

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

*Redevelopment* sistem aplikasi IdeaBox berbasis *website* dan *mobile* dilakukan untuk mengatasi semua masalah terkait kinerja aplikasi yang lambat, sistem yang sering *down*, aplikasi yang kurang menarik perhatian pengguna untuk dipakai sehari-hari, alur aplikasi terlalu rumit bagi pengguna, serta perusahaan-perusahaan yang memberikan beberapa permintaan untuk penambahan fitur baru seperti penyusunan data *report* sistem, *customized event dashboard/layout* yang tidak perlu melibatkan para *developer* lagi yang masih banyak lagi yang diharapkan ada pada sistem IdeaBox, namun struktur sistem *existing* yang sudah tidak modular menjadikan sistem tidak fleksibel jika di ubah-ubah. Dalam proses *redevelopment* dilakukan beberapa perubahan dari sistem IdeaBox sebelumnya yakni mengganti teknik *monolithic architecture* menjadi *microservices architecture*, memiliki perubahan pada beberapa fungsi fitur, penambahan fitur baru, dan menambah sistem IdeaBox yang sebelumnya hanya berbasis *website* menjadi berbasis *website* dan *mobile*.

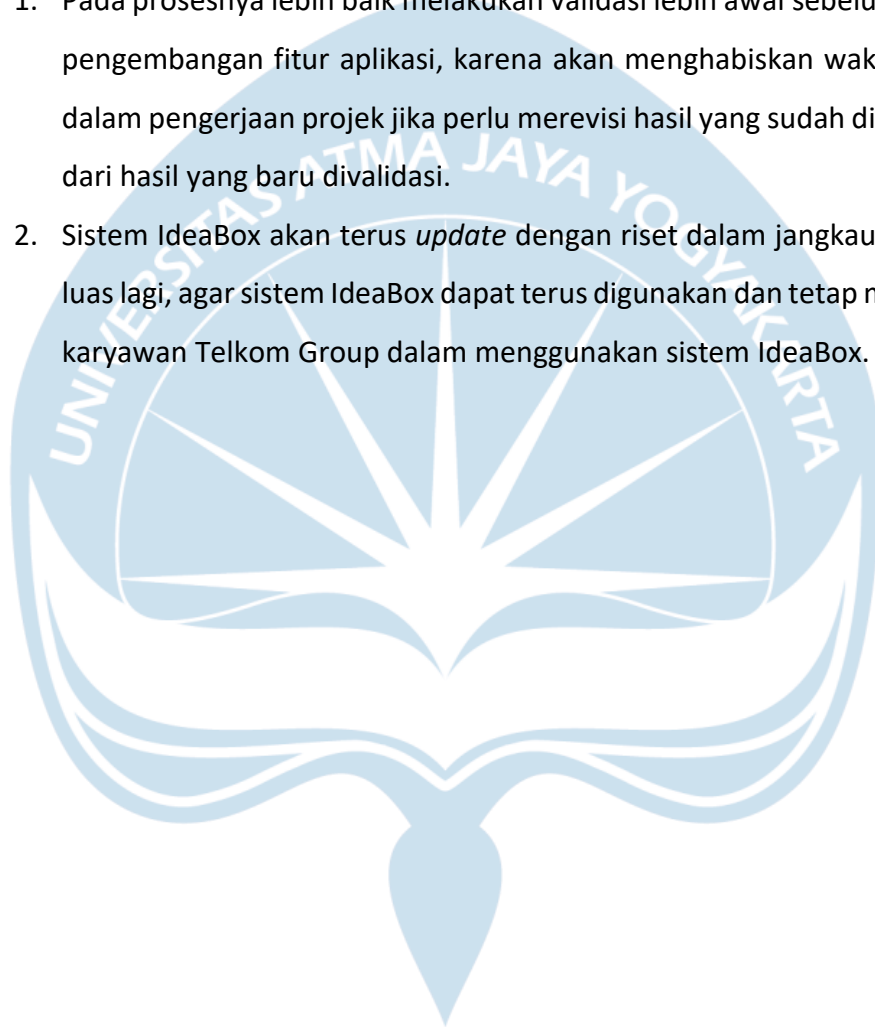
Pada prosesnya pengerjaan proyek pengembangan ulang IdeaBox dilakukan dengan menggunakan *scrum methodologies* yang dikerjakan selama 6 bulan atau 11 *sprint* dengan tahapan berulang dari *sprint planning*, *sprint & daily scrum*, *sprint review*, dan *sprint retrospective*. Hasilnya IdeaBox pada *website* dan *mobile* telah dapat dirilis, dengan *website* yang menyelesaikan fitur pada *screen home*, *login*, *dashboard report*, *submit idea*, *idea management*, *talent approval*, *profile account*, *category management*, *role management*, *user management*, *register & join event*, *promode idea*, *term & condition*, dan *privacy policy* dan untuk *mobile* telah menyelesaikan fitur pada *screen home*, *login*, *dashboard report*, *submit idea*, *idea management*, *talent approval*, *profile account*, *category management*, *role management*, *user management*, *join event*, *promode idea*, *term & condition*, dan *privacy policy* yang diselesaikan dalam 11 *sprint* pada metode *scrum*. Terdapat 5 *role* yang dapat mengakses

