

Desain Dan Implementasi Sistem Pemesanan Studio Berbasis Pemrograman Lintas Platform Dengan Studi Kasus Cv. Dixon Ruang Kreatif

Fatahillah Ahmad^{*1)}, Fidi Wincoko P, S.ST., M.Kom.^{*2)} Ardian Yusuf W, S.Kom., M.Kom.^{*3)}

¹⁾Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis, Institut Teknologi Telkom Surabaya, Jl. Ketintang No.156, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, 60231, Indonesia
afath@student.itelkom-sby.ac.id

Abstrak

Dixon Ruang Kreatif adalah rumah produksi Berpusat di Kota Makassar yang bergerak di bidang industri kreatif seperti dokumentasi event, wedding, iklan, film pendek, editing, dan design. Dixon Ruang Kreatif ini masih mengelolah beberapa studio, studio pertama yang menetap, sedangkan studio proyek maupun proyek secara manual. Sehingga muncul permasalahan yang menghambat kinerja dan menjadi kendala setiap proyek hingga saat ini. Maka dari itu penulis mengusulkan pengembangan aplikasi pemesanan studio yang bertujuan agar Dixon Ruang Kreatif dapat beroperasi lebih tertata dan lebih baik. Rancang bangun aplikasi pemesanan studio pada studi kasus Dixon Ruang Kreatif ini akan diimplementasikan di platform website, desktop dan mobile. Berdasarkan kriteria tersebut penulis akan menggunakan bahasa pemrograman cross platform yaitu flutter dengan menggunakan model pengembangan software metode agile. Sistem aplikasi akan dapat digunakan oleh client untuk mengakses hasil kerjasama dan melakukan reservasi studio. Pihak studio juga dapat mengelola reservasi, kontrak, hasil proyek dan mengelola crew.

Kata kunci: *Agile, Dixon Ruang Kreatif, Studio, Mobile, Website*

1. Pendahuluan (Introduction)

Industri kreatif di Indonesia terus mengalami perkembangan dimana semua hal memasuki era digitalisasi. Semakin meningkatnya penggunaan teknologi, media promosi dan penjualan mulai beralih ke digital. Teknologi saat ini mempermudah masyarakat dalam melakukan segalanya [1]. Meningkatnya perkembangan industri kreatif menimbulkan dampak peningkatan permintaan dikarenakan hampir seluruh aktivitas sekarang berkaitan dengan teknologi seperti seminar, meeting, iklan, dan penjualan berhubungan erat dengan industri kreatif [2]. Studio atau Production House merupakan sebuah bisnis yang bergerak dibidang industri kreatif yang memproduksi video, foto, digital design dan media informasi lainnya [3]. Perkembangan teknologi semakin meningkat dengan pesat, setiap perusahaan sudah menggunakan aplikasi pemesanan berbasis web ataupun desktop yang saling terintegrasi antar divisi. Saat ini, perangkat smartphone sudah digunakan oleh seluruh crew atau pegawai sehingga memudahkan akses internet setiap saat. Meskipun teknologi sudah berkembang, proses pemesanan proyek yang dilakukan masih secara terpisah menggunakan berbagai aplikasi seperti Whatsapp, GoogleDrive, AirDrop, MS Word, dsb.

Dixon Ruang Kreatif merupakan rumah produksi yang berpusat di Kota Makassar dan bergerak di bidang industri kreatif dengan mengutamakan kualitas dan kepuasan terhadap client. Dixon Ruang Kreatif berdiri pada tanggal 1 September 2018. Dixon Ruang Kreatif mulai terpikirkan untuk dibentuk oleh beberapa orang karena memiliki kesamaan hobi dan kegemaran dimana mereka ingin minat dan bakat mereka dapat tertuang ke dalam hal-hal positif.

Dixon Ruang Kreatif saat ini hanya memiliki 1 Studio saja yang beroperasi, namun crew Dixon Ruang Kreatif mengerjakan proyek di beberapa kota dan daerah, sehingga pemesanan studio yang kurang teratur dan terstruktur. Komunikasi, revisi dan pengumpulan hasil kerja masih melalui media sosial Whatsapp dan Google Drive. Begitu pula komunikasi dengan client, setiap proyek atau pesanan

yang masuk masih melalui media sosial Whatsapp dan Instagram. Disetiap kerjasama memerlukan Memorandum of Understanding (MoU) sebagai landasan hukum perjanjian kerja sama[4], namun Dixon Ruang Kreatif masih membuat format MoU melalui aplikasi terpisah yaitu Ms Word dan Ms Excel, sehingga memakan waktu untuk mengubah isi dokumen MoU dengan mengubah nama perusahaan dan keterangan lainnya.

Sebelum pengembangan sistem pemesanan studio, Dixon Ruang Kreatif menerima pekerjaan melalui whatsapp dan tidak melakukan pencatatan jadwal kerjaan yang masuk sehingga sering sekali pekerjaan yang masuk melalui orang yang berbeda bertabrakan. Tabrakan jadwal biasanya berdampak kerja berlebihan karena tim harus bekerja di dua tempat di hari yang sama dan berdampak juga pada kinerja crew yang menunda kerjaan karena kecapean sehingga proyek melebihi target deathlinenya. Pihak studio juga belum memiliki aplikasi untuk membuat MoU dan Invoice sehingga crew biasa tidak menyiapkan dokumen tersebut sebelum melakukan pertemuan dengan pelanggan, hal tersebut berdampak kurangnya rasa percaya pelanggan dengan kinerja studio karena tidak profesional dalam menangani pelanggan sehingga pelanggan berkurang dan hanya melakukan kerja sama dua sampai tiga kali saja. Pihak studio pun sudah melakukan kerja sama dengan berbagai macam pihak dan ada diantaranya yang meminta hal diluar perjanjian awal sehingga ketika ada perubahan dilapangan seperti permintaan tambahan maupun pembatalan sepihak kemudian crew terpaksa menerima permintaan tersebut tanpa persetujuan manajer proyek, pihak studio tidak bisa menuntut perubahan atau pembatalan tersebut. Sehingga pihak studio sering mengalami kerugian yang disebabkan miskomunikasi dan tidak adanya landasan hukum di atas kertas perjanjian kerja sama.

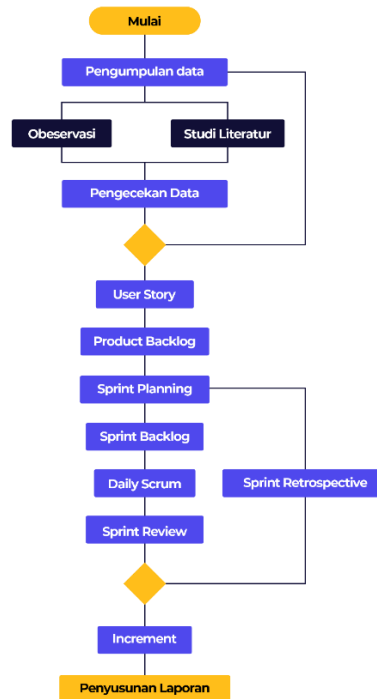
Dalam perkembangan teknologi dan pengembangan perangkat lunak yang cepat, konsep pengembangan cross-platform muncul sebagai solusi penting untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh keragaman perangkat dan sistem operasi. Pengembangan cross-platform melibatkan pembuatan aplikasi atau sistem yang dapat berjalan dengan lancar di berbagai platform, seperti web, desktop, dan ponsel, sambil meminimalkan kebutuhan untuk usaha pemrograman dan pemeliharaan terpisah untuk setiap platform. Dalam pengembangan sistem ini aplikasi dibagi pada tiga platform berbeda sehingga terdapat konsep cross-platform agar setiap aplikasi dapat terintegrasi dan berkomunikasi pada platform yang berbeda. Cross-platform merupakan istilah dalam dunia rekayasa perangkat lunak untuk aplikasi yang dapat berjalan pada beberapa jenis device yang berbeda [5].

Sistem pemesanan ini dikembangkan dengan kolaborasi antara penulis dengan tim pengembang studio, sehingga penulis beserta tim menilai bahwa pengembangan sistem ini lebih cocok menggunakan metodologi Agile Scrum dikarenakan pengembangan sistem ini diperlukan fleksibilitas untuk menyesuaikan kebutuhan studio yang dapat berubah pada kondisi tertentu. Adapun implementasi Agile Scrum pada pengembangan sistem ini agar penulis dapat berkolaborasi dengan tim untuk membagi tugas dan fitur yang dikembangkan sehingga pengembangan diharapkan lebih efektif dan efisien. Di antara kerangka kerja yang mematuhi prinsip Agile adalah Scrum dan Kanban. Agile adalah metodologi manajemen proyek yang memecah fitur menjadi tugas-tugas kecil, fokus pada rilis berkelanjutan, kolaborasi tim, hasil berkualitas tinggi, dan efisiensi biaya. Prinsip-prinsip Agile termasuk kepuasan pelanggan melalui distribusi cepat, menerima perubahan persyaratan, kolaborasi bisnis dan pengembang, ukuran kemajuan dari sistem yang berfungsi, desain yang sederhana, serta diskusi tim untuk meningkatkan efektivitas selama pengembangan sistem informasi. Sedangkan Scrum merupakan kerangka kerja Agile yang bekerja berdasarkan prinsip bahwa persyaratan pelanggan sering kali berubah dan semua persyaratan tersebut tidak diketahui pada awal proyek [6].

