

**IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA APLIKASI CAPTURE
BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI SARJANA SISTEM INFORMASI



Oleh :

Vithalia Rizki Prasetya

227006526137

SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS NASIONAL

2024

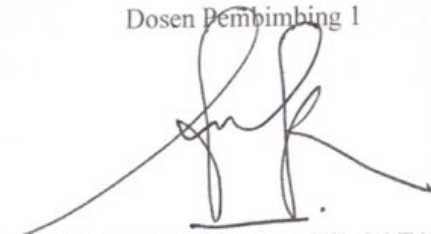
HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA APLIKASI JASA
FOTOGRAFER CAPTURE BERBASIS MOBILE**



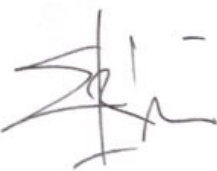
Vithalia Rizki Prasetya
227006526137

Dosen Pembimbing 1



(Dr. Ucu Darusalam, S.T., M.T.)

Dosen Pembimbing 2



(Eri Mardiani, S.Kom, M.Kom)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA APLIKASI JASA FOTOGRAFER CAPTURE BERBASIS MOBILE

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 26 Februari 2024



Vithalia Rizki Prasetya

227006526137


LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA APLIKASI JASA FOTOGRAFER CAPTURE BERBASIS MOBILE

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2023-2024 pada tanggal 20 Februari Tahun 2024

Dosen Pembimbing 1


(Dr. Ucuk Darusalam, S.T., M.T.)

NIDN. 0103010801

Ketua Program Studi Sistem Informasi


(Dr. Andrianingsih, S.T., M.Si)

NIDN. 0303097902



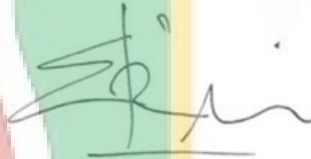
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA APLIKASI JASA FOTOGRAFER CAPTURE BERBASIS MOBILE

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2023-2024 pada tanggal 20 Februari Tahun 2024

Dosen Pembimbing 2



(Eri Mardiani, S.Kom, M.Kom.)

NIDN. 050020068

Ketua Program Studi Sistem Informasi



(Dr. Andrianingsih, S.Kom, MMSI)

NIDN. 0303097902



LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Vithalia Rizki Prasetya
NPM : 227006526137
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : Selasa, 20 Februari 2024.

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA APLIKASI JASA FOTOGRAFER
CAPTURE BERBASIS MOBILE

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

IMPLEMENTATION OF THE SCRUM METHOD IN MOBILE-BASED CAPTURE
PHOTOGRAPHER SERVICE APPLICATIONS

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
Senin, 26 Februari 2024	Senin, 26 Februari 2024	Senin, 26 Februari 2024
		

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Vithalia Rizki Prasetya
NPM : 227006526137
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : Selasa, 20 Februari 2024.

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA APLIKASI JASA FOTOGRAFER
CAPTURE BERBASIS MOBILE

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

IMPLEMENTATION OF THE SCRUM METHOD IN MOBILE-BASED CAPTURE
PHOTOGRAPHER SERVICE APPLICATIONS

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
Senin, 26 Februari 2024	Senin, 26 Februari 2024	Senin, 26 Februari 2024
	 	

ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi, penyedia jasa fotografi mulai beralih dari fase offline ke online. Namun, aplikasi terdahulu dinilai kurang optimal dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Metode Agile Scrum yang diyakini paling tepat untuk merancang dan membangun aplikasi pelayanan jasa fotografi. Karena cocok dan praktis pengembangan sistem dengan metode agile didesain dan diimplementasikan. Capture adalah aplikasi mobile dan website yang dirancang karena belum ada pada penelitian sebelumnya. Fitur baru dengan untuk penyedia jasa dapat mengunggah foto dan video cinematic untuk menarik perhatian pengguna. Untuk itu dirancang sistem pelayanan jasa photography berbasis mobile menggunakan metodologi pengembangan agile serta pengujian kepada pengguna dan penyedia jasa.

Kata kunci : Mobile, Scrum, Fotografi.



ABSTRACT

As technology develops, photography service providers are starting to move from the offline to online phase. However, the previous application was considered less than optimal in meeting user needs. The Agile Scrum method is believed to be the most appropriate for designing and building photography service applications. Because it is suitable and practical, system development using the agile method is designed and implemented. Capture is a mobile application and website that was designed because it was not available in previous research. A new feature for service providers can upload photos and cinematic videos to attract users' attention. For this reason, a mobile-based photography service system was designed using agile development methodology and testing for users and service providers.

Keyword : Mobile, Scrum, Photpgraph



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT atas anugerah dan karunia yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi. Penulisan Skripsi ini disusun guna melengkapi tugas sebagai mahasiswa S1 pada Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Universitas Nasional.