IdeaBox diantaranya ada *talent, senior leader, admin, innovation manager, dan event manager*.

## 6.2. Saran

Adapun saran dari penulis yang sekiranya dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya ataupun dapat digunakan untuk perusahaan.

1. Pada prosesnya lebih baik melakukan validasi lebih awal sebelum melakukan pengembangan fitur aplikasi, karena akan menghabiskan waktu lebih lama dalam pengerjaan proyek jika perlu merevisi hasil yang sudah di *development* dari hasil yang baru divalidasi.
2. Sistem IdeaBox akan terus *update* dengan riset dalam jangkauan yang lebih luas lagi, agar sistem IdeaBox dapat terus digunakan dan tetap menarik minat karyawan Telkom Group dalam menggunakan sistem IdeaBox.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. D. Widiarini, "3 Faktor Pentingnya Inovasi untuk Keberlangsungan Bisnis," *Kompas.com*, 2020.  
<https://money.kompas.com/read/2020/05/14/160300826/3-faktor-pentingnya-inovasi-untuk-keberlangsungan-bisnis> (accessed Oct. 13, 2021).
- [2] Digital Amoeba, "Dicari Ide Segar dari Karyawan Telkom, Ikuti HACK Idea #6," 2020. <https://digitalamoeba.id/dicari-ide-segar-dari-karyawan-telkom-ikuti-hack-idea-6/> (accessed Oct. 13, 2021).
- [3] I. E. Team, "Innovative Entrepreneurship: Definition, Tips and FAQs," 2021. <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/innovative-entrepreneurship> (accessed Oct. 13, 2021).
- [4] PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk., "Tentang Telkomgroup," *PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk.*, 2020. [https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id\\_ID/page/profil-dan-riwayat-singkat-22](https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id_ID/page/profil-dan-riwayat-singkat-22) (accessed Mar. 15, 2022).
- [5] Z. L. Chen, Rui, Shanshan Li, "From Monolith to Microservices: A Dataflow-Driven Approach," *Asia-Pacific Conf. Softw. Eng.*, 2017, doi: 10.1109/APSEC.2017.53.
- [6] D. I. Mufrizala, Rizki, "Refactoring Arsitektur Microservice Pada Aplikasi Absensi PT. Graha Usaha Teknik," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. VOL. 05 NO, 2019, doi: <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v5i1.2019.57-68>.
- [7] T. PT. Telkom Indonesia, "ANNUAL REPORT TELKOM INDONESIA 2020," 2020. [Online]. Available: [https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id\\_ID/page/ir-laporan-tahunan-150](https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id_ID/page/ir-laporan-tahunan-150).
- [8] M. Kuswandi, C. Hetty Primasari, Y. P. Wibisono, and A. B. Pradipta Irianto, "Analisis Kebutuhan Perancangan Ulang Aplikasi Mobile Teman Bumil Menggunakan Framework Scrum," *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 6, no. 2, pp. 92–99, 2021, doi: 10.36341/rabit.v6i2.1728.
- [9] N. Ruseno, "Implementasi Scrum pada Pengembangan Aplikasi Sistem Reservasi Online Menggunakan PHP," *Gerbang*, vol. 9, no. 1, pp. 8–15, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik.banisaleh.ac.id/index.php/JIST/article/view/61>.