Hasil yang diharapkan dari proyek ini berupa aplikasi pemesanan lintas platform yang dapat digunakan untuk mengelola seluruh kebutuhan studio. Selain itu aplikasi ini akan mempermudah pihak studio dalam melakukan kerjasama dengan pihak tertentu di beberapa kota berbeda.

2. Metode Penelitian (Methods)

Berikut adalah Batasan ada Sub Bab ini akan menjelaskan metode apa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode yang digunakan dalam mengumpulkan data agar memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dan metode yang digunakan dalam implementasi sistem.



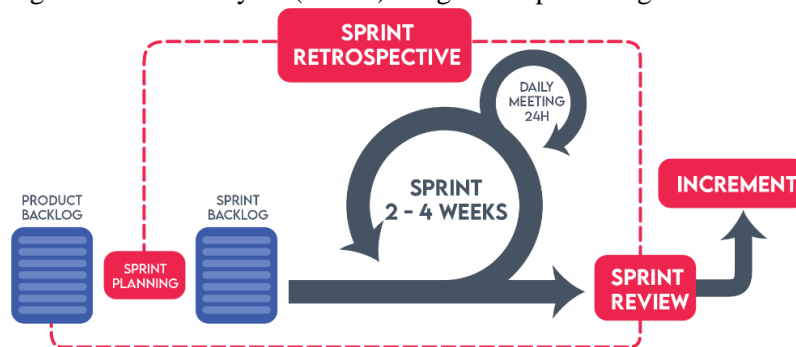
Gambar 1. Flowchart Metode Penelitian dan Pengembangan Sistem

2.1. Metodologi Pengumpulan Data

Studi literatur untuk mencari referensi jurnal ilmiah, buku tentang penelitian ini, buku panduan google cloud dan observasi pada objek studi kasus untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam sistem.

2.2. Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan yang digunakan dalam membangun adalah metodologi agile scrum. Agile adalah metodologi dimana iterasi berkelanjutan dan pengujian berlangsung selama seluruh pengembangan perangkat lunak Life Cycle (SDLC) dengan tahapan sebagai berikut.



Gambar 2. Metode Agile Scrum

Dikarenakan pada pengembangan sistem ini menggunakan tim pengembang, maka diputuskan untuk menggunakan metode agile scrum. Penerapan metode scrum pada pengembangan sistem ini sebagai berikut.

2.2.1. User Story

Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi dari pengguna berupa *User Story* dan menyusun product backlog sesuai kebutuhan dari pengguna. Tahapan ini berisi daftar apa saja yang harus tim lakukan sesuai skala prioritas. Berikut adalah daftar *user story* yang telah dikumpulkan.

Tabel 1. Tabel *User Story*

| Role | Saya Ingin ... | Sehingga ... |
|-------------|--|---|
| Admin | Mengelola pemasaran studio | Client mendapatkan informasi studio tentang promo, paket, harga dan portfolio |
| | Mengelola permintaan kerja sama | Admin dapat mengatur setiap permintaan yang masuk |
| | Mengelolah setiap kerjaan <i>crew</i> yang sedang dalam proses | Client mendapatkan hasil yang maksimal |
| | Memantau kinerja setiap <i>crew</i> | Dapat mengevaluasi kinerja <i>crew</i> |
| | Memantau lokasi <i>crew</i> yang bekerja dilapangan | Admin dapat menyesuaikan lokasi kerja dengan lokasi absen <i>crew</i> |
| | Mencetak MOU | Dapat mencetak MOU yang dinamis sesuai kebutuhan dan jenis proyek |
| | Menggunakan PIN untuk masuk kedalam aplikasi admin | Keamanan aplikasi desktop terjamin dan hanya diakses pihak studio |
| <i>Crew</i> | Mengecek jadwal melalui aplikasi | Dapat melihat jadwal kerjaan |
| | Login akun | Dapat mengakses fitur aplikasi dan melihat data akun |
| | Melakukan edit profile | Dapat mengubah informasi akun |
| | Melakukan absensi | Menjadi bukti hadir dan bekerja |
| | Melihat jadwal | Dapat melihat jadwal kerjaan |
| | Melihat revisi | Dapat melihat kesalahan atau perubahan pada hasil kerja |
| | Menambah list To Do | Dapat mengatur hal yang akan dikerjakan |
| Client | Melihat informasi studio | Dapat mendapatkan informasi lengkap studio |
| | Melihat informasi <i>crew</i> | Dapat mendapatkan informasi lengkap <i>crew</i> yang bekerja |
| | Melakukan Registrasi | Dapat mempunyai akun untuk mengakses fitur web |
| | Melakukan Login | Dapat mengakses fitur web |
| | Memilih paket | Client dapat memilih paket sesuai kebutuhan |
| | Memilih <i>crew</i> | Client dapat memilih <i>crew</i> yang sudah dipercaya |
| | Melihat jadwal | Dapat melihat jadwal <i>crew</i> yang dipilih |
| | Melihat hasil | Dapat melihat hasil melalui web |
| | Merevisi hasil | Dapat mengirim komentar revisi kesalahan atau perubahan materi |
| | Cetak Bukti Pembayaran | Menjadi bukti telah melakukan kerja sama dengan pihak studio |

2.2.2. Product Backlog

Pada tahap ini penulis menyusun kembali product backlog menjadi sprint backlog dari user story yang akan dicapai pada scrum sprint. Product backlog yaitu list dari item yang akan kerjakan selama sprint.

Tabel 2. Tabel product backlog

| No. | Item | Prioritas |
|-----|-----------------------------------|-----------|
| 1. | Dashboard admin | Sedang |
| 2. | Generate MOU | Sedang |
| 3. | Halaman Proyek | Sedang |
| 4. | Halaman Informasi Studio | Sedang |
| 5. | Halaman Daftar Absensi | Sedang |
| 6. | Jendela komentar revisi | Rendah |
| 7. | PIN keamanan aplikasi | Rendah |
| 8. | Jendela Detail | Rendah |
| 9. | Halaman Web Informasi Studio | Tinggi |
| 10. | Halaman Web Informasi <i>Crew</i> | Tinggi |
| 11. | Halaman Web Portfolio | Rendah |
| 12. | Halaman Registrasi Web | Rendah |
| 13. | Halaman Login Web | Rendah |
| 14. | Halaman Paket | Rendah |
| 15. | Reservasi | Tinggi |
| 16. | Jendela jadwal detail | Rendah |
| 17. | Halaman hasil kerja sama | Rendah |
| 18. | Kolom komen revisi | Rendah |
| 19. | Halaman Login Mobile | Rendah |
| 20. | Scan Fingerprint | Tinggi |
| 21. | Kalender jadwal kerja | Tinggi |
| 22. | Halaman Profile | Rendah |
| 23. | Upload file ke firebase | Sedang |
| 24. | Halaman Project | Rendah |
| 25. | Halaman List ToDo | Sedang |

2.2.3. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak meliputi kebutuhan fungsional, kebutuhan non-fungsional, aktor dan kasus penggunaan. Berikut adalah spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem ini.

