

## Perancangan Dan Implementasi Situs Web Landing Page Di Teknokasi Menggunakan Scrum

Yu Lun<sup>1</sup>, Syaeful Anas Aklani<sup>2</sup>

Universitas Internasional Batam

Email: 1931036.yu@uib.edu, [syaeful.anas@uib.ac.id](mailto:syaeful.anas@uib.ac.id)

### Abstrak

Saat ini, bisnis berubah dengan cepat. Ada banyak bisnis baru yang dimulai, sementara beberapa berhasil, banyak yang menutup bisnis mereka. Hal ini dapat dilihat pada startup karena mereka sangat sulit untuk memulai karena masalah keuangan, pemasaran, atau persaingan yang tinggi dari startup lain atau perusahaan besar. Teknokasi adalah usaha startup yang menyediakan layanan pengajaran coding dari anak-anak hingga dewasa muda. Saat ini Teknokasi menghadapi masalah dalam memasarkan layanan mereka kepada pelanggan, mereka tidak memiliki situs web atau platform apa pun untuk mempromosikan layanan mereka kepada pelanggan. Oleh karena itu, proyek ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan landing page untuk Teknokasi. Landing page dikembangkan menggunakan metodologi SCRUM dan perangkat lunak Visual Studio Code. Dengan begitu, dengan adanya landing page sendiri mereka akan dapat mempromosikan layanan mereka dan membantu menjangkau lebih banyak pelanggan.

### Abstract

Nowadays, businesses are rapidly changing. There is a lot of new businesses that are starting, while some succeed, many close their business. This can be seen in startups because they are very hard to start due to financial problem, marketing, or high competition from other startups or big company. Teknokasi a startup venture that provides service on teaching coding from children to young adults. Currently Teknokasi is facing problem on marketing their services to customers, they do not have a website or any a platform to promote their services to customer. Therefore, this project aims to design and implement a landing page for Teknokasi. The landing page were developed using scrum methodology and software Visual Studio Code. That way, with their own landing page they will be able promote their service and help to reach more customer.

**Keyword:** *Startups, Website, Landing Page, Agile Scrum*

## I. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Meningkatnya digitalisasi dalam kehidupan kita sehari-hari semakin umum. Hampir di setiap bidang kehidupan kita, jarang sekali kita tidak berinteraksi dengan ponsel, komputer, atau sesuatu yang digital (Ermawati & Lestari, 2022). Hal ini bisa kita

lihat melalui maraknya gojek di bidang transportasi, di mana mereka menggunakan aplikasi untuk mencari jasa pengemudi atau penjemputan (Prananda et al., 2020). Contoh lainnya, adalah perkembangan pesat e-commerce, dimana bisnis tradisional mulai menggunakan toko online untuk menjual produk mereka tanpa perlu memiliki toko

fisik (PANTELIMON et al., 2020). Kita bisa melihat bahwa penggunaan teknologi digital semakin meningkat, dan akan terus meningkat seiring dengan munculnya teknologi dan inovasi baru. Munculnya teknologi juga telah menciptakan jenis usaha baru dalam bisnis, yaitu startup. Startup merupakan jenis usaha baru yang menggunakan teknologi digital dalam usaha mereka (Ermawati & Lestari, 2022). Salah satu contoh startup pada Indonesia adalah Gojek, seperti pada paragraph sebelumnya menggunakan aplikasi untuk memudahkan dalam mencari pengemudi (Prananda et al., 2020). Dengan perkembangan teknologi digital makin banyak perusahaan memulai dengan menggunakan model startup. Sehingga, Jakarta menjadi perwakilan ekosistem dalam startup di Indonesia dengan menjadi *Top Emerging Startup Ecosystems* oleh *Startup Genome* (Ermawati & Lestari, 2022). Tetapi startups memiliki kelemahan, yaitu dalam startup sendiri memiliki peluang kegagalan yang tinggi. Ini disebabkan karena startups menggunakan strategi *high-risk high reward* sehingga jika strategi yang digunakan startup tidak berhasil bisa menyebabkan penutupan usaha startup tersebut. Alasan penggunaan strategi tersebut karena mereka bersaing pada pasar yang tidak pasti, tidak tahu apakah produk yang mereka keluarkan sesuai dengan pasar dan pengguna tanpa melakukannya. Sehingga jika suatu startup memulai usahanya tanpa melakukan penelitian kepada pasar mereka bisa menyebabkan kehilangan pendanaan ataupun waktu. Selain dari itu, startups juga memiliki banyak faktor yang menyebabkan kegagalan dalam startups, seperti susah mendapat pelanggan, susah mencari pendanaan ataupun investor, model bisnis yang tidak salah dan banyak faktor lainnya. Sehingga, memulai dan mempertahankan startup dalam 5 tahun dan berhasil merupakan salah satu kesuksesan dalam startups. Berdasarkan studi diatas, maka penulis mengambil studi

