Perancangan Dan Implementasi Frontend Di Theutopia Menggunakan Framework Scrum

Steven[1], Heru Wijayanto Ariandono[2]
Universitas Internasional Batam
Email koresponden: 1931104.steven@uib.edu, heru.wijayanto@uib.ac.id

Abstrak

Mitra adalah startup yang bergerak di bidang teknologi dan sosial. Mitra merupakan startup social enterprise atau perusahaan sosial bisnis yang menggabungkan antara konsep dasar berdagang. Proses donasi umumnya dapat dilakukan secara offline (face to face), namun seiring berjalannya waktu mitra ingin mempermudah proses tersebut agar masyarakat dapat melakukan donasi secara daring dimana saja dan kapan saja. Website TheUtopia dirancang dengan menggunkaan kerangka Agile Scrum, karena dengan menggunakan metode Agile Scrum mampu membuat kinerja tim menjadi lebih efektif dan efisien. Penulis mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif. Setelah website TheUtopia dipubliskasikan kini TheUtopia dapat menggalang dana dan user dapat memberikan donasi ke panti asuhan.

Abstract

TheUtopia is a startup engaged in technology and social. TheUtopia is a social enterprise startup or social business company that combines the basic concepts of trading. The donation process can generally be done offline (face to face), but over time partners want to simplify the process so that people can donate online anywhere and anytime. TheUtopia's Website is designed using the Agile Scrum framework, because using the Agile Scrum method can make team performance more effective and efficient. The author collects data using qualitative methods. After TheUtopia website is published, now TheUtopia can raise funds and users can make donations to orphanages.

Keywords: *Agile Scrum, Website, Orphanage.*

Pendahuluan

Mitra adalah startup yang bergerak di bidang teknologi dan sosial. Mitra merupakan startup social enterprise atau perusahaan sosial bisnis yang menggabungkan antara konsep dasar berdagang. Keunggulan dari mitra ini adalah mitra berfokus kepada panti asuhan yang ada di Batam, baik itu panti asuhan yang diketahui oleh masyarakat ataupun tidak. Tujuan PkM ini dilaksanakan untuk merancang *website* TheUtopia agar masyarakat dapat melakukan donasi, serta untuk mengimplementasikan *website* The Utopia yang telah dirancang.

Masalah

Masalah yang dihadapi mitra adalah masyarakat susah untuk melakukan donasi ke panti asuhan yang tidak mereka ketahui, karna mitra sulit membagikan informasi terkait panti asuhan yang ada. Proses donasi umumnya dapat dilakukan secara *offline* (*face to face*), namun seiring berjalannya waktu mitra ingin mempermudah proses tersebut agar masyarakat dapat melakukan donasi secara daring dimana saja dan kapan saja. Maka dari itu, penulis akan membuatkan *website* yang dapat membantu user untuk berdonasi. *Website* yang telah dirancang perlu diimplementasikan ke mitra. Sejauh ini mitra sudah mendapatkan donasi dari lima pengguna melalui media sosial mitra

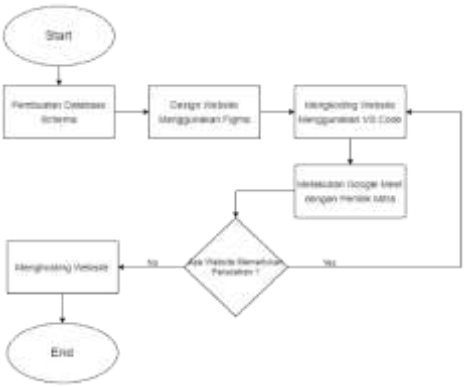
yaitu Instagram. Mitra mengupload Panti asuhan di Instagram sebagai cara lain untuk mendapatkan donasi dari user.

Metode

Website TheUtopia dirancang dengan menggunkaan kerangka *Agile Scrum*, karena dengan menggunakan metode *Agile Scrum* mampu membuat kinerja tim menjadi lebih efektif dan efisien. *Scrum* bukan merupakan suatu proses atau teknik untuk membuat produk, namun sebuah *framework* untuk mengimplementasikan berbagai proses dan teknik (Firdaus et al., 2019). Pengumpulan data yang digunakan penulis adalah metode kualitatif. Penulis menanyakan atau mewawancarai ke Nursudiono (mitra) terlebih dahulu untuk menanyakkan kriteria dari desain *website* melalui via google meet. Data diperoleh bersifat primer alias data yang dikumpulkan sendiri secara langsung melalui wawancara. Berikut merupakan tabel pertanyaan yang ditanyakan ke Nursudiono.

No	Pertanyaan	Tujuan
1	Fitur apa saja yang dibutuhkan *website*?	Agar penulis dapat menggambarkan sebuah *website* tersebut.
2	Apakah *website* memerlukan *Tracking* (*History* berdonasi di *Profile*)?	Agar memberi tahu user tentang donasi yang diberikan.
3	Sistem pembayaran di *website* apakah ingin menggunakan QRIS atau menggunakan nomor rekening?	Agar penulis mengetahui sistem pembayaran yang digunakan.
4	Apa halaman utama yang pertama kali user masuki? (Home atau Login)	Agar penulis dapat gambaran dari alur *website*.
5	Apakah untuk melakukan donasi user harus login terlebih dahulu?	Agar penulis dapat gambaran dari alur *website*.