Tabel 3. Tabel kebutuhan fungsional

| No. | Kebutuhan Fungsional | Deskripsi |
|-----|---|---|
| 1. | Melakukan proses login oleh admin | Admin melakukan proses login terlebih dahulu untuk mengakses aplikasi desktop studio |
| 2. | Mencetak MOU oleh admin | Admin mencetak dokumen perjanjian kerjasama |
| 3. | Menerima proyek oleh admin | Admin menerima atau menolak proyek yang masuk dari aplikasi web |
| 4. | Merevisi hasil kerja <i>crew</i> oleh admin | Admin mengometari hasil kerja <i>crew</i> |
| 5. | Mengatur jadwal oleh admin | Admin menyusun jadwal proyek yang masuk sesuai jadwal yang kosong |
| 6. | Melihat jadwal <i>crew</i> oleh admin | Admin mengecek jadwal <i>crew</i> |
| 7. | Menambah <i>crew</i> oleh admin | Admin menambahkan <i>crew</i> agar <i>crew</i> dapat mengakses aplikasi mobile |
| 8. | Menambah paket oleh admin | Admin menambahkan daftar harga paket dari jasa studio |
| 9. | Menambah portofolio studio oleh admin | Admin menambahkan portofolio studio untuk ditampilkan pada aplikasi web |
| 10. | Melihat absesnsi <i>crew</i> oleh admin | Admin mengecek absensi <i>crew</i> sebagai bahan evaluasi |
| 11. | Melihat lokasi absensi <i>crew</i> oleh admin | Admin mengecek lokasi absen <i>crew</i> dan membandingkan dengan lokasi kerja |
| 12. | Melakukan login mobile oleh <i>crew</i> | <i>Crew</i> melakukan proses login terlebih dahulu untuk mengakses aplikasi mobile studio |
| 13. | Melakukan absen oleh <i>crew</i> | <i>Crew</i> melakukan absen dengan melakukan scan sidik jari melalui perangkat mobile |
| 14. | Melihat jadwal oleh <i>crew</i> | <i>Crew</i> mengecek jadwal dengan melihat kalender kerjaan pada aplikasi mobile |
| 15. | Melihat profile oleh <i>crew</i> | <i>Crew</i> mengecek profilnya melalui apli |
| 16. | Mengubah profile oleh <i>crew</i> | <i>Crew</i> mengubah data diri melalui edit profile |
| 17. | Mengupload hasil kerja oleh <i>crew</i> | <i>Crew</i> mengupload hasil kerja ke database |
| 18. | Melihat komen revisi oleh <i>crew</i> | Menampilkan komen revisi pada item proyek |
| 19. | Menambah List To Do oleh <i>crew</i> | Menambahkan daftar yang akan dikerjakan |
| 20. | Melihat informasi studio oleh client | Menampilkan detail informasi pada web studio |
| 21. | Melihat informasi <i>crew</i> oleh client | Menampilkan informasi tiap <i>crew</i> |

| | | |
|-----|--|--|
| 22. | Melakukan proses registrasi oleh client | Melakukan proses registrasi dengan mengisi form pendaftaran |
| 23. | Melakukan proses login oleh client | Melakukan proses login dengan menggunakan akun yang telah di acc admin |
| 24. | Memilih paket oleh client | Menampilkan daftar paket beserta detail setiap paket |
| 25. | Memilih <i>crew</i> oleh client | Menampilkan daftar <i>crew</i> beserta detail setiap <i>crew</i> |
| 26. | Melihat jadwal <i>crew</i> oleh client | Menampilkan jadwal <i>crew</i> pada detail <i>crew</i> |
| 27. | Melihat hasil kerjasama oleh client | Menampilkan hasil kerja <i>crew</i> |
| 28. | Merevisi hasil kerjasama oleh client | Mengisi dan menampilkan komen pada hasil kerja <i>crew</i> |
| 29. | Mengunduh file hasil Kerjasama oleh client | Mengunduh file hasil yang telah di acc |
| 30. | Mencetak bukti pembayaran oleh client | Mencetak bukti pembayaran hasil kerjasama |

Kebutuhan non fungsional yang harus dipenuhi oleh sistem pemesanan studio adalah sebagai berikut:

- 1) Availability, Aplikasi dapat menampilkan perubahan data secara realtime
- 2) Scalability, Sistem dapat berjalan tanpa gangguan saat diakses banyak perangkat.
- 3) Security, Aplikasi mobile hanya dapat diakses oleh crew yang terdaftar.
- 4) Usability, Aplikasi memiliki UI yang mudah dipahami pengguna.
- 5) Maintainability, Sistem yang dibangun mudah dilakukan pemeliharaan tanpa memanggu sistem yang berjalan.
- 6) Modifiability, Sistem dapat menyesuaikan dengan perubahan model bisnis studio.

2.2.4. Perancangan

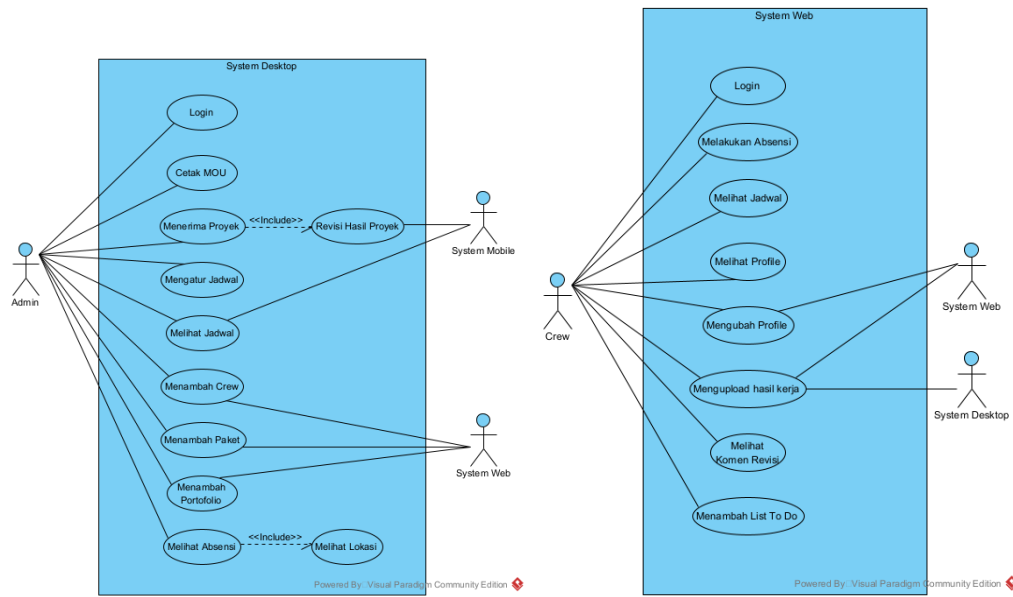
Sub bab ini menjelaskan tentang perancangan dari sistem yang akan dikembangkan. Perancangan sistem yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi pemesanan studio sebagai berikut.

1) Aktor

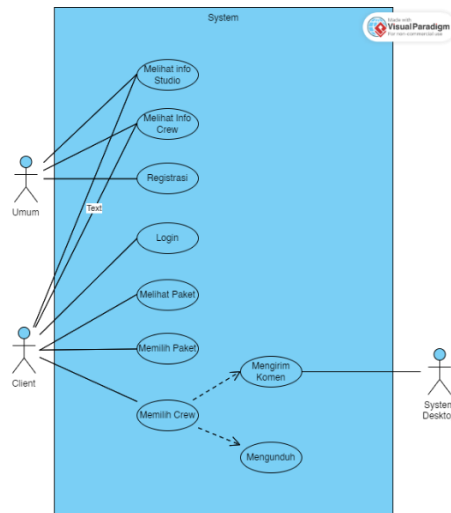
Aktor yang dimaksud adalah pihak-pihak yang menggunakan sistem ini yaitu admin dan pengelola studio yang menggunakan aplikasi desktop, crew dan pegawai yang menggunakan aplikasi mobile. Aktor yang mengakses website studio untuk mendapatkan informasi studio yaitu masyarakat umum dan pihak berkepentingan yang melakukan kerja sama dengan pihak studio.

2) Use Case

Use Case merupakan gambaran dari interaksi antara sistem dan lingkungannya. Diagram Use Case merupakan teknik penemuan kebutuhan perangkat lunak dengan metode pendekatan berbasis objek. Berikut merupakan kasus pengguna dari aplikasi mobile, web dan desktop yang akan dikembangkan.



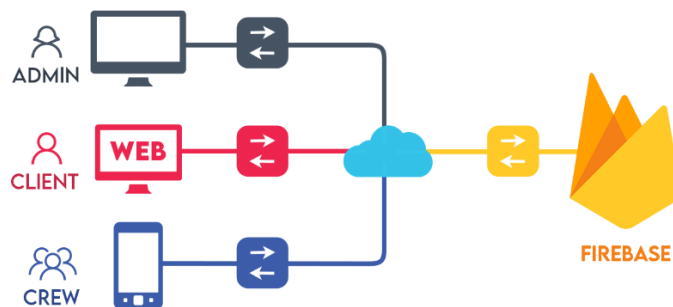
Gambar 3. Diagram pengguna aplikasi desktop dan mobile