kasus pada startup Teknokasi. Startup Teknokasi merupakan startup yang bergerak dalam bidang pendidikan IT seperti pembuatan web. Startup ini berdiri pada 9 Mei 2021. Alasan pendirian startup ini karena bagi pemula yang mau belajar *coding* bingung mulai darimana dan tidak tahu ingin memulai karir IT dan meningkatkan kemampuan IT. Target pasar Teknokasi adalah pelajar/mahasiswa, dan bagi dan bagi mereka yang tertarik untuk pindah ke karier IT atau bagi mereka yang ingin memperoleh keterampilan baru.

## 1.2 Tujuan Kegiatan

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan dari pengabdian “Perancangan dan Implementasi Situs Landing Page di Teknokasi Menggunakan Scrum” adalah dengan pembuatan situs *landing page*. Landing page merupakan tampilan pertama bagi pengunjung situs web ataupun yang mendapatkan *link* dari situs web (Moborg, 2020). *Landing page* ini penting sebab tujuannya adalah membuat pengunjung situs web menjadi pelanggan (Moborg, 2020). Maka, *landing page* sangat penting dibuatkan karena Teknokasi belum memiliki situs web. Dengan pembuatan situs web *landing page* semoga bisa mengurangi kegagalan startup dan memungkinkan mereka untuk memiliki situs web bagi orang-orang untuk menemukan produk mereka.

## II. Masalah

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada startup Teknokasi. Startup tersebut memiliki kekurangan seperti tidak memiliki situs web, kurangnya melakukan promosi online dan susah untuk mendapat pelanggan. Seperti yang dinyatakan pada latar belakang pengguna teknologi digital sekarang tinggi dan akan terus bertambah sehingga lebih baik memiliki situs web untuk membantu orang dalam menemukan startup bagi orang yang sedang cari layanan pembelajaran IT. Selain

dari itu dengan adanya situs web bisa membantu dalam pemasaran startup tersebut sehingga startup Teknokasi dapat mengarahkan pengguna yang tertarik kepada web dari sosial media yang dimiliki Teknokasi seperti Instagram. Karena kesusahaan bagi Teknokasi dalam mendapatkan pelanggan dengan adanya situs web landing page bisa didapatkan untuk mempromosi dan juga memasarkan Teknokasi kepada orang-orang yang belum kenal Teknokasi, sehingga bisa mendapatkan pengguna baru.

### III. Metode

#### 3.1 Metode untuk Menyelesaikan Masalah

Dari permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis menggunakan metode Scrum untuk menyelesaikan masalah yang ada. Scrum adalah kerangka kerja *agile methodology* yang memiliki fleksibilitas untuk mengontrol dan mengelola persyaratan pada proyek dan pengembangan perangkat lunak. Scrum bersifat iteratif dan inkremental, dengan membuat perangkat lunak, dimana akan membagikan perangkat lunak menjadi bagian kecil dilakukan secara iteratif (Hayat et al., 2019). Proses scrum meliputi 3 pihak yaitu, *scrum master*, *scrum team*, dan *product owner*. *Product owner* adalah pemilik dari suatu proyek atau produk ingin dikembangkan, dari *product owner* dapat mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna atau *user story*. *Scrum master* adalah dalam segala proses *scrum*, bertugas mengatur waktu dan membantu *scrum team* jika ada kesusahan dalam *scrum*. Jika pada *scrum team* memiliki jumlah orang yang sedikit, maka tidak menetapkan scrum master, seperti yang terjadi pada studi ini. Terakhir, *scrum team* bertugas untuk memenuhi kebutuhan dari *product owner* dan memberikan hasil kepada *product owner*.