Berikut merupakan gambaran alur tahap pelaksanaan.



Gambar 1. Alur Flowchart Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan *website* ini diawali dengan menstruktur *Database Schema*, kemudian dilanjutkan dengan mendesain UI-UX *website* menggunakan figma, kemudian desain tersebut diimplementasikan dalam bentuk *coding* menggunakan Visual Studio Code dan jika semua tahapan tersebut tidak terjadi perubahan atau perbaikan maka penulis akan menghosting *website* ke infinityfree.

Pembahasan

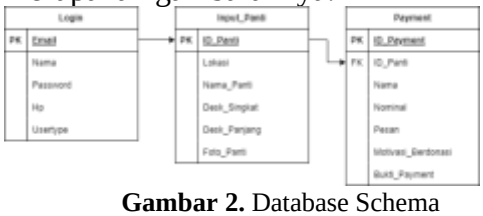
Penulis melakukan meet dengan pemilik mitra (Nursudiono) untuk menanyakkan tentang kriteria *website*. Berikut merupakan table pertanyaan serta jawaban dari mitra.

Pertanyaan	Tujuan	Jawaban
Fitur apa saja yang dibutuhkan *website*?	Agar penulis dapat menggambarkan sebuah *website* tersebut.	Sign in, Sign Up, Home, Admin, View Panti, Add Panti, Payment, View Payment.
Apakah *website* memerlukan *Tracking*	Agar memberi tahu user tentang donasi yang diberikan.	Tidak perlu

(*History* berdonasi di *Profile*)?		
Sistem pembayaran di *website* apakah ingin menggunakan QRIS atau menggunakan nomor rekening?	Agar penulis mengetahui sistem pembayaran yang digunakan.	Menggunakan Qris karna tidak adanya biaya admin.
Apa halaman utama yang pertama kali user masuki? (Home atau Login)	Agar penulis dapat gambaran dari alur *website*.	Home sebagai halaman utama, agar user dapat melihat terdapat panti apa saja sebelum melakukan donasi.
Apakah untuk melakukan donasi user harus login terlebih dahulu?	Agar penulis dapat gambaran dari alur *website*.	Sebelum melakukan donasi user harus melakukan login terlebih dahulu

Berdasarkan pertanyaan diatas penulis dapat menetapkan desain rancangannya seperti apa.

Penulis mengawali proses implementasi dengan meng- gambarkan struktur dari *Database Schema* menggunakan app diagram dan berikut merupakan gambarannya.



Gambar 2. Database Schema

Setelah penulis mendapatkan gambaran dari alur *Database Schema* penulis mendesain websitenya terlebih dahulu menggunakan figma dan berikut merupakan beberapa gambarannya.

Gambar 3. Design Figma

Setelah penulis mendapatkan gambaran websitenya, penulis mengimplementasikannya dengan coding, backend menggunakan PHP Native dan berikut merupakan gambarannya.

Gambar 4. Website TheUtopia

Penulis melakukan meet dengan Nursudiono untuk mengetahui apakah *website* yang dibuat perlu penambahan atau perbaikan dan diakhiri dengan menghostingnya ke Infinityfree agar dapat diakses oleh masyarakat. Fitur yang disediakan *website* TheUtopia adalah pembayaran melalui *scan* QRIS yang dapat dibayar menggunakan *E-Wallet* (Shopeepay, DANA, OVO, dll) ataupun *Mobile Banking*.

Simpulan

Hasil dari implementasinya dapat diakses ke theutopia.rf.gd dan sebelum di publikasikan ke masyarakat penulis melakukan testing ke beberapa pengguna agar mengetahui apakah terdapat bug dan sebagainya. Setelah website TheUtopia dipubliskasikan kini TheUtopia dapat menggalang dana dan user dapat memberikan donasi ke panti asuhan.

Setelah penulis melaksanakan Kerja Praktek atau KP selama enam bulan, penulis memberikan beberapa saran baik kepada Mitra agar lebih baik lagi dimasa yang akan datang.

1. Menerapkan website yang diharapkan dapat memudahkan pengguna untuk melakukan donasi.
2. Aplikasi yang telah dirancang dan telah diimplementasikan dapat digunakan secara terus-menerus untuk menghasilkan donasi dengan mudah.
3. Pemilik atau karyawan TheUtopia perlu melakukan pengecekan pada data yang diisi untuk menghindari *human error*.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing penulis Heru Wijayanto Ariandono yang telah membimbing penulis untuk membuat Artikel ini.

Daftar Pustaka

Firdaus, M. B., Patulak, I. M., Tejawati, A., Bryantama, A., Putra, G. M., & Pakpahan, H. S. (2019). Agile-scrum Software Development Monitoring System. *ICEEIE 2019 - International Conference on Electrical, Electronics and Information Engineering: Emerging Innovative Technology for Sustainable Future*, 288–293. https://doi.org/10.1109/ICEEIE47180.2019.8981471