

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Pembangunan sistem manajemen konten berbasis *web* untuk membantu perusahaan Astra Credit Companies dalam mengelola data layanan penawaran pekerjaan dan data layanan pelatihan untuk *freelancer* pada proyek QMTEA dibangun menggunakan metode Scrum. Sistem manajemen konten berbasis *web* tersebut dinamakan Quest Master Content Management System (QMCMS). Penerapan metode Scrum pada pembangunan QMCMS ini terbagi menjadi 3 fase yaitu fase *pregame*, fase *game*, dan fase *postgame*. Pada fase *pregame*, pihak internal perusahaan Astra Credit Companies menyusun perencanaan pembangunan sistem terhadap QMCMS. Setelah perencanaan pembangunan sistem untuk QMCMS telah diselesaikan, selanjutnya pihak internal perusahaan Astra Credit Companies menjelaskan perencanaan pembangunan sistem tersebut kepada para pengembang yang akan bertugas untuk membangun QMCMS. Pembangunan QMCMS ini membutuhkan 2 orang pengembang, yaitu penulis sendiri dan seorang mahasiswa dari program studi informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang bernama Evan Samuel Wiyendra.

Setelah fase *pregame* telah selesai dilaksanakan, selanjutnya fase dilanjutkan dengan fase *game*. Pada fase pembangunan QMCMS dilaksanakan berdasarkan perencanaan pembangunan sistem yang telah dibuat pada fase sebelumnya oleh pihak internal perusahaan Astra Credit Companies. Pembangunan QMCMS pada fase *game* menggunakan siklus proses pembangunan sistem secara berulang atau dapat disebut dengan sprint. Sprint diawali dengan grooming untuk menjelaskan tugas-tugas yang perlu dikerjakan oleh pengembang pada sprint tersebut. Setelah grooming selesai, selanjutnya sprint dilanjutkan dengan proses develop. Pada proses develop pengembang mengerjakan tugas-tugas yang telah ditentukan oleh *project lead* pada sprint tersebut. Setelah proses develop selesai, selanjutnya akan diadakan evaluasi terhadap sprint tersebut untuk mengembangkan kinerja para pengembang terhadap sprint selanjutnya. Jumlah sprint yang dibutuhkan untuk

membangun QMCMS adalah 7 sprint dengan total 24 tugas. QMCMS dibangun menggunakan platform Outsystems yang mampu mempermudah proses integrasi modul *front-end*, *back-end*, *database*, dan *plug-ins* yang digunakan pada pembangunan QMCMS. Outsystems juga menggunakan pendekatan low-code yang mampu mengurangi kompleksitas para pengembang dalam membangun QMCMS, sehingga proses pembangunan QMCMS menjadi lebih efisien.

Setelah fase *game* selesai, QMCMS berhasil dibangun dan siap untuk diuji. Selanjutnya fase dilanjutkan dengan fase *postgame* yang merupakan fase penutup pada metode Scrum. Pada fase ini terdapat penyusunan dokumentasi akhir dan pengujian terhadap sistem. Penyusunan laporan dokumentasi akhir disusun oleh pengguna dalam bentuk laporan tugas akhir ini dan untuk pengujian terhadap sistem dilakukan oleh penulis secara mandiri dan pengujian sistem terhadap pengguna dilakukan menggunakan proses User Acceptance Test (UAT) kepada 2 pengguna dari pihak internal perusahaan Astra Credit Companies seperti yang telah dijelaskan pada bab kelima sebelumnya. Berdasarkan seluruh fase dari metode Scrum yang telah dijalankan terhadap pembangunan QMCMS, maka dapat disimpulkan bahwa sistem manajemen konten berbasis *web* yang bernama Quest Master Content Management System (QMCMS) telah berhasil dibangun menggunakan metode Scrum untuk membantu perusahaan Astra Credit Companies dalam mengelola data-data layanan penawaran pekerjaan dan layanan pelatihan untuk *freelancer* pada proyek QMTEA secara efektif dan efisien.

6.2. Saran

Saran dari penulis untuk pengembangan lebih lanjut terhadap Quest Master Content Management System (QMCMS) adalah:

1. Menambahkan fungsionalitas baru untuk menentukan nilai *gold* yang akan diberikan kepada *player* saat *player* menyelesaikan sebuah *quest* dengan rentang nilai yang sesuai dengan minimum dan maksimum *gold* pada *quest* tersebut.
2. Menambahkan sebuah fungsionalitas baru untuk menampilkan notifikasi yang dikirimkan lewat aplikasi *mobile* Quest Master.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. As'ad, Psikologi Industri (Seri Ilmu Sumber Daya Manusia), Yogyakarta: Liberty, 2002.
- [2] Badan Pusat Statistik, "Booklet Survei Angkatan Kerja Nasional Agustus 2020," 23 Desember 2020. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/publication/2020/12/23/d8b9a75ce826ddafbddb9657/booklet-survei-angkatan-kerja-nasional-agustus-2020.html>. [Diakses 31 Januari 2021].
- [3] Mustofa, "Pekerja Lepas (Freelancer) Dalam Dunia Bisnis," *MoZaiK Journal*, vol. 10, no. 1, pp. 19-25, 2018.
- [4] Sribulancer, "Jumlah Freelancer Sribulancer per Kota," Mei 2019. [Online]. Available: <https://pelakubisnis.com/wp-content/uploads/2019/06/thumbnail-800x445.jpg>. [Diakses 31 Januari 2021].
- [5] S. Deterding, D. Dixon, K. Rilla dan L. Nacke, "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification," dalam *Conference: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 2011.
- [6] Outsystems, "What Can You Build With Low-Code ?," Outsystems, 18 Februari 2021. [Online]. Available: <https://www.outsystems.com/blog/posts/what-can-you-build-with-low-code/>. [Diakses 13 Juni 2021].
- [7] Outsystems, "Deploying Outsystems in The Cloud," Outsystems, [Online]. Available: <https://www.outsystems.com/evaluation-guide/deploying-outsystems-in-the-cloud/>. [Diakses 23 Mei 2021].
- [8] Outsystems, "Developing with Outsystems," Outsystems, [Online]. Available: <https://www.outsystems.com/evaluation-guide/developing-with-outsystems/>. [Diakses 10 5 2021].
- [9] K. Schwaber, "SCRUM Development Process," dalam *Business Object Design and Implementation*, London, Springer, 1997, pp. 117-134.
- [10] Y. Anggriawan, "Aplikasi Informasi Untuk Penyedia dan Pencari Kerja Freelance

- Berbasis Web,” *Naskah Publikasi*, 7 Maret 2013.
- [11] R. K. Pratama dan A. Kusumawati, “Sistem Informasi Pengelolaan Freelancer pada Playcubic Berbasis Web,” *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 7, no. 1, pp. 1-18, 2020.
- [12] A. E. Noor dan P. Irfan, “Implementasi Progressive Web Apps (PWA) Menggunakan Laravel dan Vue.js Dalam Pembuatan Aplikasi Penyedia Jasa Freelance,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 2, no. 3, pp. 174-180, 2020.
- [13] N. Pratama, R. Fauzi dan E. N. Alam, “Perancangan Aplikasi Layanan Pekerja Lepas Dengan Framework Laravel Untuk Mewadahi Pekerjaan Lepas Menggunakan Metode Extreme Programming Pada Startup Nganggur.Id,” *eProceedings of Engineering*, vol. 7, no. 2, pp. 7181-7188, 2020.
- [14] M. A. Syafii, N. I. Prasetya dan E. Wahyuningtyas, “Media Informasi Pekerjaan Paruh Waktu Secara Online,” *Melek IT Information Technology Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 61-68, 2016.
- [15] U. Nurhasan, B. Farjin, D. F. A dan F. V. Y. Ughay, “Implementasi Metode MVC untuk Pembangunan Sistem Informasi Pelatihan Kerja: Studi Kasus UPT Pelatihan Kerja Singosari,” *Jurnal Eksplora Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 20-31, 2020.
- [16] A. F. Yasa, D. S. Rusdianto dan K. C. Brata, “Pembangunan Sistem Freelance Marketplace Untuk Bidang Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Web,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 11, pp. 10509-10515, 2019.
- [17] A. G. Kazi, R. Mdyusoff, K. Anwar dan S. Kazi, “Sains Humanika The Freelancer: A Conceptual Review,” *Sains Humanika*, vol. 2, no. 3, pp. 1-7, 2014.
- [18] A. Sarah Baxter dan B. Lisa C. Vogt, “Content Management System”. United States of America Paten 6,356,903 B1, 12 Maret 2002.
- [19] A. Altun, Y. Gulbahar dan O. Madran, “USE OF A CONTENT MANAGEMENT SYSTEM FOR BLENDED LEARNING: Perceptions of Pre-Service Teachers,” *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, vol. 9, no. 4, pp. 138-153, 2008.
- [20] P. Browning dan M. Lowndes, “JISC TechWatch Report: Content Management

Systems,” 2001.

- [21] Outsystems, “How Outsystems Solve The Problem,” Outsystems, [Online]. Available: <https://www.outsystems.com/evaluation-guide/how-outsystems-solves-the-problem/>. [Diakses 13 Juni 2021].
- [22] M. Arief, Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL, Yogyakarta: Andi, 2011.
- [23] M. L. Rahmadi, Tips Membuat Website tanpa Coding & Langsung Online, Yogyakarta: Andi, 2013.
- [24] G. Christians, “The Origins and Future of Gamification,” *Senior Theses*, vol. 254, pp. 1-65, 2018.
- [25] G. K., M. S. dan S. P., User Acceptance Test, Springer, Cham, 2014.