Gambar 2.1 Alur Metodologi Scrum  
Sumber (Hayat et al., 2019)

Dari gambar diatas, tahap-tahap pada *scrum* adalah *Product backlog*, *Sprint Planning Meeting*, *Sprint Backlog*, *Sprint*, dan *release*. Berikut penjelasan tahapan *Scrum* yang diterapkan penulis dalam perancangan dan implementasi situs web Teknokasi.

#### 1. Product Backlog

Tahap *product backlog* adalah tahap untuk mengisi *product backlog* mengandung kebutuhan pengguna atau *user story* dan diurutkan sesuai kepentingannya. Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dari *product owner* untuk mendapatkan *user story* dan melakukan analisis untuk membuat *product backlog*.

#### 2. Sprint Planning Meeting

Pada tahap ini, *product owner*, *scrum master*, dan *scrum team* melakukan pertemuan untuk menentukan modul dari *product backlog* yang ingin dilakukan untuk satu sprint tersebut untuk menghasilkan *scrum backlog*. *Sprint backlog* berbeda dengan *product backlog* dimana hanya memiliki modul yang harus diselesaikan pada sprint ini, dibandingkan *product backlog* yang memiliki semua kebutuhan dan modul. Pada tahap ini, penulis menentukan modul-modul yang perlu diselesaikan pada satu *sprint* dan menentukan berapa lama untuk menyelesaikan satu *sprint* tersebut.

#### 3. Sprint Backlog

Pada tahap ini, dari *sprint backlog* yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya, *scrum team* akan memilih modul dari *sprint backlog* untuk dilakukan pada *sprint*. Setiap anggota memilih untuk mengambil modul sebanyak yang ingin dilakukan, jika modul

sudah selesai sebelum *sprint* berakhir maka anggota tersebut mengambil modul baru untuk melakukan *sprint* sampai *sprint backlog* sudah selesai. Pada tahap ini, penulis mengambil modul yang ingin dilakukan dari *sprint backlog* untuk satu *sprint* tersebut. Pada tahap ini, *penulis* memilih modul yang perlu dilakukan pada *sprint* yang akan dilakukan, mengambil modul yang paling penting dari *sprint backlog*.

#### 4. *Sprint*

Pada tahap ini, dilakuakn selama 1 ataupun 4 minggu. Pada *sprint* dilakukan setiap hari *scrum meeting*. *Scrum meeting* adalah proses pelaporan dari *scrum team* kepada *scrum master*, dimana melaporkan kendala yang dihadapi, apa yang telah dilakukan kemarin dan pada hari ini mengerjakan apa. Setelah satu *sprint* telah selesai, hasil dari *sprint* tersebut berikan kepada *product owner* untuk dinilai, dan diberikan perbaikan. *Sprint* diulangkan sampai *product baklog* kosong.

#### 5. *Release*

Tahap ini adalah tahap terakhir pada *scrum*, dimana seluruh *product backlog* telah selesai dan produk atau proyek telah bisa diberikan kepada *product owner*.

### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pada studi ini, metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data adalah teknik wawancara dengan pemilik Teknokasi. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data dan informasi *user story* dari situs web *landing page* yang diinginkan oleh pemilik tersebut. Data dan informasi dari wawancara ini akan digunakan untuk mengisi *product backlog*.

### 3.3 Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data dan informasi yang didapatkan melalui wawancara, data dan informasi akan dianalisis untuk membentuk *product backlog* pada *sprint*. Dari wawancara menentukan modul-modul yang diperlukan dalam situs web *landing page* Teknokasi dan

menentukan penting dari tiap modul-modul. Setelah, pembuatan *product backlog* adalah tahap design, pada tahap ini akan membuat *flowchart* dan *entity-relationship diagram* untuk membantu dalam pembuatan situs web.

