

BAB II

KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan dan juga penelitian terkait yang dijadikan sebagai acuan dalam menyusun tugas akhir ini.

2.1 Landasan Teori

Landasan teori akan menjelaskan teori yang dijadikan sebagai acuan dari penelitian ini meliputi penjelasan tentang teori *framework Scrum*, *Company Profile*, *Website Company Profile*, *Media Promosi Online*, *Mockup* dan *Figma*.

2.1.1 Framework Scrum

Scrum pertama kali dikembangkan oleh Jeff Sutherland pada tahun 1993 dan memiliki tujuan untuk menjadi metodologi pengembangan yang mengikuti prinsip-prinsip *Agile* (Adi & Permana, 2015). *Scrum* merupakan kerangka kerja ringan, yang dapat membantu individu, tim, maupun organisasi untuk menghasilkan nilai dari solusi adaptif untuk mengatasi permasalahan yang kompleks [3]. Bisa dikatakan *Scrum* adalah sebagai kerangka kerja yang dapat membantu memecahkan masalah secara adaptif dalam pembuatan produk yang kompleks dengan cara yang sangat fleksibel dan dengan hasil yang maksimal tanpa banyaknya proses produktivitas yang dijalankan. *Scrum* sendiri memiliki 5 *value* yaitu komitmen, fokus, keterbukaan, rasa hormat dan keberanian, dimana *value* tersebut harus diterapkan dan dijalankan apabila ingin mencapai keberhasilan dalam menggunakan *scrum* [3]. *Scrum* terdiri dari 3 bagian yaitu *scrum team*, *scrum events* dan *scrum artifacts*.

Scrum team merupakan sebuah tim yang terdiri dari kumpulan individu yang bekerja bersama untuk mengembangkan sebuah produk,

kumpulan individu tersebut di antaranya adalah *scrum master*, *product owner* dan *developers*. *Scrum master* merupakan seseorang yang bertanggung jawab untuk membantu semua anggota tim untuk memahami teori dan praktik scrum. *product owner* merupakan seseorang yang bertanggung jawab untuk memaksimalkan nilai produk yang dihasilkan dari pekerjaan *scrum team*. *Developers* merupakan sekumpulan anggota *Scrum* tim yang terdiri dari satu orang atau lebih yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan *user story* atau *product backlog* serta berkomitmen untuk menciptakan *increment* pada produk yang dikembangkan.

Scrum events merupakan acara di dalam sebuah *Scrum*, setiap acara diperlukan karena untuk memeriksa dan mengadapasi *scrum artifact*, serta diperlukan agar transparansi dapat dilihat oleh semua pihak yang bertanggung jawab di dalamnya. Terdapat lima 5 acara dalam *scrum events* yaitu *sprint*, *sprint planning*, *daily scrum*, *sprint review* dan *sprint retrospective*.

Berikut penjelasan acara-acara yang dilaksanakan dalam *Scrum Events*.

1. *Sprint*

Sprint merupakan jantung dalam kerangka *scrum*, *sprint* merupakan durasi suatu pekerjaan yang harus diselesaikan antara satu hingga empat minggu. Pelaksanaan *sprint* pertama akan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disepakati. Selama *sprint* berlangsung, tidak diperbolehkan adanya perubahan yang dapat mempengaruhi hasil dari *sprint*. Setelah *sprint* selesai, maka akan dilanjutkan ke *sprint* selanjutnya sesuai dengan perencanaan yang akan kembali dibuat pada *event sprint planning*.

2. *Sprint Planning*

Sprint planning merupakan perencanaan yang dilakukan di setiap *sprint* baru dan dihadiri oleh seluruh *scrum team*. Perencanaan ini akan membahas serta mendiskusikan terkait pembagian pekerjaan

selama satu periode *sprint* sesuai dengan *product backlog* (fitur yang dibutuhkan) yang telah disepakati oleh *scrum team*. *Sprint Planning* akan menghasilkan rencana pembagian kerja *product backlog item* sesuai dengan prioritas pada setiap periode *sprint*.

3. *Daily Scrum*

Daily scrum merupakan acara atau kegiatan meeting yang dilakukan oleh seluruh *scrum team* dengan waktu maksimal 15 menit. Tujuan dilakukannya *daily scrum meeting* ini adalah untuk mengetahui progress, mengetahui permasalahan atau hambatan, mengetahui yang akan dikerjakan selanjutnya dan mengetahui pekerjaan apa saja yang sudah selesai. Pada *daily scrum meeting* tim mengharuskan menjawab serta menjelaskan pertanyaan dari poin-poin sebagai berikut:

1. Apa pekerjaan yang telah dikerjakan kemarin?
2. Apa saja kendala atau hambatan yang dihadapi?
3. Apa yang akan dikerjakan hari ini?

