

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI CV. KALAM ART MENGUNAKAN METODE AGILE SCRUM

Ahmad Khoirul Fajeri*, Syauqie Muhammad Marier²

¹Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta
Jl. Lowanu No.47, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55162.

²Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta
Jl. Lowanu No.47, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55162.

*fajri@student.unu-jogja.ac.id, ²syauqi.mm@unu-jogja.ac.id

Abstrak

Pentingnya sebuah peranan teknologi dalam hal apapun terutama pada UMKM, yang saat ini banyak yang menggunakan media internet sebagai media promosi dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat membantu mendokrak penjualan dan produksi yang semakin meningkat akan menghasilkan omset yang besar bagi pengusaha tersebut. Penelitian ini menggunakan metode agile, Harapannya dapat membantu dalam pengembangan sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan, dan dapat dilakukan secara berulang-ulang. selain itu metode agile dapat mempersingkat dalam pengerjaan sebuah perangkat lunak. Hasil perancangan di atas adalah dapat terbantunya penjualan atau promosi di media internet agar dapat menyampaikan informasi terkait kepada konsumen yang bisa terbantu.

Kata kunci: Sistem Informasi, umkm, Agile Scrum

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi yang sangat cepat dalam hal itu segala aspek pekerjaan tak ingin ketinggalan untuk mengikuti perkembangan dan muktahirnya teknologi terutama dalam hal bisnis. Peningkatan kesejahteraan menjadi tujuan dari seluruh manusia, khususnya masyarakat di Indonesia. Tak jarang mereka memilih untuk membuka sebuah bisnis/usaha. Indonesia memiliki berbagai jenis kegiatan bisnis, salah satunya dalam skala mikro, kecil, dan menengah, atau disebut UMKM (Ilmi dan Metandi, (2020). CV. Kalam art merupakan perusahaan yang bergerak dibidang layanan dan jasa kaligrafi dan kerajinan tangan yang berlokasi di Krapyak, Bantul, Yogyakarta. Bisnis ini sudah berjalan selama 5 tahun namun kurang tersampaikan promosi menggunakan teknologi, yang sebelumnya masih menggunakan media lain seperti brosur, workshop dan agen-agen. Dalam hal pentingnya peranan teknologi untuk membantu mendokrak pemasaran atau promosi melalui media digital, Dengan dukungan kemajuan teknologi informasi ini tentu saja para pelaku usaha dimudahkan dalam pengembangan layanan informasi terutama bagi pelaku bisnis Penelitian ini dilakukan untuk melakukan pengembangan sistem informasi CV. Kalam Art dengan menggunakan metode Agile yaitu scrum. Scrum merupakan sebuah kerangka kerja untuk menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang kompleks dan selalu berubah. Kerangka Scrum digunakan untuk menjawab persoalan adaptif yang kompleks, menghasilkan kreatifitas dan inovasi (Prabowo dan Wiguna, 2021). Scrum merupakan hasil dari adaptasi lingkungan proyek perangkat lunak yang cenderung bersifat dinamis, karena pada lingkungan ini dibutuhkan fleksibilitas dan kelincahan yang tinggi Kharisma dan Santoso, 2020). Menurut schwaber & sutherland scrum adalah sebuah kerangka kerja yang dapat mengatasi suatu masalah kompleks yang selalu berubah, dan juga dinilai dapat memberikan kualitas produk yang baik sesuai dengan keinginan pengguna secara kreatif dan produktif (Andipradana dan Hartomo, 2021). Berdasarkan permasalahan yang ada maka pada penelitian ini akan dilakukan pembangunan sistem informasi CV. Kalam Art pada perusahaan penyedia layanan dan jasa kaligrafi atau kerajinan tangan. Sistem yang akan dibangun merupakan sistem yang dapat mengelola informasi terkait hasil dari project atau produk yang ingin di promosikan agar sesuai dengan sasaran pengguna dan pasar.

2. METODOLOGI

2.1. Subjek dan Obyek Penelitian

Dalam Penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah CV. Kalam Art merupakan usaha yang bergerak dibidang pelayanan dan jasa Kaligrafi dan produk handcraft. Adapun Obyek penelitian ini merupakan media branding, promosi, dan pengelolaan data pada CV. Kalam Art.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara dan studi pustaka. Wawancara dilakukan terhadap pengurus asrama pondok untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dengan menggunakan metode wawancara tidak terstruktur (Marier dan Dewi, 2021). Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penulisan ini melalui beberapa cara, sebagai berikut:

a) Observasi

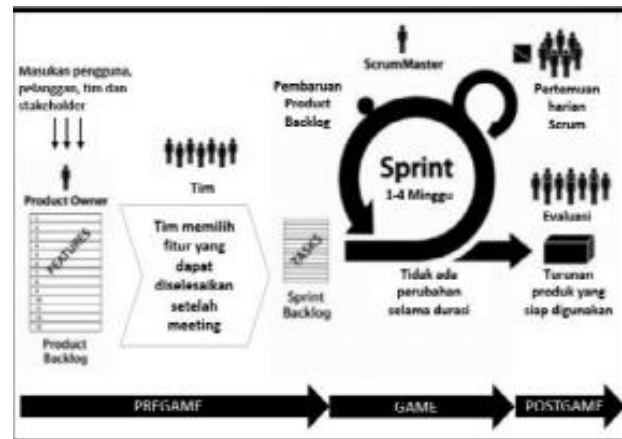
Pada tahap ini dilakukan pengamatan dan pencatatan mengenai apa saja yang dibutuhkan oleh sistem serta proses bisnisnya dalam pengelolaan aset yang sedang berjalan.

b) Wawancara

Tahap ini merupakan proses penyampaian pertanyaan kepada Pemilik atau Manager CV. Kalam Art untuk mendapatkan informasi yang akurat terkait kebutuhan dan aset yang di perlukan.

2.3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Agile scrum model yang dijelaskan secara iteratif dalam sebuah proyek. Diantaranya Product Backlog, Sprint, Sprint Backlog, seperti pada Gambar 1



Gambar 1. Metode Scrum (Hadji, Taufik, & Mulyono, 2020).

- Product Backlog* adalah daftar urutan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam sistem maupun produk. Isi dari *Product Backlog* berisi fitur yang akan diterapkan ke dalam sistem beserta estimasi waktu pengerjaannya. Dokumen ini selalu berubah-ubah secara berkala seiring dengan perkembangan produk agar menghasilkan produk yang layak. *Product Owner* merupakan satu-satunya yang bertanggung jawab pengelolaan *Product Backlog*.
- Sprint* adalah suatu siklus waktu dengan durasi maksimal satu bulan atau kurang. Durasi pada *sprint* sepanjang pengembangan produk tidak berubah. Tujuan *sprint* adalah untuk menyelesaikan sesuatu (*Sprint Goal*).
- Sprint Backlog* adalah kumpulan dari item *Product Backlog* yang diidentifikasi oleh tim scrum. Daftar ini dikerjakan selama *sprint* berlangsung. Tim memilih beberapa item *product backlog* dan mengidentifikasi tugas-tugas yang perlu untuk diselesaikan berdasarkan user story yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Pembuatan Sprint

Dalam tahap ini akan di jelaskan terkait alur yang terdapat pada agile proses yang meliputi pembuatan *Product Backlog* yang di dapat dari proses wawancara dan Observasi yang sudah dilakukan.

Tabel 1. Tabel Sprint Backlog

No	Backlog Item
1	Login akses dilakukan oleh admin dan superadmin
2	Superadmin mengelola data master
3	Super Admin dapat melihat ringkasan seluruh data yang terdapat di sistem melalui halaman Dashboard
4	Admin Mengelola Data disetiap Submenu Projek dan Post Artikel
5	Super admin mengelola data akun yang terdapat pada sistem
6	Admin dapat melihat ringkasan sesuai data miliknya.

Langkah yang kedua adalah Sprint Backlog. Pada tahap ini Pembagian Produk backlog menjadi beberapa bagian yang lebih detail. Backlog Item tersebut akan diurutkan berdasarkan prioritasnya, lalu akan disertakan dengan estimasi dari pengerjaannya yaitu dengan membuat daftar product backlog item yang terpilih dan terurut berdasarkan prioritasnya untuk dikerjakan dalam sprint dengan perencanaan dan perkiraan mengenai fungsionalitasnya untuk menghasilkan produk yang diinginkan (Shidqi dan Ricky, 2021). Berikut table Product Backlog