Gambar 4. Diagram pengguna aplikasi web

2.3. Perancangan Arsitektur

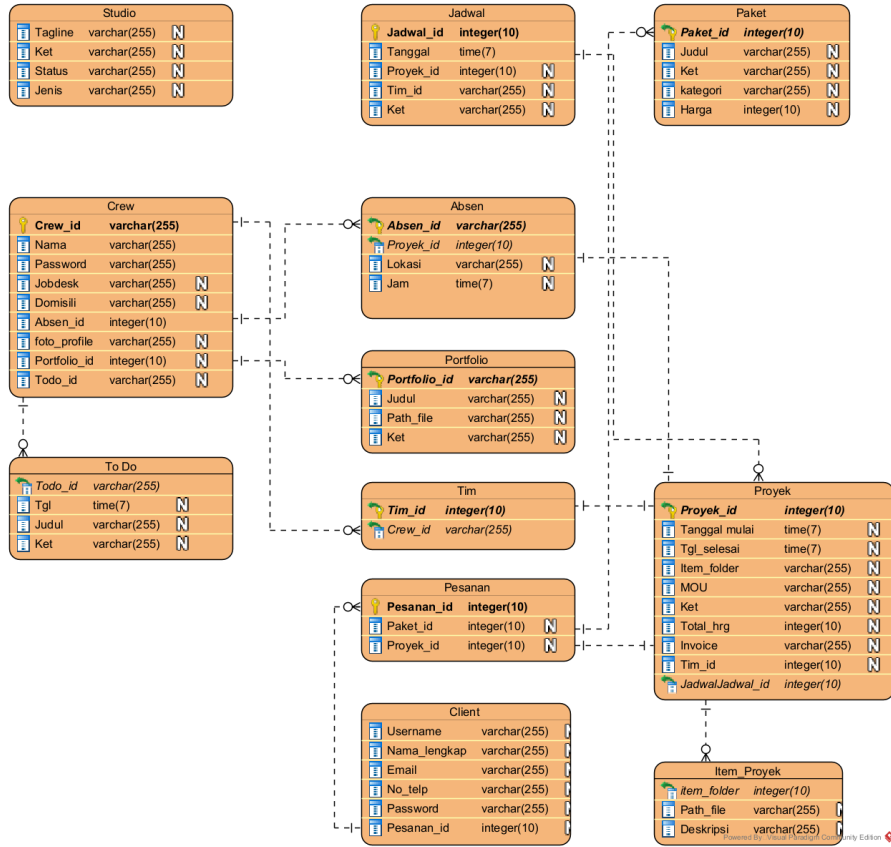
Gambaran umum dari sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan meliputi aplikasi desktop sebagai sistem pemesanan studio, aplikasi mobile sebagai media pemesanan proyek dan jadwal, dan web sebagai media bagi orang umum untuk mengakses informasi mengenai studio dan melakukan reservasi untuk melakukan kerjasama atau memesan jasa/layanan studio.



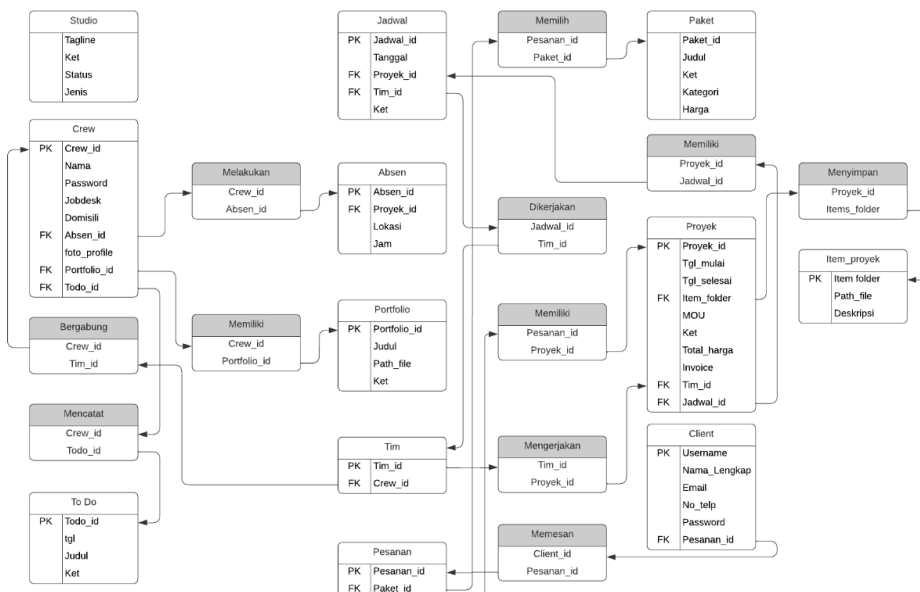
Gambar 5. Gambaran Umum Sistem

2.4. Perancangan Basis Data

Berisi perancangan database NoSQL yang akan diterapkan pada firebase realtime database sebagai berikut.



Gambar 6. Conceptual Data Model Sistem Pemesanan Studio Dixon



Gambar 7. Physical Data Model Sistem Pemesanan Studio Dixon

3. Hasil dan Pembahasan (Results and Discussions)

Pada bab ini berisikan hasil dan pembahasan dari sistem yang akan dikembangkan. Bab ini meliputi hasil penelitian, lingkungan implementasi, dan pembahasan perangkat lunak.

3.1. Hasil Penelitian

Berikut akan dijelaskan hasil penelitian berdasarkan metode yang diambil yaitu Agile Scrum meliputi lingkungan implementasi dan implementasi Agile Scrum. Lingkungan implementasi meliputi lingkungan perangkat keras (hardware) dan lingkungan perangkat lunak (software) ketika sistem dikembangkan dan diakses.

a. Implementasi Perangkat Keras

Dalam pengembangan perangkat keras dibagi menjadi dua spesifikasi perangkat keras, yaitu perangkat yang digunakan untuk membangun sistem dan untuk menjalankan sistem. Berikut ini merupakan spesifikasi perangkat keras dalam mengembangkan sistem.

- 1) Perangkat : Laptop ASUS Vivobook A407
- 2) Sistem Operasi: Windows 11 Home
- 3) Memori : 8GB
- 4) Penyimpanan : 240GB SSD NVMe M.2

Berikut ini merupakan spesifikasi perangkat keras dalam menjalankan sistem mobile.

- 1) Perangkat : Samsung Tab S7
- 2) Sistem Operasi: One UI 5.1/Android 13
- 3) Memori : 6GB
- 4) Penyimpanan : 128GB

Berikut ini merupakan spesifikasi perangkat keras dalam mengembangkan sistem web dan desktop.

- 1) Perangkat : Laptop ASUS Vivobook A407
- 2) Sistem Operasi: Windows 11 Home
- 3) Memori : 8GB
- 4) Penyimpanan : 240GB SSD NVMe M.2

b. Implementasi Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak dibagi menjadi dua spesifikasi perangkat lunak yaitu perangkat lunak untuk membangun sistem dan perangkat lunak untuk menjalankan sistem. Berikut ini merupakan spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi.

- 1) Visual Studio Code (version 1.81.0).
- 2) Microsoft Visual Studio 2022.
- 3) Bahasa Pemrograman Dart 3.7.0.
- 4) Flutter version 3.10.6.
- 5) Android Studio.

Berikut minimum spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan aplikasi.

- 1) Sistem Operasi: Android 11 (Red Velvet Cake) (Virtual Android).
- 2) Sistem Operasi: Android 13 (Samsung Tab S7).
- 3) Sistem Operasi: Windows 10 Home.
- 4) Google Chrome Version 115.0.5790.171 (Official Build) (64-bit).

c. Implementasi Scrum

Pada pengembangan sistem ini penulis menggunakan metode scrum dalam merancang aplikasi admin, crew dan web studio dengan melakukan 6 priode sprint dan terdapat perubahan perancangan dan fitur menyesuaikan kebutuhan studio. Serangkaian implementasi dan tahapan pengembangan sistem ini dapat dibuktikan dengan hasil akhir yang dipaparkan dibawah ini.

1) Sprint 1

Pada sprint pertama penulis memulai dengan perancangan halaman pelanggan dan informasi studio yang telah dirancang berdasarkan prioritas utama dari permintaan studio.

a) Print Planning

Pada sprint planning ini penulis melakukan pengembangan halaman informasi yaitu halaman informasi studio, crew, dan portofolio studio yang menjadi media pemasaran dan penjualan studio.

Tabel 4. Sprint Planning pada Sprint Pertama

| No. | Backlog | Deskripsi | Periode |
|-----|--------------------------|---|----------|
| 1. | Halaman Informasi Studio | Pengguna dapat melihat informasi studio | 2 Minggu |
| 2. | Halaman Informasi Crew | Pengguna dapat melihat daftar dan informasi crew | |
| 3. | Halaman Portofolio | Pengguna dapat melihat portofolio studio | |
| 4. | Registrasi Web Studio | Pengguna dapat mendaftarkan akun ke web studio | |
| 5. | Login Web Studio | Pengguna dapat mengakses halaman utama dengan login menggunakan akun yang sudah terdaftar | |

b) Daily Scrum

Pada tahap ini penulis mengerjakan backlog sprint pertama setiap harinya dengan melakukan daily scrum yang mencakup beberapa pertanyaan utama seperti apa yang telah dikerjakan dan apa kendala yang dialami. Hasil daily scrum pada sprint pertama dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 5. Hasil Sprint Pertama

| No. | Backlog | Keterangan |
|-----|--------------------------|------------|
| 1. | Halaman Informasi Studio | Belum |
| 2. | Halaman Informasi Crew | Selesai |
| 3. | Halaman Portofolio | Belum |
| 4. | Registrasi Web Studio | Selesai |
| 5. | Login Web Studio | Selesai |

c) Sprint Review

Pada Tahap sprint review dilakukan untuk mengecek backlog yang telah dikerjakan pada pada sprint pertama. Penulis melakukan sprint review di akhir sprint dengan anggota studio. Hasil sprint review pada sprint pertama dipaparkan pada tabel berikut ini.

