

**ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNAAN *NOTION*  
DALAM MENERAPKAN *AGILE SCRUM* PADA PROYEK GAMELAN  
*METaverse***

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Yohanes Malvin Buntoro**

**NPM: 191710068**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNAAN NOTION DALAM  
MENERAPKAN AGILE SCRUM PADA PROYEK GAMELAN METAVERSE

yang disusun oleh

Yohanes Malvin Buntoro

191710068

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 20 Juli 2023

### Keterangan

Dosen Pembimbing 1	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom, M.T.I	Telah Menyetujui

#### Tim Penguji

Penguji 1	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 20 Juli 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc. Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

**LEMBAR PENYATAAN**  
**Orisinalitas & Publikasi Ilmiah**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yohanes Malvin Buntoro  
NPM : 191710068  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : FTI  
Judul Penelitian : ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNAAN  
*NOTION* DALAM MENERAPKAN *AGILE SCRUM* PADA PROYEK GAMELAN  
*METAVVERSE*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Februari 2023  
Yang menyatakan,



Yohanes Malvin Buntoro  
191710068

## PRAKATA

Dengan rendah hati, penulis ingin mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah melimpah dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul "ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNAAN NOTION DALAM MENERAPKAN AGILE SCRUM PADA PROYEK GAMELAN METAVERSE". Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, dan dukungan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Penulis ingin secara khusus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing 1 yang memberikan arahan, pengetahuan, dan panduan yang sangat berharga dalam seluruh perjalanan penelitian ini.
2. Julius Galih Prima Negara, S.Kom, M.T., selaku dosen pembimbing 2 yang memberikan arahan, pengetahuan, dan panduan yang sangat berharga dalam seluruh perjalanan penelitian ini.
3. Yohanes Priadi W., S.T., M.M., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs., selaku dosen pembimbing sukarela yang memberikan bimbingan berharga dalam penelitian ini.
5. Para Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji hasil penelitian dengan penuh kesabaran dan kontribusi berharga.
6. Teman sekelompok magang yang telah membantu dalam proses pengumpulan data.
7. Orang tua penulis yang memberikan dukungan penuh dalam perjalanan penelitian ini.
8. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam setiap langkah penulis.

Dengan harapan yang tulus, penulis berharap bahwa tugas akhir ini akan memberikan manfaat dan wawasan baru bagi pembaca dalam memahami penggunaan metaverse gamelan dalam konteks pendidikan musik. Terima kasih yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 25 Juni 2023

Penulis

## ABSTRAK

Proyek Gamelan *Metaverse* adalah proyek untuk membuat aplikasi Gamelan *Metaverse* Virtual Reality dengan kerangka kerja *Agile scrum* yang bertujuan untuk mendidik orang tentang gamelan dan cara memainkannya. Proyek ini dilakukan oleh peserta magang dari PT Arutala, yang terdiri dari mahasiswa dari beberapa universitas di Yogyakarta. Peserta proyek diminta untuk menggunakan alat manajemen proyek, *Notion*, dengan harapan memudahkan koordinasi dan mengurangi kesalahpahaman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan faktor-faktor apa yang memengaruhi penerimaan peserta magang PT Arutala terhadap *Notion*, serta seberapa membantu peserta magang ketika menggunakan *Notion*. Penelitian ini akan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam menganalisis faktor penerimaan *Notion* untuk peserta magang PT Arutala. Penulis menggunakan model TAM untuk menyelidiki variabel-variabel yang memengaruhi penerimaan *Notion* di antara magang Arutala. Penelitian ini menggunakan tujuh hipotesis dalam model TAM untuk menentukan tingkat penerimaan, dan ditemukan bahwa semua hipotesis memiliki hubungan positif, dengan enam di antaranya signifikan dan satu tidak signifikan. Hasil ini diperoleh dengan menjalankan uji koefisien jalur dan t-statistik pada model TAM yang penulis gunakan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun para magang telah mengakui manfaat dari penggunaan *Notion*, dibutuhkan waktu bagi mereka untuk menggabungkan penggunaannya ke dalam rutinitas manajemen proyek mereka.