### 3.4 Lokasi, Waktu, dan Durasi Kegiatan

Pelaksanaan pembuatan situs web dilakukan di Batam, mulai dari tanggal 05 Maret 2022 sampai 20 Juni 2022.

## IV. Pembahasan

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan pemilik Teknokasi, penulis mendapatkan informasi mengenai kebutuhan yang diperlukan dari pemilik untuk situs web *landing page* Teknokasi. Informasi tersebut akan dianalisa untuk menentukan modul yang diperlukan untuk mengisi *product backlog* dan menentukan kepinginan setiap modul. Berikut ini adalah hasil dari analisa data dalam bentuk tabel.

User Story	Modul	Prioritas
Sebagai pengguna, saya ingin mendaftar ke situs web Teknokasi dan dapat masuk dan keluar dari situs web tersebut.	Halaman web di mana pengguna dapat mendaftar, masuk dan keluar dari situs web	Tinggi
Sebagai pengguna, saya ingin mendaftar ke kelas yang saya inginkan.	Halaman web di mana pengguna dapat mendaftar ke kelas	Tinggi
Sebagai pengguna, saya ingin dapat mengatur informasi terkait kelas yang saya sudah daftar ataupun menghapus pendaftaran kelas tersebut.	Halaman web di mana pengguna dapat mengedit jumlah yang terdaftar dalam satu kelas atau kelas yang ingin daftar dan menghapus kelas yang mereka sudah daftar.	Tinggi
Sebagai pengguna, saya ingin mengetahui cara untuk komunikasi kepada Teknokasi.	Halaman web mengandung kontak info startup teknokasi dan anggotanya,	Tinggi
Sebagai pengguna, saya ingin	Halaman web mengandung informasi singkat	Tinggi

mengetahui tentang Teknokasi.	mengenai startup teknokasi.	
Sebagai pengguna, saya ingin mengetahui layanan yang akan ada pada Teknokasi.	Halaman web mengandung layanan yang akan datang	Sedang
Sebagai pengguna, saya ingin melihat galeri mengenai aktivitas mereka.	Halaman web mengandung gallery	Rendah
Sebagai pengguna, saya ingin melihat anggota pemilik Teknokasi.	Halaman web mengandung anggota pemilik startup teknokasi	Rendah

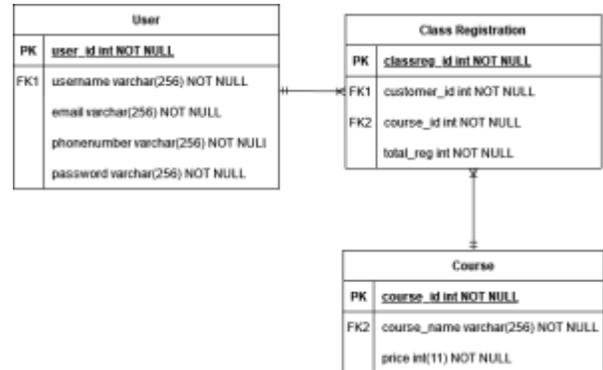
Tabel 1 Product Backlog Situs Web Landing Page Teknokasi

Setelah pembuatan *product backlog*, dilanjutkan dengan tahap design, pertama akan menganalisa dari data yang didapatkan untuk mengetahui alur situs web *landing page* sehingga dapat mengetahui modul ataupun fitur yang diperlukan pada situs web tersebut. Alur ini mulai dari pengguna yang tertarik untuk ingin daftar ke salah satu kelas dari Teknokasi. Berikut ini adalah *flowchart* dari alur tersebut.



Gambar 4. 1 Flowchart Situs Web Landing Page Teknokasi

Dan tahap terakhir dari tahap design adalah pembuatan *entity relationship diagram* untuk membantu dalam pembuatan database. Berikut adalah *entity relationship diagram* pada situs web *landing page* Teknokasi



Gambar 4. 2 Entity Relationship Diagram Situs Web Landing Page Teknokasi

Setelah melakukan tahap Analisis dan tahap design, akan dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan, dimana penulis akan memulai pembuatan situs web *landing page*. Pertama penulis membuat database untuk situs web tersebut, dimana akan mengandung tiga tabel, dimana pada tabel pertama mengandung data untuk pengguna, tabel kedua mengandung data mengenai kelas yang ada, dan tabel ketiga mengandung data mengenai pendaftaran kelas. Database ini akan dibuat menggunakan MySQL. Untuk mengakses data dari database penulis akan menggunakan *Rest API*. Pada *back-end* penulis akan menggunakan *express* dan pada *front-end* akan menggunakan *framework* ReactJS.