4. *Sprint Review*

Ketika setiap *sprint* sudah selesai, maka akan dilakukan *sprint review*. *Sprint review* merupakan acara yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi *development team* dalam menunjukkan hasil kerja kepada *product owner*. *Sprint review* dilakukan dengan cara demo secara langsung serta dilengkapi dengan laporan tertulis, atau hanya demo mengenai fitur yang telah diselesaikan. Dari hasil demonstrasi, kemudian *product owner* memeriksa pekerjaan dari *product backlog* yang telah dikerjakan apakah sudah benar atau tidak. Selanjutnya *product owner* dapat memberikan *feedback* terhadap bagian yang kurang sesuai dengan kebutuhan.

5. *Sprint Retrospective*

Sprint retrospective merupakan acara atau kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi proses atau kinerja tim dalam satu *sprint*. Tujuan daripada evaluasi yang dilakukan adalah dilakukan

guna untuk melakukan peningkatan kinerja serta performa pada *sprint* selanjutnya.

Scrum artifacts merupakan bagian dari kerangka kerja *scrum* untuk merepresentasikan pekerjaan atau nilai bisnis guna terciptanya transparansi informasi. *Scrum* terdiri dari 3 *artifact* yaitu *product backlog*, *sprint backlog* dan *product increment*.

1. *Product backlog* merupakan daftar urutan mengenai fitur atau perbaikan apa saja yang dibutuhkan untuk meningkatkan suatu produk.
2. *Sprint backlog* merupakan sekumpulan *product backlog* atau *to do list* untuk mendeskripsikan fungsi apa saja yang harus dikembangkan oleh sebuah produk selama *sprint* tertentu. *Sprint backlog* berisi *sprint goal* dan *product backlog item* yang dipilih untuk dikerjakan dalam *sprint*, serta plan yang dapat ditindaklanjuti untuk menghadirkan *increment*.
3. *Product increment* merupakan batu loncatan untuk mencapai *product goal*, sedangkan *increment* merupakan jumlah *product backlog item* yang telah selesai dikerjakan selama *sprint* berjalan. Jadi ketika *product backlog item* telah selesai kemudian akan dimasukkan ke *definition of done* lalu akan dilakukan inspeksi apakah hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan dan apakah sudah memenuhi kriteria tertentu, apabila sudah maka *product backlog item* akan berpindah dan meningkat menuju ke *increment*.

2.1.2 Company Profile

Company profile merupakan sebuah media informasi yang dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai perusahaan, keberadaan suatu perusahaan maupun mengenai produk atau jasa yang ditawarkan oleh suatu perusahaan [2]. Tujuan dari *company profile* adalah untuk memberikan informasi lengkap mengenai suatu perusahaan mulai dari informasi tentang

perusahaan, sejarah perusahaan, visi misi perusahaan, deskripsi lengkap mengenai produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan, kontak maupun lokasi perusahaan.

Company profile juga memiliki fungsi yaitu sebagai media promosi, sebagai media publikasi, dan sebagai media untuk memperkuat *branding* dari perusahaan. Selain itu, *company profile* juga memiliki beberapa jenis di antaranya adalah *company profile* cetak, *company profile video* dan *company profile website*. Umumnya perusahaan saat ini banyak yang menggunakan *company profile website* sebagai media untuk melakukan promosi produk atau jasa yang mereka tawarkan, karena dengan menggunakan *company profile website* perusahaan bisa mendapatkan lebih banyak keuntungan dibanding dengan yang tidak menggunakan *company profile website*, salah satu keuntungannya adalah perusahaan dapat melakukan promosi produk atau jasa dengan biaya yang lebih terjangkau apabila dibandingkan dengan melakukan promosi secara konvensional yang biasanya memiliki harga yang tergolong lebih mahal, keuntungan lainnya apabila melakukan promosi menggunakan *company profile website* ialah perusahaan bisa mendapatkan jangkauan yang lebih luas daripada melakukan promosi secara konvensional yang hanya bisa dilakukan pada daerah tertentu sehingga ketika perusahaan mendapatkan jangkauan yang lebih luas maka akan ada kesempatan bisa mendapatkan lebih banyak pelanggan dimana hal itu akan berpengaruh terhadap pendapatan perusahaan.