- [10] H. Marzuqi and M. Mustikasari, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRESERVASI PADA ARSIP NASIONAL REPUBLIK INDONESIA MENGGUNAKAN METODE SCRUM," *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.)*, vol. 6, no. 2, pp. 66–72, 2021, doi: <https://doi.org/10.24114/cess.v6i2.24103>.
- [11] L. Mutawalli, B. Kurnia Fathoni, and H. Asyari, "IMPLEMENTASI SCRUM DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI JASA DESAIN GRAFIS," *MISI(Jurnal Manaj. Inform. Sist. Informasi)*, vol. Volume 3, no. 2614–3739, 2020, doi: <https://doi.org/10.36595/misi.v3i2.166>.
- [12] S. Y. P. Buana, "Implementasi Scrum Pada Pengembangan Modul Leadership Quality Feedback (Liquid) (Studi Kasus: Pengembangan Aplikasi Komando)," Universitas Islam Indonesia, 2021.
- [13] E. Riana, "Penerapan RDC (Remote Desktop Computing) System dengan Metode Scrum Dalam Pengembangan System Mobile Taking Order Web," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5, no. 1, pp. 297–307, 2021, doi: [10.30865/mib.v5i1.2688](https://doi.org/10.30865/mib.v5i1.2688).
- [14] Schwaber Ken and Sutherland Jeff, "Panduan Definitif untuk Scrum: Aturan Permainan," *Scrum.Org*, no. November, pp. 1–17, 2020.
- [15] A. N. M. I. YUSUF, "ANALISIS PERFORMA APLIKASI OWL ASSISTANT MENGGUNAKAN MONOLITHIC DAN MICROSERVICES ARCHITECTURE," Universitas Padjadjaran, 2018.
- [16] Y. Chandra, T. Putra, T. Adi, P. Sidi, and J. E. Samodra, "Implementasi Arsitektur Microservice pada Aplikasi Web Pengajaran Agama Islam Home Pesantren," vol. 1, no. November, pp. 88–97, 2020.
- [17] A. Perdana, "Membagi Aplikasi Jadi Layanan Lebih Kecil dengan Microservices," <https://glints.com/>, 2021. <https://glints.com/id/lowongan/microservices-adalah/#.YFTp55BzIU> (accessed Nov. 02, 2021).
- [18] "website," <https://www.pcmag.com/>. <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/website> (accessed Apr. 08, 2022).
- [19] L. Pham, "MOBILE APPLICATION: DEFINITION, TECHNOLOGY TYPES AND EXAMPLES 2022," *magenest*, 2021. <https://magenest.com/en/mobile-application/> (accessed Apr. 08, 2022).

- [20] F. Ramadhoni, "PEMENUHAN HAK WARGA NEGARA DALAM PELAYANAN KESEHATAN DI RUMAH SAKIT (STUDI TENTANG PERBANDINGAN RUMAH SAKIT UMUM DAERAH KOTA MALANG, RUMAH SAKIT ISLAM AISYIAH MALANG, DAN RUMAH SAKIT PANTI NIRMALA MALANG)," University of Muhammadiyah Malang, 2018.
- [21] P. Ajif, "Pola Jaringan Sosial pada Industri Kecil Rambut Palsu di Desa Karangbanjar, Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga," *J. Penelit.*, pp. 31–40, 2013, [Online]. Available: [https://eprints.uny.ac.id/18100/5/BAB III 09.10.033 Aji p.pdf](https://eprints.uny.ac.id/18100/5/BAB%20III%2009.10.033%20Aji%20p.pdf).