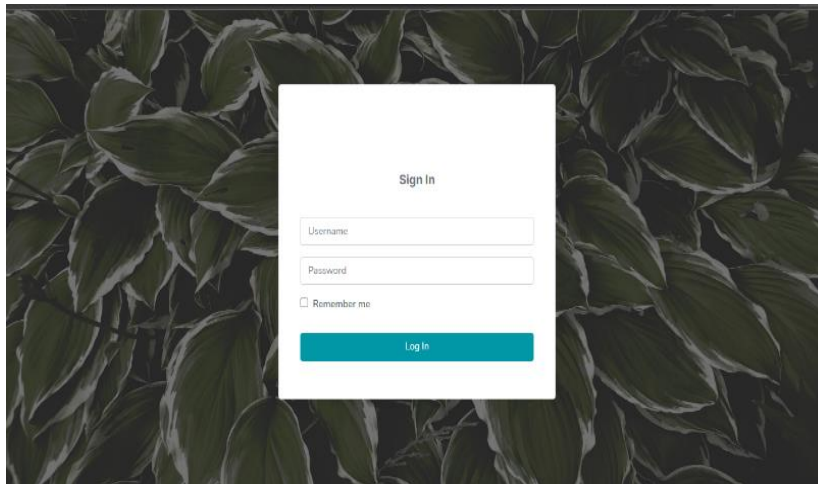
Tabel 2. Tabel product Backlog

No	Pekerjaan	Estimasi (Hari)
1	Membuat tampilan menu	1
2	Membedakan antara hak akses yang dimiliki oleh Super admin dan admin	2
3	Membuat halaman Dashboard	2
4	Membuat halaman Project	2
5	membuat halaman category project	2
6	membuat halaman gallery	2
7	membuat halaman post artikel	2
8	membuat halaman category artikel	2
9	Membuat halaman data akun	1
10	Membuat halaman home	1

3.2. Sprint Review

3.2.1. Halaman Login

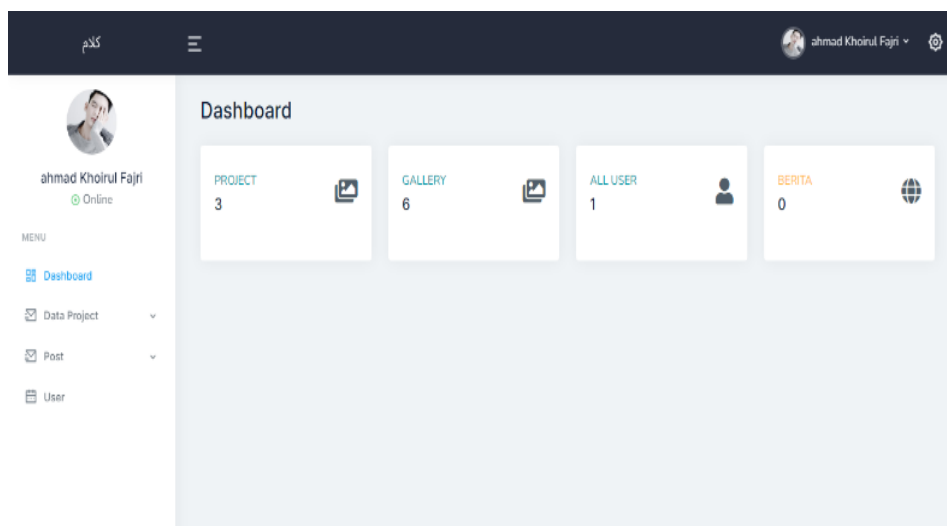
Pada tahap ini dilakukannya login sebagai admin guna untuk menambahkan, mengedit, update, dan menghapus data di antaranya yaitu Bagian Post Artikel, Data Master Project, dan User, seperti pada Gambar 2



Gambar 2. Tampilan Login

3.2.2. Halaman Dashboard

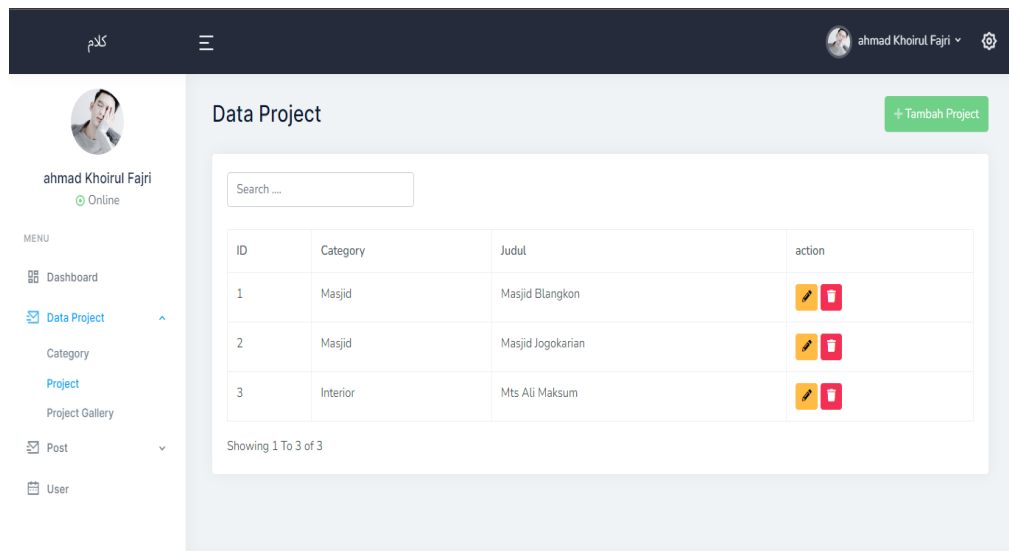
Tampilan dashboard yang menampilkan ringkasan yang ada pada sebuah sistem informasi CV. Kalam art, Gambar 3