Skripsi ini berisi pembahasan Sistem Informasi yang penulis bangun berdasarkan hasil analisa kebutuhan aplikasi jasa fotografi pernikahan di Jakarta Selatan. Berkat doa, usaha, semangat, bantuan, bimbingan serta dukungan yang penulis terima baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak serta semangat yang pantang menyerah dan selalu merespon positif terhadap perubahan yang terjadi akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu. Berkat dukungan dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan panjang umur serta kesehatan sehingga masih diberi kesempatan dalam menimba ilmu di Universitas Nasional.
2. Kepada orang tua penulis yang telah menjadi support system dalam segala kondisi dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan dan meraih gelar S1 karena dukungannya.
3. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Universitas Nasional yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan Proposal Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Uruk Darusalam, S.T., M.T., sebagai dosen pembimbing 1.
5. Ibu Eri Mardiani, S.Kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing 2.
6. Serta teman-teman dari Prodi Sistem Informasi yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

Meskipun skripsi telah selesai dibuat penulis, akan tetapi skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan arahan baik berupa saran maupun kritik dari para pembaca.



Jakarta, 16 Febuari 2024

Vithalia Rizki Prasetya

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI ...	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Kontribusi.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Sistem Informasi.....	9

2.2.2	<i>Photography</i>	11
2.2.3	<i>Aplikasi Mobile</i>	11
2.2.4	<i>Metode Agile</i>	12
2.2.5	<i>Scrum</i>	13
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	14
3.1.1	<i>Lokasi Penelitian</i>	15
3.1.2	<i>Waktu Penelitian</i>	15
3.2	Penentuan Subjek penelitian.....	15
3.3	Fokus Penelitian.....	16
3.4	Sumber Data.....	16
3.4.1	<i>Data Primer</i>	16
3.4.2	<i>Data Sekunder</i>	16
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.5.1	<i>Studi Litelatur</i>	17
3.5.2	<i>Observasi</i>	17
3.5.3	<i>Kuisisioner</i>	17
3.6	Desain Penelitian.....	18
3.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	18
3.6.2	<i>Activity Diagram</i>	19
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1	Product Backlog.....	22
4.2	Sprint Planning.....	22

4.2.1	<i>Desain Model Inovasi Aplikasi</i>	22
4.2.2	<i>Diagram Konteks</i>	23
4.2.3	<i>Relasi Tabel</i>	24
4.3	Sprint	24
4.3.1	<i>Halaman Login Aplikasi Mobile Capture</i>	25
4.3.2	<i>Halaman Beranda Aplikasi Mobile Capture</i>	25
4.3.3	<i>Halaman Notifikasi Aplikasi Mobile Capture</i>	26
4.3.4	<i>Halaman Profil Aplikasi Mobile Capture</i>	26
4.3.5	<i>Halaman Detail Aplikasi Mobile Capture</i>	27
4.3.6	<i>Halaman History Aplikasi Mobile Capture</i>	28
4.3.7	<i>Halaman Checkout Aplikasi Mobile Capture</i>	28
4.3.8	<i>Halaman Pembayaran Midtrans Aplikasi Mobile Capture</i>	29
4.3.9	<i>Halaman Login pada Website Admin Capture</i>	29
4.3.10	<i>Halaman Dashboard Website Admin Mobile Capture</i>	30
4.3.11	<i>Halaman User pada Website Admin Mobile Capture</i>	30
4.3.12	<i>Halaman Merchant pada Website Admin Capture</i>	31
4.4	Sprint Review	31
	BAB V PENUTUP	36
5.1	Kesimpulan	36
5.2	Saran	37
	DAFTAR PUSTAKA	38
	LAMPIRAN	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Piramid Sistem Informasi.....	10
Gambar 2. 2 Tahapan Metode Agile.....	13
Gambar 2. 3 Tahapan Metode Scrum.....	13
Gambar 3. 1 Graant Diagram Project.....	15
Gambar 3. 2 Usecase Diagram.....	19
Gambar 3. 3 Activity Diagram Data User.....	19
Gambar 3. 4 Activity Diagram Admin.....	20
Gambar 3. 5 Activity Diagram Merchant Admin.....	20
Gambar 3. 6 Activity Diagram Checkout.....	20
Gambar 3. 7 Activity Diagram Laporan.....	20
Gambar 3. 8 Activity Diagram Login User.....	21
Gambar 3. 9 Activity Diagram Merchant.....	21
Gambar 3. 10 Activity Diagram Paket Merchant.....	21
Gambar 3. 11 Activity Diagram Pemesanan.....	21
Gambar 4. 1 Model inovasi model aplikasi photography Capture.....	23
Gambar 4. 2 Diagram Konteks.....	23
Gambar 4. 3 Tabel Relasi Database.....	24
Gambar 4. 4 Tampilan halaman login dan registrasi.....	25
Gambar 4. 5 Tampilan beranda utama.....	26
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Notifikasi.....	26
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Profil.....	27
Gambar 4. 8 Tampilan Detail Produk.....	27
Gambar 4. 9 Tampilan halaman Riwayat transaksi.....	28
Gambar 4. 10 Tampilan halaman checkout.....	28
Gambar 4. 11 Tampilan halaman payment gateway.....	29
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Login Admin pada website Capture.....	29

Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Dashboard pada website Capture..... 30
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Users pada website Capture..... 30
Gambar 4. 15 Tampilan halaman merchant pada website capture..... 31
Gambar 4. 16 Diagram batang persentase pengujian desain antarmuka..... 32
Gambar 4. 17 Diagram batang persentase pengujian fitur.....34



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Litelatur.....	9
Tabel 3. 1 Skala Likert	18
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian	32