Tahap penilaian dan pelaporan merupakan tahap terakhir. Pada tahap ini, penulis akan membuat laporan kegiatan selama melakukan kerja praktik. Laporan kemudian akan dikirimkan kepada dosen pembimbing untuk persetujuan atas laporan tersebut. Dan laporan tersebut akan dikumpulkan.

Hasil dari perancangan dan implementasi situs web *landing page* adalah sebagai berikut.

### 1. Halaman Web Pertama

Halaman web ini merupakan penampilan pertama ketika masuk dalam web. Terdapat navbar yang dapat digunakan sebagai navigasi, dan cara untuk login ataupun daftar akun baru. Jika sudah login

maka akan digantikan menjadi *My Account* dimana diklik akan mengeluarkan *dashboard* pendaftaran kelas dan *logout*. Dibawahnya adalah menyatakan Teknokasi adalah apa dan ada tombol *learn more* yang akan arahkan ke kelas.



Gambar 4. 3 Halaman Web Pertama

2. Halaman Web *About Us*

Selanjut scroll ke bawah ataupun pada *navbar* klik *features* maka akan menampilkan halaman web *features* dan *about us*, dan dibawahnya adalah *about us* menjelaskan singkat tentang Teknokasi dan kenapa memilih Teknokasi.



Gambar 4.4 Halaman Web *About Us*

3. Halaman Web *Services*

Setelah *about us* jika scroll ke bawah maka sampai ke halaman web *services*. Halaman web *services* mengandung layanan dan fitur pada web yang akan datang. Tiap layanan ada ikon dan juga judul layanan dan penjelasan singkat.



Gambar 4. 4 Halaman Web *Services*

4. Halaman Web *Gallery*

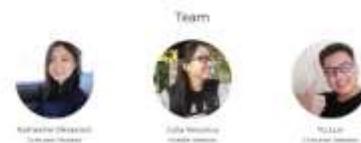
Setelah kelas dibawahnya adalah halaman web *galery*. Akan ada *carousel* yang menampilkan gambar aktivitas Teknokasi,



Gambar 4. 5 Halaman Web *Gallery*

5. Halaman Web *Team*

Setelah *gallery* dibawahnya adalah halaman web *team*. Mengandung *founder* dan *co-founder* dari Teknokasi. Berisi gambar keduanya dan nama.



Gambar 4. 6 Halaman Web *Team*

6. Halaman Web *Contact Info*

Bagian paling bawah dari *homepage* ini adalah halaman web *contact info*. Pada *contact info* terdapat alamat, nomor telepon, dan email Teknokasi. Pada nomor telepon juga memiliki nomor hp para anggota Teknokasi. Dibawah informasi tersebut juga memiliki ikon *You tube* dan *Instagram*, jika diklik akan mengalihkan ke *channel You tube* ataupun *Instagram* sesuai dengna ikon yang diklik. Paling bawah adalah copyright Teknokasi.



Gambar 4. 7 Halaman Web *Contact Info*

7. Halaman Web *Pendaftaran Akun*

Untuk dapat mendaftarkan akun pada web ini, jika tidak login maka pada *navbar* akan ada *Sign In*. Diklik lalu pada bagian

paling bawah pada form akan ada teks dan bisa klik teks birunya. Maka akan diarahkan ke halaman pendaftaran akun. Disini memiliki form, yaitu *username* yaitu nama akun, email yang ingin digunakan untuk daftar akun, *phone number* berisi nomor telepon, dan terakhir adalah *password* yaitu kata sandi dan *confirmed password* adalah pengecekan ulang password. Jika ada yang salah ataupun kosong maka akan diberitahukan secara langsung. Jika sudah isi dan klik tombol *sign up* selanjutnya akan menampilkan apakah akun sudah terdaftar atau belum. Pada tombol *cancel* jika diklik akan mengalihkan ke halaman web pertama. Paling bawah akan ada teks yang menanyakan jika sudah ada akun, dan klik teks berwarna biru untuk diarahkan ke halaman web *sign in*.