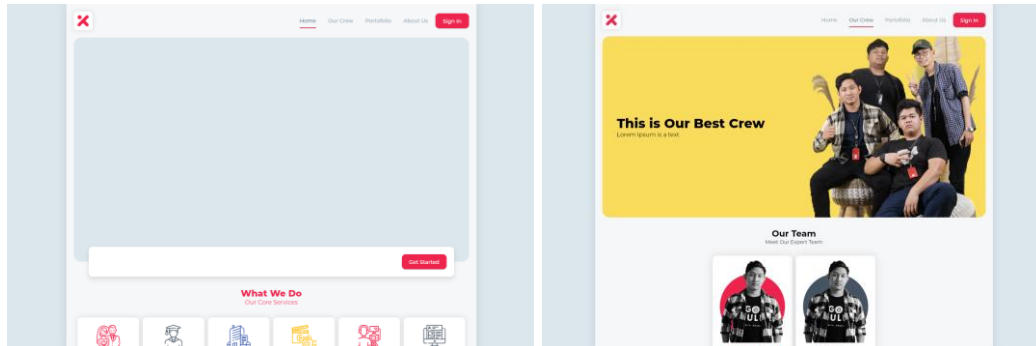
Tabel 6. Hasil Sprint Review Pertama

| No. | Backlog | Keterangan |
|-----|--------------------------|---|
| 1. | Halaman Informasi Studio | Infomasi studio belum lengkap dan terdapat bagian yang masih kosong |
| 2. | Halaman Informasi Crew | Sesuai kebutuhan |
| 3. | Halaman Portofolio | Gambar tidak muncul dan terjadi error saat dijalankan pada platform web |
| 4. | Registrasi Web Studio | Sesuai kebutuhan |
| 5. | Login Web Studio | Sesuai kebutuhan |

Berdasarkan table 6 dapat disimpulkan bahwa terjadi beberapa kendala dalam pengembangan web seperti hambatan yang disebabkan error yang belum diketahui cara mengatasinya dan kendala dari kelengkapan data.

1. Halaman Informasi Studio dan Crew

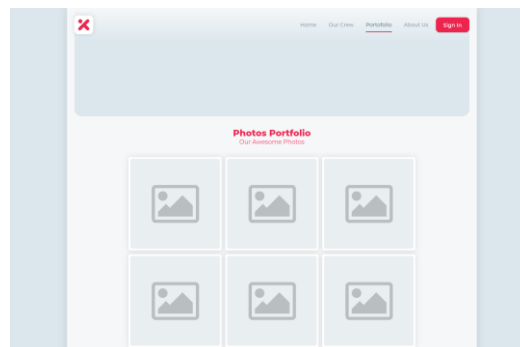
Halaman informasi studio dibawah ini menampilkan informasi utama studio seperti layanan, divisi, dan informasi umum terkait studio. Halaman informasi *crew* dibawah ini menampilkan daftar *crew* dan informasi detail *crew*.



Gambar 8. Halaman Informasi Studio dan Crew

2. Halaman Portofolio

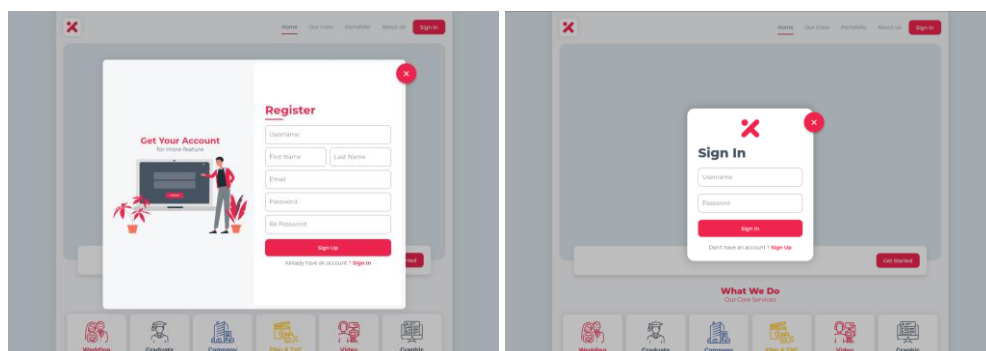
Halaman portofolio dibawah ini menampilkan portofolio hasil kerja yang telah dibuat studio. Hasil yang di harapkan gambar dari database dapat tampil pada halaman ini, namun terjadi kendala dan error saat menjalankan aplikasi pada platform web.



Gambar 9. Halaman Portofolio

3. Registrasi Web Studio

Registrasi Web dibawah ini menampilkan form pendaftaran akun studio untuk ummu agar dapat mengakses halaman utama web studio. Login web dibawah ini menampilkan formulir login menggunakan akun yang telah terdaftar untuk mengakses halaman utama web studio



Gambar 10. Halaman Registrasi dan Login Web Studio

d) Pengujian Sprint Pertama

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian dengan tim untuk melakukan pengecekan tiap fitur yang telah diselesaikan pada sprint pertama.

Tabel 7. Hasil Pengujian Sprint Pertama

| No. | Skenario | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--------------------------|--|--|--|----------------|
| 1. | Melihat Informasi Studio | Pengguna membuka halaman web | Sistem menampilkan data informasi studio | Tidak sesuai harapan, data informasi studio tidak lengkap | Belum Berhasil |
| 2. | Melihat Informasi Crew | Pengguna membuka halaman crew | Sistem menampilkan daftar crew | Sesuai harapan | Berhasil |
| 3. | Melihat Portofolio | Pengguna membuka halaman portofolio | Sistem menampilkan daftar portofolio. Jika pengguna mengklik salah satu item akan muncul pop up window sesuai rasio gambar | Tidak sesuai harapan. gagal menampilkan gambar dari database | Belum Berhasil |
| 4. | Pendaftaran akun | Pengguna mengisi semua field lalu menekan tombol "sign up" | Sistem menampilkan pop up jendela formulir pendaftaran | Sesuai harapan | Berhasil |
| 5. | Login pengguna | Pengguna memasukkan nama pengguna dan kata sandi. Setelah itu menekan tombol "login" | Sistem menampilkan pop up jendela formulir login. Jika pengguna salah memasukkan data akan muncul dialog. Jika benar pengguna akan di arahkan ke halaman utama | Sesuai harapan | Berhasil |

e) Sprint Retrospective

Pada Tahap sprint retrospective dilakukan pembahasan mengenai peningkatan yang akan dilakukan pada sprint berikutnya.

Tabel 8. Tabel Sprint Retrospective Pertama

| Pertanyaan | Jawaban |
|--|--|
| What going well in this sprint? | <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dengan anggota berjalan baik - Perancangan masih ada kendala dari database. |
| What did not go well in this sprint? | <ul style="list-style-type: none"> - Persiapan data yang akan ditampilkan belum lengkap. - Data gambar yang ditampilkan masih gambar sementara dan static - Terdapat pengulangan kode saat membuat tombol |
| What can we do differently in this sprint? | <ul style="list-style-type: none"> - Kelengkapan data dapat disiapkan lebih awal - Penggunaan kode berulang dihindari dengan membuat custom widget - Penanganan masalah dapat dilakukan lebih efisien |

2) Sprint 2

Pada sprint kedua penulis memulai dengan penyelesaian backlog yang belum selesai pada sprint pertama kemudian melakukan pengembangan halaman web yang berkaitan dengan proses bisnis reservasi pada studio.

a) Sprint Planning

Pada sprint planning ini penulis melakukan perbaikan dan penyelesaian backlog yang belum selesai pada sprint pertama. Kemudian penulis melakukan pengembangan halaman pemesanan yaitu halaman paket, detail paket, pemesanan dan daftar pemesanan yang menjadi bagian dari proses bisnis studio.