## ABSTRACT

*The Gamelan Metaverse Project is a project for creating the Virtual Reality Metaverse Gamelan application with an Agile scrum framework that aims to educate people about gamelan and how to play it. This project was carried out by apprentices from PT Arutala, which consisted of students from several universities in Yogyakarta. Project participants were asked to use a project management tool, Notion, in the hope of facilitating coordination and reducing miscommunication. The purpose of this study is to determine what factors influence apprentices' acceptance of Notion at PT Arutala, as well as how helpful the apprentices are when using Notion. This research will use the Technology Acceptance Model (TAM) model in analyzing Notion acceptance factors for PT Arutala apprentices. The author used the TAM model to investigate the variables that influenced the acceptance of Notion among the Arutala internship. The research used seven hypotheses in the TAM model to determine its level of acceptance, and found that all hypotheses had a positive relationship, with six of them are significant and one is not significant. These results was obtained by running path coefficient and t-tistic test on the TAM model that author used. This research concludes that while the interns have acknowledged the benefits form using Notion, it requires time for them to incorporate its usage into their project management routine.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PENYATAAN Orisinalitas & Publikasi Ilmiah .....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Studi Sebelumnya.....	8
2.2. Dasar Teori .....	11
2.2.1. SDLC .....	11
2.2.1.1. Agile SCRUM.....	12
2.2.2. Project Management Tools.....	13
2.2.2.1. <i>Notion</i> .....	14
2.2.2.1.1. Task Management Capabilities .....	15
2.2.2.1.2. Project Views.....	15
2.2.2.1.3. Collaboration Features.....	16
2.2.2.1.4. Project Reports .....	17
2.2.2.1.5. Time Tracking .....	17
2.2.2.1.6. Third-Party Access.....	18
2.2.2.1.7. Mobile Access .....	19
2.2.2.1.8. Ready-To Use Templates .....	20
2.2.3. User Acceptance Model.....	20
2.2.3.1. TAM.....	21

2.2.4.	PLS-SEM.....	22
2.2.5.	Kerangka Berpikir & Hipotesis .....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>25</b>
3. 1.	Tahapan Penelitian.....	25
1.1.1.	Pengumpulan Data.....	26
1.2.	Persiapan / Instrumen.....	27
1.2.1.	Uji Validitas .....	27
1.2.1.1.	Uji <i>Convergent Validity</i> .....	27
1.2.1.1.1.	<i>Loading Factor</i> .....	27
1.2.1.1.2.	Uji <i>Average Variance Extracted (AVE)</i> .....	28
1.2.1.2.	Uji <i>Discriminant Validity</i> .....	28
1.2.1.2.1.	Uji <i>Fornell-Larcker</i> .....	28
1.2.1.2.2.	Uji <i>Cross Loading</i> .....	28
1.2.2.	Uji Reliabilitas.....	28
1.2.2.1.	Uji <i>Composite Reliability</i> .....	28
1.2.2.2.	Uji <i>Cronbach's Alpha</i> .....	28
1.2.3.	Uji <i>Inner Model Test</i> .....	29
1.2.3.1.	Uji Inner Model Test.....	29
1.2.3.1.1.	Uji <i>R Square</i> .....	29
1.2.3.1.2.	Uji Path Coefficient .....	29
1.2.3.1.3.	T-Statistik .....	29
1.2.4.	Pengolahan Data.....	29
1.2.5.	Menyusun Hipotesis.....	29
1.2.6.	Menentukan Pertanyaan Kuesioner .....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>34</b>
4. 1.	Data Demografi .....	34
4. 2.	Model Pengukuran.....	34
4. 3.	Model Struktural .....	38
4. 4.	Hasil Pembahasan Uji Hipotesis.....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>47</b>
5. 1.	Kesimpulan.....	47
5. 2.	Saran.....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan .....	7
Gambar 2.1 Proses Scrum .....	13
Gambar 2.2 Task Management Capabilities .....	15
Gambar 2.3 Project Views.....	15
Gambar 2.5 Project Reports.....	17
Gambar 2.6 Time Tracking .....	17
Gambar 2.7 Third-Party Access.....	18
Gambar 2.8 Mobile Access.....	19
Gambar 2.9 Ready-to-use-Templates .....	20
Gambar 2.10 Model Original TAM [26].....	21
Gambar 2.11 Model Hipotesis .....	22
Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....	25
Gambar 3. 2 Kerangka Kerja Hipotesis.....	30
Gambar 4. 1 Hasil Path Analysis.....	39

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Sebelumnya .....	10
Tabel 4.1 Hasil Uji <i>Loading Factor</i> .....	35
Tabel 4.2 Hasil AVE .....	35
Tabel 4.3 Hasil Uji <i>Fornell-Larcker</i> .....	36
Tabel 4. 4 Hasil Uji <i>Cross Loading</i> .....	36
Tabel 4. 5 Hasil Uji <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i> .....	37
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Path Coefficient</i> .....	39
Tabel 4.7 Hasil R-Square .....	39
Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis .....	40