Gambar 4. 8 Halaman Web Pendaftaran Akun

#### 8. Halaman Web Sign In

Untuk dapat masuk halaman web *sign in*, pada navbar klik *sign in*, maka akan diarahkan ke halaman web *sign in*. Maka pada tengah webnya akan ada email dan *password* yang harus diisi sesuai dengan pendaftaran akun. Untuk masuk dengan akun klik tombol *submit* maka akan mengalihkan ke halaman web pertama dan pada navbar pada tombol *sign in* berubah menjadi *my account*, menunjukkan telah berhasil untuk login. Sampingnya adalah tombol *cancel*, diklik akan mengalihkan ke halaman web pertama. Paling bawah akan ada teks yang menanyakan jika tidak memiliki klik pada teks yang berwarna biru maka akan diarahkan ke halaman web pendaftaran akun baru.



Gambar 4. 9 Halaman Web Sign In

#### 9. Halaman Web Kelas yang Terbuka

Dibawah halaman web *services* adalah halaman web kelas yang terbuka. Pada halaman ini akan memberitahukan kelas yang sedang terbuka dan penjelasan tiap kelasnya. Penampilan pada halaman web ini berbeda tergantung apakah sudah login atau belum. Jika sudah login maka paling bawah ada tombol *register* untuk daftar ke salah satu kelasnya. Jika belum login maka akan diminta untuk login menggunakan akun sendiri.

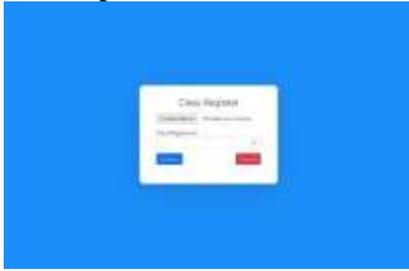


Gambar 4. 10 Halaman Web Kelas yang Terbuka

#### 10. Halaman Web Class Register

Jika klik tombol *register* pada halaman web *class available* maka akan diarahkan ke halaman web *class register*. Disini pengguna dapat daftar pada salah satu kelas yang dapat memilih tiga opsi melalui *combo box* pada *course name*. Dan dibawahnya akan ada jumlah yang ingin ikut kelasnya. Jika sudah mengisi data jika klik *submit* akan menampilkan apakah berhasil atau tidak dalam pendaftaran kelas. Lalu tombol dibawah berubah fungsi, dimana yang kiri untuk mendaftar lagi, dan kanan akan mengalihkan ke halaman web *dashboard class register*. Samping tombol *submit* adalah

tombol *cancel*, jika diklik akan mengarah ke halaman web pertama.



Gambar 4. 11 Halaman Web Class Register

### 11. Halaman Web Dashboard Pendaftaran Kelas

Pada tombol *my account* akan ada dua opsi klik *class registered* akan menunjukkan *dashboard* untuk kelas yang sudah didaftar. Pada atas navbar hanya memiliki link *home* yang akan mengalihkan ke halaman web pertama dan tombol *my account* yang memiliki fungsi yang sama seperti pada *navbar* halaman web pertama. Dibawahnya akan menampilkan dalam bentuk tabel kelas yang sudah didaftarkan. Memiliki kolom nama kelas dan total yang sudah daftar. Kolom paling kanan adalah tombol aksi dimana bisa mengedit barisan tersebut ataupun menghapusnya.



Gambar 4. 12 Halaman Web Dashboard Class Register

### 12. Halaman Web Edit Class Register

Jika klik tombol *edit* pada *dashboard class register* maka akan menampilkan tampilan yang sama seperti pada halaman web *class register* tetapi *combo box* telah dipilih dan jumlah yang terdaftar sudah terisi dan dari situ dapat mengubah nilai tersebut dan klik tombol *update* maka pada barisan yang diedit akan berubah nilainya. Sampingnya, adalah tombol *return to dashboard* maka akan mengalihkan

pengguna kembali ke *dashboard class register*.