Tabel 9. Sprint Planning Pada Sprint Kedua

| No. | Backlog | Deskripsi | Periode |
|-----|--------------------------|---|----------|
| 1. | Halaman Portofolio | Pengguna dapat melihat portofolio studio | 2 Minggu |
| 2. | Halaman Paket | Pengguna dapat melihat daftar paket | |
| 3. | Detail Paket | Pengguna dapat melihat detail setiap paket | |
| 4. | Konfirmasi Pemesanan | Pengguna dapat mengisi data diri dan mengkonfirmasi pemesanan | |
| 5. | Halaman Daftar Pemesanan | Pengguna dapat melihat daftar pemesanan yang telah dilakukan | |

b) Daily Scrum

Pada tahap ini penulis mengerjakan backlog sprint kedua setiap harinya dengan melakukan daily scrum yang mencakup beberapa pertanyaan utama seperti apa yang telah dikerjakan dan apa kendala yang dialami. Hasil daily scrum pada sprint kedua dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 10. Hasil Sprint Kedua

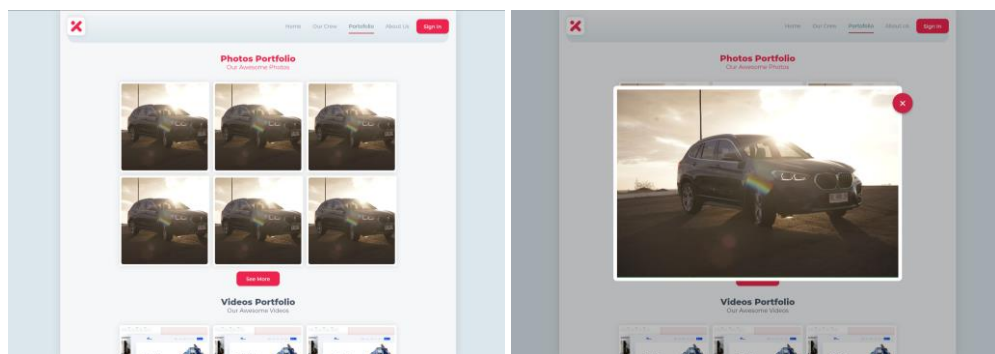
| No. | Backlog | Keterangan |
|-----|------------------------------|------------|
| 1. | Halaman Portofolio | Selesai |
| 2. | Halaman Paket | Selesai |
| 3. | Detail Paket | Selesai |
| 4. | Halaman Konfirmasi Pemesanan | Belum |
| 5. | Halaman Daftar Pemesanan | Selesai |

c) Sprint Review

Tahap sprint review dilakukan untuk mengecek backlog yang telah dikerjakan pada pada sprint kedua. Penulis melakukan sprint review di akhir sprint dengan anggota studio. Hasil sprint review pada sprint kedua dipaparkan pada tabel berikut ini.

1. Halaman Portofolio

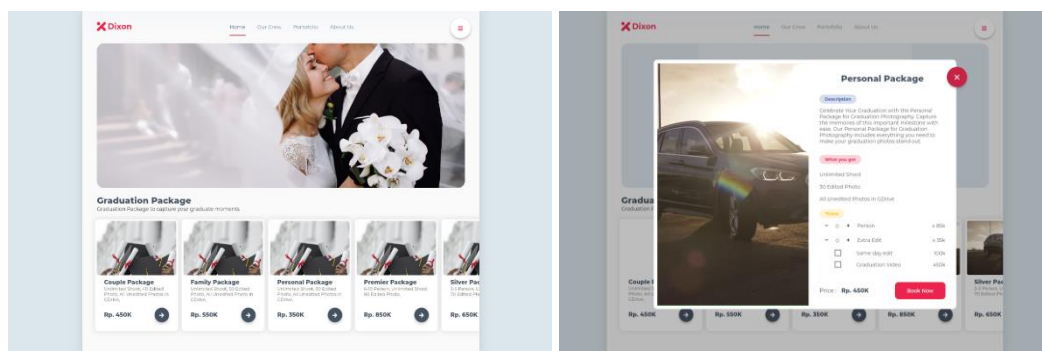
Pada halaman portofolio ini menampilkan hasil kerja studio. Pada sprint sebelumnya terdapat kendala saat menampilkan gambar dari Firebase Storage dan masalah sudah terselesaikan dengan mengatur CORS pada google machine. Berikut merupakan hasil dari perbaikan halaman portofolio.



Gambar 11. Halaman Portofolio dan Detail Portofolio

2. Halaman Paket

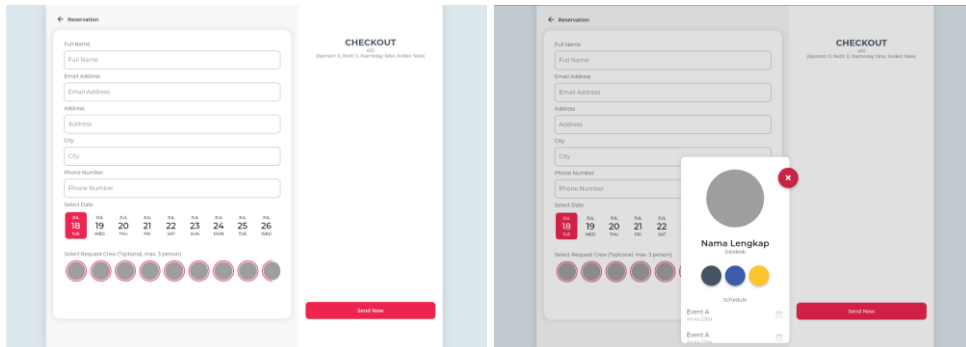
Halaman paket merupakan halaman utama setelah login yang menampilkan daftar paket dan daftar paket yang ditampilkan sementara hanya paket graduate. Detail paket menampilkan data paket seperti deskripsi, harga, dan isi paket untuk melihat dan menambahkan permintaan pada paket tersebut.



Gambar 12. Halaman Utama dengan daftar dan detail Paket

3. Halaman Konfirmasi Pemesanan

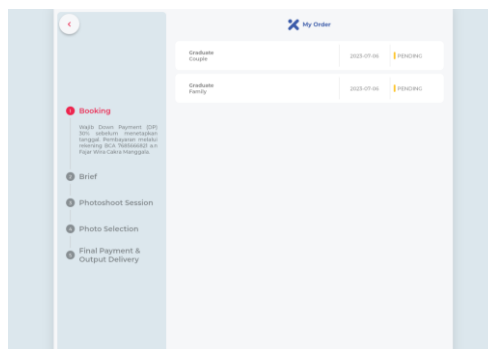
Halaman konfirmasi pemesanan menampilkan form detail pemesan untuk melengkapi data dan melanjutkan pemesanan. Hasil yang diharapkan dapat menampilkan nota atau detail pemesanan, namun belum membuat design detail pemesanan dan terdapat fitur yang belum ada yaitu memilih *crew* belum terintegrasi dengan database dan jadwal *crew* masih berupa data dummy.



Gambar 13. Halaman Pemesanan dan Detail *Crew* Pada Bagian Memili *Crew*

4. Halaman Daftar Pemesanan

Halaman daftar pemesanan menampilkan daftar proyek yang telah dipesan oleh pengguna.



Gambar 14. Halaman Daftar Pemesanan

d) Pengujian Sprint Kedua

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian dengan tim untuk melakukan pengecekan tiap fitur yang telah diselesaikan pada sprint kedua.

Tabel 11. Hasil Pengujian Sprint Kedua

| No. | Skenario | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--------------------|--|--|-----------------|------------|
| 1. | Melihat portofolio | Menampilkan gambar portofolio | Sistem menampilkan gambar sesuai rasio gambar | Sesuai Harapan | Berhasil |
| 2. | Memilih Paket | Menampilkan daftar paket dari database | Sistem menampilkan daftar paket yang ada dari database | Sesuai Harapan | Berhasil |

| | | | | | |
|----|--------------------------|---|---|---|----------------|
| 3. | Detail Paket | Pengguna memilih salah satu paket | Sistem menampilkan popup informasi lengkap dan layanan dari paket yang dipilih | Sesuai Harapan | Berhasil |
| 4. | Konfirmasi Pemesanan | Pengguna memasukkan data diri dan memilih <i>crew</i> | Sistem menampilkan daftar harga pemesanan dan data terintegrasi dengan data <i>crew</i> | Tidak sesuai harapan karena belum menampilkan data pemesanan dan belum terintegrasi dengan data <i>crew</i> | Belum berhasil |
| 5. | Melihat daftar pemesanan | Memilih menu order | Sistem menampilkan daftar pemesanan dan status sesuai yang telah dipesan | Sesuai harapan | Berhasil |

e) Sprint Retrospective

Pada tahapan sprint retrospective dilakukan pembahasan mengenai peningkatan yang akan dilakukan pada sprint berikutnya.

Table 12. Tabel Hasil Sprint Retrospective Kedua

| Pertanyaan | Jawaban |
|--|--|
| What going well in this sprint? | <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dengan anggota berjalan baik - Perancangan berjalan lancar |
| What did not go well in this sprint? | <ul style="list-style-type: none"> - Persiapan data yang akan ditampilkan belum lengkap. - Data gambar yang ditampilkan masih gambar sementara dan static - Terdapat pengulangan kode saat membuat tombol |
| What can we do differently in this sprint? | <ul style="list-style-type: none"> - Kelengkapan data dapat disiapkan lebih awal - Penggunaan kode berulang dihindari dengan membuat custom widget - Penanganan masalah dapat dilakukan lebih efisien |

3) Sprint 3

Pada sprint ketiga penulis memulai dengan halaman detail pemesanan seperti hasil kerjasama dan komen revisi kemudian melakukan pengembangan aplikasi mobile yang berkaitan dengan pemesanan crew studio.

a) Sprint Planning

Pada sprint planning ini penulis melakukan pengembangan halaman informasi yaitu halaman informasi studio, crew, dan portofolio studio yang menjadi media pemasaran dan penjualan studio.