2.1.3 Website Company Profile

Website company profile merupakan sebuah *website* yang menampilkan informasi atau profil perusahaan secara lengkap dan mendetail, *website company profile* juga memiliki banyak fungsi untuk perusahaan, beberapa di antaranya adalah memberikan gambaran umum mengenai perusahaan, memberikan informasi terbaru terkait produk atau jasa yang ditawarkan, menunjukkan kredibilitas perusahaan dan membuka peluang bisnis yang lebih besar serta dapat menarik pelanggan.

2.1.4 Media Promosi Online

Media promosi *online* merupakan suatu aktivitas promosi yang digunakan untuk memperkenalkan suatu produk atau jasa dimana proses pemasaran tersebut dilakukan secara *online* dengan menggunakan media internet [4]. Media promosi *online* saat ini banyak digunakan oleh perusahaan karena sebagai sarana dalam memasarkan produk atau jasa dimana dengan menggunakan media promosi *online* suatu produk atau jasa yang di pasarkan dapat memiliki jangkauan pemasaran yang lebih luas, dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh calon pelanggan dan agar produk atau jasa yang di pasarkan bisa dapat lebih dikenal oleh target pasar maupun calon pelanggan.

2.1.5 Mockup

Mockup merupakan visualisasi atau rancangan dari sebuah konsep desain yang akan diterapkan pada sebuah produk [5]. *Mockup* terdiri dari dua kategori yaitu *low fidelity mockup* dan *high fidelity mockup*. *Low fidelity mockup* merupakan desain yang hanya berfokus pada elemen-elemen dasar dari sebuah rancangan antarmuka aplikasi atau *website*, sedangkan *high fidelity mockup* merupakan desain jadi dari sebuah aplikasi atau *website* yang akan dibuat dimana pada *high fidelity mockup* desain yang diberikan lebih detail dan terperinci serta terdapat tambahan detail seperti gambar, warna, *font*, *icon*, dan elemen navigasi, desain tambahan tersebut akan digunakan untuk membuat hasil desain agar terlihat lebih nyata ataupun realistis.

2.1.6 Figma

Figma merupakan aplikasi untuk membuat desain tampilan halaman *website*, aplikasi, *desktop* dan lain lain [6]. Aplikasi figma dapat diakses melalui *website* atau dengan menginstal aplikasi *desktop*. Figma memiliki *tools* yang dapat mempermudah membuat ilustrasi dengan mudah yaitu dengan terdapatnya

vector tools, selain itu Figma juga memiliki fitur yang memudahkan dalam pembuatan *prototype*. Pada aplikasi ini pengguna juga dapat melakukan kolaborasi dalam suatu proyek secara *real time*, dimana pengguna dapat membuat atau melakukan perubahan secara bersama-sama pada desain yang sedang dibuat.

2.2 Penelitian Terkait

Tabel 1 Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil	Persamaan & Perbedaan
1	Try Setya Nugraha, Kusnadi, Rifqi Hardian, 2021	Rancang Bangun Sistem Informasi <i>Company Profile</i> dengan Menggunakan Metode Scrum Pada PT Hasna Satya Negara Berbasis Web	Sistem Informasi <i>Company Profile</i> dengan Menggunakan Metode Scrum	PT Hasna Satya Negara	Sistem Informasi <i>Company Profile</i> Berbasis Web	<p>Persamaan: Menggunakan metode Scrum dan hasilnya berupa sistem informasi <i>company profile</i> berbasis website</p> <p>Perbedaan: Tools yang digunakan yaitu Trello dan menggunakan metode Agile</p>

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil	Persamaan & Perbedaan
2	Taufiq Rizaldi, Dwi Putro Sarwo S,Hendr Yufit R, 2016	Implementasi Metodologi SCRUM dalam Pengembangan Sistem Pembayaran Elektronik Pada Usaha Mikro Kecil Menengah	Implementasi Metodologi SCRUM	UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah)	Aplikasi Pembayaran Elektronik Berbasis Web	<p>Persamaan: Metode pengembangan sistem menggunakan Scrum</p> <p>Perbedaan: Hasil akhir berupa aplikasi pembayaran elektronik berbasis website</p>
3	Dian Ambar Wasesha, 2022	Implementasi Metode Scrum Untuk Perancangan Sistem Administrasi Pada Star Laundry	Implementasi Metode Scrum	Star Laundry	Sistem Administrasi Pengelolaan Data Pelanggan	<p>Persamaan: Metode pengembangan sistem menggunakan Scrum</p> <p>Perbedaan: Menggunakan tools Trello untuk pengembangan sistem dan sistem yang dikembangkan merupakan sistem administrasi</p>