. 32–43, 2019.

[20] M. P. Modul, “Perancangan sistem informasi.”