Tabel 13. Tabel Sprint Planning Ketiga

| No. | Backlog | Deskripsi | Periode |
|-----|---------------------|--|----------|
| 1. | Detail Hasil Kerja | Pengguna dapat melihat dan mengunduh hasil kerjasama | 4 Minggu |
| 2. | Detail Komen Revisi | Pengguna dapat menambahkan komentar revisi pada proyek kerjasama | |
| 3. | Login <i>Crew</i> | <i>Crew</i> dapat login ke aplikasi mobile studio | |
| 4. | Absensi | <i>Crew</i> dapat melakukan absensi dengan pemindaian sidik jari untuk autentikasi | |
| 5. | Mengirim Lokasi | Saat <i>crew</i> melakukan absensi aplikasi dapat mengakses lokasi pengguna kemudian mengirimnya ke database | |

b) Daily Scrum

Pada tahap ini penulis mengerjakan backlog sprint ketiga setiap harinya dengan melakukan daily scrum yang mencakup beberapa pertanyaan utama seperti apa yang telah dikerjakan dan apa kendala yang dialami. Hasil daily scrum pada sprint ketiga dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 14. Tabel Hasil Sprint Ketiga

| No. | Backlog | Keterangan |
|-----|---------------------|------------|
| 1. | Detail Hasil Kerja | Belum |
| 2. | Detail Komen Revisi | Selesai |
| 3. | Login <i>Crew</i> | Selesai |
| 4. | Absensi | Belum |
| 5. | Mengirim Lokasi | Selesai |

c) Sprint Review

Tahap sprint review dilakukan untuk mengecek backlog yang telah dikerjakan pada pada sprint ketiga. Penulis melakukan sprint review di akhir sprint dengan anggota studio. Hasil sprint review pada sprint kedua dipaparkan pada tabel berikut ini.

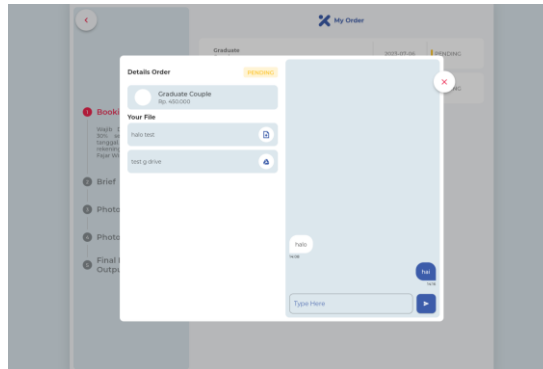
Tabel 15. Hasil Sprint Review Ketiga

| No. | Backlog | Keterangan |
|-----|---------------------|--|
| 1. | Detail Hasil Kerja | Terdapat error saat pengguna mengunduh file dari link firebase |
| 2. | Detail Komen Revisi | Sesuai kebutuhan |
| 3. | Login <i>Crew</i> | Sesuai kebutuhan |
| 4. | Absensi | Terdapat error saat mencocokkan id perangkat dengan database |
| 5. | Mengirim Lokasi | Sesuai kebutuhan |

Berdasarkan table 15 dapat disimpulkan bahwa terjadi beberapa kendala dalam pengembangan mobile seperti hambatan yang disebabkan error saat mengunduh file dan pencocokan info perangkat dengan database.

1. Detail Hasil Kerja dan Komen Revisi

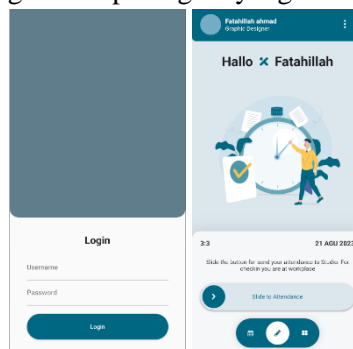
Detail hasil kerja dibawah ini menampilkan tampilan daftar file hasil kerjasama dan info singkat pemesanan seperti jenis dan harga. Detail komen revisi dibawah ini menampilkan halaman chat untuk mengirim pesan seperti permintaan tambahan, komentar dan revisi.



Gambar 15. Detail Hasil Kerja dan Komen Revisi.

2. Login Crew

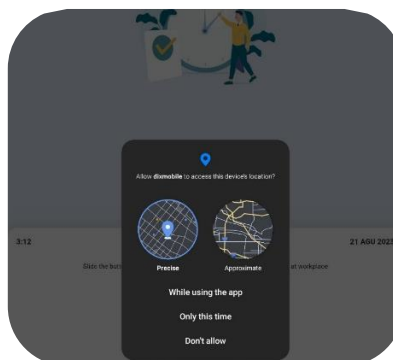
Login mobile dibawah ini menampilkan formulir login dengan memasukkan nama pengguna dan kata sandi untuk mengakses aplikasi mobile studio. Absensi menampilkan tampilan absensi dan tombol geser untuk melakukan absensi crew studio. Namun pada pengembangan fitur absensi terkendala karena absen yang dilakukan gagal saat sistem mengecek perangkat pengguna sesuai dengan info perangkat yang tersimpan pada database.



Gambar 16. Halaman Login dan Absensi Crew.

3. Mengirim Lokasi

Mengirim lokasi dibawah ini menampilkan izin lokasi perangkat dan fitur mengirim lokasi pengguna ke database.



Gambar 17. Tampilan Fitur Akses Lokasi

d) Pengujian Sprint Ketiga

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian dengan tim untuk melakukan pengecekan tiap fitur yang telah diselesaikan pada sprint ketiga.

Tabel 16. Hasil Pengujian Sprint Ketiga

| No. | Skenario | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|---------------------|---|---|--|----------------|
| 1. | Detail Hasil Kerja | Pengguna memilih proyek kemudian menekan tombol download pada daftar file | Dapat mendownload file | Tidak Sesuai Harapan. Terdapat error Exception saat menekan tombol download | Belum berhasil |
| 2. | Detail Komen Revisi | Pengguna mengirim pesan revisi melalui kolom chat | Sistem mengirim dan menampilkan pesan secara realtime seperti fitur chatting | Sesuai Harapan | Berhasil |
| 3. | Login Crew | Crew dapat menggunakan akunnya untuk mengakses aplikasi crew | Sistem beralih kehalaman utama jika memasukkan nama pengguna dan kata sandi dengan benar | Sesuai Harapan | Berhasil |
| 4. | Absensi | Crew melakukan absensi dengan menggeser tombol absen | Muncul autentikasi perangkat dan data lokasi terkirim ke database | Crew tidak dapat melakukan absensi. Sistem tidak dapat mencocokkan data perangkat dengan data yang tersimpan di database | Belum berhasil |
| 5. | Mengirim Lokasi | Crew melakukan absensi dengan menggeser tombol absen | Sistem mengirim data lokasi perangkat. Jika akses lokasi tidak diperkenankan, sistem meminta izin akses lokasi ke perangkat | Sesuai harapan | Berhasil |

e) Sprint Retrospective

Pada tahapan sprint retrospective dilakukan pembahasan mengenai peningkatan yang akan dilakukan pada sprint berikutnya.

Tabel 17. Tabel Hasil Sprint Restrospective Ketiga

| Pertanyaan | Jawaban |
|--|--|
| What going well in this sprint? | - Diskusi dengan anggota berjalan baik |
| What did not go well in this sprint? | - Fitur unduh file pada hasil kerja perlu penyesuaian dan perbaikan pada sprint berikutnya - Terdapat kendala pada fitur absensi saat menambahkan validasi perangkat - Progress lambat karena terlalu berfokus pada tampilan |
| What can we do differently in this sprint? | - Prioritas utama fitur dan proses bisnis, tim bisa menyampingkan tampilan aplikasi - Penanganan masalah dapat lebih cepat dan efisien dengan bantuan OpenAI |

4) Sprint 4

Pada sprint keempat penulis memulai dengan perbaikan pada fitur unduh dan absensi pada sprint sebelumnya. Kemudian penulis memulai pengembangan fitur daftar yang akan dikerjakan dan daftar kerjaan crew studio.

a) Sprint Planning

Pada sprint planning ini penulis melakukan perbaikan backlog yang belum selesai pada sprint sebelumnya dan penambahan fitur daftar yang akan dikerjakan crew studio.