Gambar 3. Tampilan Dashboard

3.2.3. Halaman Project

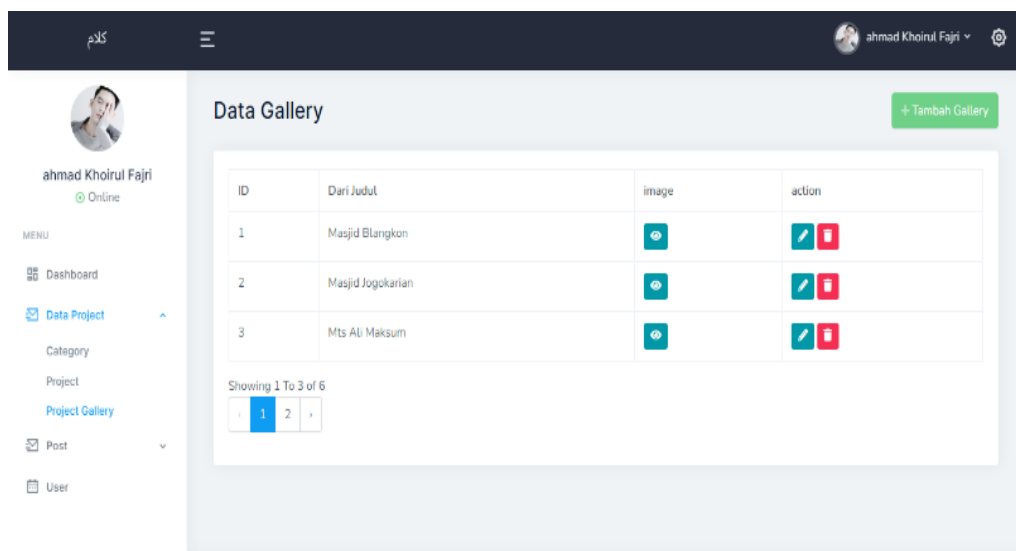
Tampilan project merupakan data untuk mengelola data dari setiap project yang nantinya dijadikan relasi dari sebuah gallery agar setiap produk memiliki beberapa gambar, Gambar 4



Gambar 4. Tampilan Project

3.2.4. Halaman Gallery Project

Dalam tahap ini tampilan dalam sebuah gallery yaitu kumpulan data gambar setiap project atau produk di tampilkan kedalam halaman utama, sehingga konsumen dapat melihat data dan gambar project serta produk yang di hasilkan atau yang di buat , Gambar 5



Gambar 5. Tampilan Gallery Project

4. KESIMPULAN

Kesimpulannya bahwa dengan memakai sebuah sistem informasi ini maka seluruh hasil kegiatan dan produk dapat terjual dengan baik dan dapat membantu pemilik usaha dalam penjualan secara efektif dan efisien. Tahapan proses scrum yang terdiri dari product log, sprint backlog, sprint dan Spint Review dapat membantu mengatasi permasalahan dalam implementasi sebuah sistem informasi di CV. Kalam art.

DAFTAR PUSTAKA

Andipradana, A., & Hartomo, K. D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161-172.

- Prabowo, W. A., & Wiguna, C. (2021). Sistem informasi UMKM bengkel berbasis web menggunakan metode scrum. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(1), 149-156.
- Shidqi, M., & Ricky, M. A. (2021). Pengembangan aplikasi dan website manajemen proyek pt santai berkualitas syberindo menggunakan metode agile. *Prosiding seminastika*, 3(1), 8-15.
- Pratasik, S., & Rianto, I. (2020). Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM Menggunakan Metode Agile Development. *CogITo Smart Journal*, 6(2), 204-216.
- Kharisma, B., & Santoso, N. (2020). Pengembangan Aplikasi Manajemen Proyek Perangkat Lunak Kolaboratif Menggunakan Scrum. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Ilmi, M. N., & Metandi, F. (2020). Perancangan Sistem Informasi Produksi Dan Penjualan Pada Umkm Bakpia (Studi Kasus Aa Bakery). *Just TI (Jurnal Sains Terap. Teknol. Informasi)*, 12(1), 17.
- Marier, S. M., & Dewi, P. F. (2021). Tahfidz Quran Monitoring System in Islamic Boarding Schools. *Telematika: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 18(1), 1-11.
- Hadji, S., Taufik, M., & Mulyono, S. (2020). Implementasi Metode Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Delivery Order Berbasis Website (Studi Kasus Pada Rumah Makan Lombok Idjo Semarang). *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Engineering*.