Gambar 4. 13 Halaman Web Edit Class Register

Keunggulan dari pelaksanaan kegiatan PkM, dengan pembuatan situs web *landing page* dapat membantu dalam pemasaran secara digital dimana dapat suatu tempat bagi pengguna yang tertarik untuk menggunakan layanannya ataupun mencari informasi tentang Teknokasi, dapat membantu penemuan dalam *search engine*, dan memudahkan bagi pemilik Teknokasi untuk mendapatkan informasi pengguna dan pengguna yang tertarik untuk daftar pada kelas. Kelemahan dari pelaksanaan kegiatan PkM adalah susah untuk komunikasi secara langsung kepada pengguna, dengan web ini cara komunikasi adalah mendapatkan dari data pengguna mengenai e-mail ataupun nomor hp pada saat pendaftaran pengguna ataupun pengguna langsung kontak ke Teknokasi dari halaman kontak. Dan pada saat Teknokasi memerlukan pembayaran untuk masuk ke kelasnya tidak dapat melakukan transaksi melalui webnya.

Kesulitan yang dihadapi penulis dalam melakukan kegiatan PkM ini adalah dikarenakan masih pandemik maka susah untuk komunikasi secara langsung kepada Teknokasi, sehingga harus menggunakan aplikasi *messaging* seperti What's app dan melakukan *online meeting* melalui *google meet*.

## V. Simpulan

Situs web *landing page* Teknokasi, berhasil dikembangkan dengan menggunakan *framewrok agile scrum*. Pada

*back-end* menggunakan *express* dan pada front-end menggunakan ReactJS. Dengan menggunakan *scrum* pekerjaan yang besar dapat dipecahkan menjadi lebih kecil sehingga tidak terasa berlebihan dan juga dengan adanya *scrum meeting* dapat digunakan untuk mengupdate kepada *product owner* mengenai apa saja yang telah diselesaikan, masalah yang sedang dihadapi dan apa yang akan perlu dilakukan. Dan juga dapat menunjukkan hasil kepada *product owner* untuk mendapatkan komentar dan saran terhadap pekerjaan yang ingin direview.

Dengan memiliki situs web sendiri, Teknokasi dapat menggunakan dalam pemasaran, ataupun memberikan *link* situs tersebut bagi yang tertarik dan juga bagi pengunjung untuk mencari informasi tentang Teknokasi. Sehingga, dapat menaikkan jumlah pelanggan ataupun pengguna yang tertarik terhadap Teknokasi.

#### Daftar Pustaka

- Ermawati, S., & Lestari, P. (2022). Pengaruh Startup Sebagai Digitalisasi Bagi Ekonomi Kreatif Di Indonesia. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(5), 221–228. <https://transpublika.co.id/ojs/index.php/Transekonomika/article/view/186>
- Hayat, F., Rehman, A. U., Arif, K. S., Wahab, K., & Abbas, M. (2019). The Influence of Agile Methodology (Scrum) on Software Project Management. *Proceedings - 20th IEEE/ACIS International Conference on Software Engineering, Artificial Intelligence, Networking and Parallel/Distributed Computing, SNPD 2019*, 145–149. <https://doi.org/10.1109/SNPD.2019.8935813>
- Moborg, A. (2020). *Benefits of a main site landing page*. <https://www.theseus.fi/handle/10024/354171>
- PANTELIMON, F.-V., GEORGESCU, T. M., & POSEDARU, B.-S. (2020). The Impact of Mobile e-Commerce on GDP: A Comparative Analysis between Romania and Germany and how Covid-19 Influences the e-Commerce Activity Worldwide. *Informatica Economica*, 24(2/2020), 27–41. <https://doi.org/10.24818/issn14531305/24.2.2020.03>
- Prananda, N. I., Chan, B. Y., Lim, L. C., & Poon, W. C. (2020). Go-Jek Company : Go-Jek's Rise to Dominating Indonesian's Markets and Southeast Asean. *TEST Engineering and Management*, 82(735), 735–743.