Tabel 18. Table Sprint Planning Keempat

| No. | Backlog | Deskripsi | Periode |
|-----|--------------------|--|----------|
| 1. | Detail Hasil Kerja | Pengguna dapat mengunduh file hasil kerja | 2 Minggu |
| 2. | Absensi | Crew dapat melakukan absensi | |
| 3. | List To Do | Crew dapat menambahkan daftar yang akan dikerjakan | |

b) Daily Scrum

Pada tahap ini penulis mengerjakan backlog sprint keempat setiap harinya dengan melakukan daily scrum yang mencakup beberapa pertanyaan utama seperti apa yang telah dikerjakan dan apa kendala yang dialami. Hasil daily scrum pada sprint pertama dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 19. Hasil Sprint Keempat

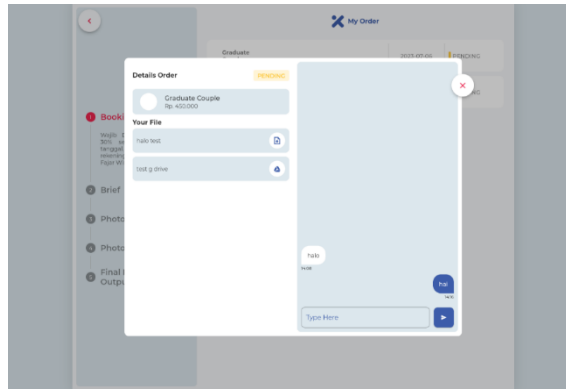
| No. | Backlog | Keterangan |
|-----|--------------------|------------|
| 1. | Detail Hasil Kerja | Selesai |
| 2. | Absensi | Selesai |
| 3. | List To Do | Belum |

c) Sprint Review

Tahap sprint review dilakukan untuk mengecek backlog yang telah dikerjakan pada pada sprint keempat. Penulis melakukan sprint review di akhir sprint dengan anggota studio. Hasil sprint review pada sprint kedua dipaparkan pada tabel berikut ini.

1. Detail Hasil Kerja

Detail hasil kerja dibawah ini menampilkan tampilan daftar file hasil kerjasama dan info singkat pemesanan seperti jenis dan harga.



Gambar 18. Detail Hasil Kerjasama

2. Absensi

Absensi dibawah ini menampilkan tampilan halaman absensi yang telah dilakukan perbaikan pada fitur validasi device dengan data info device.



Gambar 19. Absensi Crew Studio

d) Pengujian Sprint Keempat

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian dengan tim untuk melakukan pengecekan tiap fitur yang telah diselesaikan pada sprint ketiga.

Tabel 20. Tabel Hasil Pengujian Sprint Keempat

| No. | Skenario | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--------------------|---|---|-----------------|----------------|
| 1. | Detail Hasil Kerja | Pengguna memilih proyek kemudian menekan tombol download pada daftar file | Dapat mendownload file | Sesuai Harapan | Belum berhasil |
| 2. | Absensi | Crew melakukan absensi dengan menggeser tombol absen | Sistem menampilkan autentikasi perangkat dan mengirim data absen beserta lokasi ke database | Sesuai Harapan | Berhasil |

e) Sprint Retrospective

Pada tahapan sprint retrospective dilakukan pembahasan mengenai peningkatan yang akan dilakukan pada sprint berikutnya.

Tabel 21. Tabel Hasil Sprint Retrospective Keempat

| Pertanyaan | Jawaban |
|--|---|
| What going well in this sprint? | - Diskusi dengan anggota berjalan baik - Perancangan berjalan lancar |
| What did not go well in this sprint? | - Terkendala fokus sehingga hanya backlog sprint sebelumnya yang selesai. - Pengembangan fitur list to do belum sama sekali dimulai. |
| What can we do differently in this sprint? | - Fokus dapat ditingkatkan agar tidak ada sprint backlog yang terlewat. |

3.2. Pembahasan

Pada tahapan pengujian penulis menggunakan metode SUS(System Usability Scale) dengan memberikan kuesioner kepada pengguna dengan berisikan 10 pertanyaan yang dijawab oleh responden. Pada setiap pertanyaan akan diberikan.

Tabel 22. Tabel Pertanyaan SUS

| No | Pertanyaan | Skor | | | | |
|----|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi | | | | | |
| 2 | Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan | | | | | |
| 3 | Saya merasa sistem ini mudah digunakan | | | | | |
| 4 | Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini | | | | | |
| 5 | Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya, dan dapat berguna | | | | | |
| 6 | Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini) | | | | | |
| 7 | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat | | | | | |
| 8 | Saya merasa sistem ini rumit dan agak membingungkan | | | | | |
| 9 | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini | | | | | |
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini | | | | | |

Berikut merupakan cara penilaian dari metode SUS :

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5, dikurangi dengan skor pertanyaan yang didapatkan dari pengguna
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali dengan 2.5
4. Lakukan tahapan secara berulang pada setiap responden
5. Kemudian di cari nilai rata-rata dengan cara $\frac{\text{jumlah skor seluruh responden}}{\text{jumlah responden}}$

Tabel 23. Tabel Responden

| | | |
|----|-------------------------|-----------|
| 1 | Kevin alexander | Laki-laki |
| 2 | Muh arvy irvan | Laki-laki |
| 3 | Gita ramdhan haris | Laki-laki |
| 4 | Fajar wira cm | Laki-laki |
| 5 | Rachmat kurniawan idrus | Laki-laki |
| 6 | Daniel jeshan | Laki-laki |
| 7 | Lavilerio lamuna | Laki-laki |
| 8 | Nanda syam | Perempuan |
| 9 | Indra visichella | Laki-laki |
| 10 | Agung Ayatullah | Laki-laki |
| 11 | Sulthan Abdillah | Laki-laki |
| 12 | Nurul Bilqisti | Perempuan |
| 13 | Erwyn Bari P | Laki-laki |
| 14 | Dhandy Jovanka | Laki-laki |
| 15 | Nurfadilah Tasya | Perempuan |

Tabel 24. Tabel Hasil Perhitungan SUS

| Participant | q1 | q2 | q3 | q4 | q5 | q6 | q7 | q8 | q9 | q10 | SUS Score |
|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-------------|
| 1 | 3 | 2 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 5 | 2 | 75.0 |
| 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 72.5 |
| 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 67.5 |
| 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 5 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 65.0 |
| 5 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 72.5 |
| 6 | 3 | 1 | 5 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 67.5 |
| 7 | 3 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 72.5 |
| 8 | 4 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 1 | 72.5 |
| 9 | 3 | 1 | 5 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 5 | 2 | 77.5 |
| 10 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 70.0 |
| 11 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 4 | 2 | 72.5 |
| 12 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 2 | 3 | 3 | 5 | 2 | 70.0 |
| 13 | 3 | 3 | 5 | 1 | 3 | 3 | 5 | 2 | 2 | 1 | 70.0 |
| 14 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 55.0 |
| 15 | 4 | 1 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 3 | 85.0 |
| Nilai Rata-Rata | | | | | | | | | | | 70.5 |

Berdasarkan hasil perhitungan dengan metode SUS (System Usability Scale) nilai rata-rata yang didapatkan adalah 70.5 dengan hasil Cukup Baik.

3.3. Kesimpulan (Conclusion)

Setelah melakukan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi dan pengujian dengan menggunakan metode Scrum terhadap aplikasi manajemen studio penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi pemesanan studio mampu membantu kegiatan pemesanan informasi dan proses bisnis di CV. Dixon Ruang Kreatif
2. Aplikasi pemesanan studio mampu membantu manajer studio memantau kerjaan crew dan permintaan client.
3. Aplikasi pemesanan studio mampu mempermudah pelanggan mengakses informasi studio terkait harga dan proses pemesanan.

Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)

Terima kasih kepada pihak CV. Dixon Ruang Kreatif yang telah memberikan fasilitas untuk mengerjakan Tugas Akhir. Dan Terima kasih pula kepada Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 yang telah membimbing dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

Daftar Pustaka

- B. N. Eason, and I.N. Sneddon, "On certain integrals of Lipschitz-Hankel type involving products of Bessel functions," *Phil. Trans. Roy. Soc. London*, vol. A247, pp. 529-551
- W. D. Anjaningrum, (2021). INTEGRASI MENUJU INDUSTRI KREATIF YANG KUAT DAN DINAMIS, *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, vol. 15, no. 1, pp. 30–40.
- H. Heryani, A. C. Legowo, and I. P. Nugroho, "Strategi Pengembangan Industri Kreatif untuk Inovasi," *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*, vol. 30, no. 3, pp. 290–298, [online] doi: 10.24961/j.tek.ind.pert.2020.30.3.290.
- H. Sofyan and I. Toriq, "Peran Media Digital dalam Perkembangan Industri Kreatif," 2018. [Online]. Available: <http://www.bekraf.go.id/berita/page/10> (Diakses 20 Desember 2022).
- M. Alif Al Gibran Arif, D. Sulistyio Kusumo, dan S. Yulia Puspitasari, (2021). Optimasi Pengembangan Aplikasi Cross-platform Berbasis Flutter Menggunakan Pendekatan Arsitektur Model MVI (Model-View-Intent), vol. 8, no. 5, hlm. 10728.
- T. Tohirin dan S. R. Widiyanto, (2020). Peran Trello dalam Adopsi Agile Scrum Pada Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan," *MULTINETICS*, vol. 6, no. 1, hlm. 32–39, doi: 10.32722/multinetics.v6i1.2763.