

**MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI  
MENGUNAKAN *FRAMEWORK SCRUM* STUDI KASUS  
PEMBUATAN WEBSITE SMM MEDIAHOME**

**SKRIPSI**

Ari Afriansah

20200050056



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
JUNI 2025**

**MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI  
MENGUNAKAN *FRAMEWORK SCRUM* STUDI KASUS  
PEMBUATAN WEBSITE SMM MEDIAHOME**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh  
Gelar Sarjana Komputer*

Ari Afriansah

20200050056



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN  
SUKABUMI  
JUNI 2025**

### PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI  
MENGUNAKAN FRAMEWORK SCRUM STUDI KASUS  
PEMBUATAN WEBSITE SMM MEDIAHOME

NAMA : Ari Afriansah

NIM : 20200050056

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 3 Juni 2025



Ari Afriansah

Penulis

### PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI  
MENGUNAKAN FRAMEWORK SCRUM STUDI KASUS  
PEMBUATAN WEBSITE SMM MEDIAHOME

NAMA : Ari Afriansah

NIM : 20200050056

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 3 Juni 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer.

Sukabumi, 3 Juni 2025

Pembimbing I

Falentino Sembiring, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0408029102

Pembimbing II

Rieska Rahayu Ayuningsih, S.T., M.Kom  
NIDN. 0407058603

Ketua Penguji

Sudin Saepudin, M.Kom  
NIDN. 0414088608

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Falentino Sembiring, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0408029102

Plh. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN.Eng  
NIDN. 0402037410

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh  
Alhamdulillah,

Persembahan

Skripsi ini disusun dengan penuh ketulusan dan dedikasi, sebagai wujud syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pemurah, atas segala nikmat-Nya yang tiada henti. Dengan kerendahan hati, penulis bermaksud menunjukan penghargaan dan terima kasih kepada mereka yang telah memberikan dukungan dan inspirasi dalam perjalanan ini.

kepada:

Ayah dan Ibu tercinta, yang memberikan sumber kekuatan dan cinta tanpa batas. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak pernah putus sejak langkah pertama saya dalam menempuh pendidikan ini. Tiada kata yang mampu menggantikan besarnya peran dan cinta kalian dalam hidup saya. Segala pencapaian ini adalah wujud kecil dari bakti yang tak seberapa dibanding semua yang telah kalian berikan.

Tunangan dan calon istri saya tercinta, yang dengan sabar dan setia menemani dalam setiap proses, menjadi peneduh di kala lelah, dan memberi semangat saat semangat mulai redup. Terima kasih telah hadir sebagai motivasi dan harapan di tengah perjuangan ini. Doa dan dukunganmu menjadi bagian penting dalam tercapainya tahap ini.

Sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, dalam suka maupun duka. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, semangat, serta bantuan yang kalian berikan. Dukungan dan kerja sama kalian telah memberi warna dalam proses ini dan akan selalu saya kenang sebagai bagian berharga dari hidup saya.

Semoga skripsi ini menjadi langkah awal dari perjalanan yang lebih besar, dan semoga segala kebaikan yang telah kalian berikan dibalas dengan berkah yang tak terhingga.

## ABSTRACT

*This research aims to develop a website named Mediahome, focusing on providing social media marketing (SMM) services such as selling followers, likes, and views for social media platforms like Instagram and YouTube. The website is expected to make it easier for users to access services at more affordable prices compared to other online stores and to provide convenience for resellers in marketing their services. The Scrum framework was utilized for project development, proving effective in facilitating the iterative and structured management of tasks. During the development process, some technical issues arose, particularly related to the migration of servers from DomaiNesia to ProviderIndo. However, these issues were successfully resolved by redirecting the nameserver, allowing the website to be launched as planned. The final outcome of this project is a fully operational website accessible at <https://arimediahome.xyz>, ready to serve users' social media marketing needs.*

**Keywords :** *Scrum, Web Development, Project Management, Social Media Marketing, Mediahome*



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *website* bernama *Mediahome* yang berfokus pada penyediaan layanan *social media marketing* (SMM) seperti penjualan *followers*, *likes*, dan *views* untuk *platform* media sosial seperti Instagram dan *YouTube*. Website ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam memperoleh layanan dengan harga yang lebih terjangkau dibandingkan dengan yang tersedia di toko *online* lainnya, serta memberikan kemudahan bagi *reseller* dalam memasarkan layanan mereka. Metode Scrum digunakan sebagai kerangka kerja pengembangan proyek, yang terbukti efektif dalam memfasilitasi pengelolaan tugas secara iteratif dan terstruktur. Selama proses pengembangan, beberapa masalah teknis muncul, terutama terkait dengan perpindahan server dari *DomaiNesia* ke *ProviderIndo*. Namun, masalah tersebut berhasil diatasi dengan mengalihkan nameserver, sehingga website tetap dapat diluncurkan sesuai rencana. Hasil akhir dari proyek ini adalah sebuah website yang dapat diakses melalui <https://arimediashome.xyz>, yang siap digunakan untuk memenuhi kebutuhan *social media marketing* pengguna.

Kata Kunci : *Scrum*, *Web Development*, *Proyek Manajemen*, *Social Media Marketing*, *Mediahome*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi Ir. Anggy Pradiftha Junfithrana, MT.
3. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain Bapak Ir. Paikun, S.T., M.IPM., ASEAN.Eng Universitas Nusa Putra Sukabumi.
4. Kepala Program Studi Sistem Informasi Bapak Falentino Sembiring, S.Kom., M.Kom, Universitas Nusa Putra Sukabumi.
5. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Falentino Sembiring, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing utama, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Rieska Rahayu Ayuningsih, S.T., M.Kom, selaku dosen pembimbing kedua, yang telah memberikan masukan berharga serta kritik konstruktif yang sangat membantu dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Dosen Penguji 1 Bapak Sudin Saepudin, M.Kom, Dosen Penguji 2 Ibu Arny Lattu, S.Pd.Kom., M.Kom, dan Bapak Falentino Sembiring, S.Kom., M.Kom.
8. Para Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi.
9. Orang tua dan keluarga yang telah mendukung secara material dan moral.
10. Rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu dalam proses pencarian data dan diskusi.
11. Serta pihak terkait lainnya yang telah memberikan kontribusi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Afriansah  
NIM : 20200050056  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK SCRUM STUDI KASUS PEMBUATAN WEBSITE SMM  
MEDIAHOME**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 3 Juni 2025

Yang menyatakan



Ari Afriansah

## DAFTAR ISI

|                                                       | Halaman     |
|-------------------------------------------------------|-------------|
| <b>PERNYATAAN PENULIS</b> .....                       | <b>iii</b>  |
| <b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....                       | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....                      | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACT</b> .....                                 | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                  | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                           | <b>viii</b> |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> ..... | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                               | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                            | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                             | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                        | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....                              | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                             | 2           |
| 1.3 Batasan Masalah.....                              | 2           |
| 1.4 Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian.....     | 3           |
| 1.4.1 Tujuan Penelitian.....                          | 3           |
| 1.4.2 Manfaat Penelitian:.....                        | 3           |
| 1.5 Sistematika Penulisan.....                        | 4           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....                  | <b>6</b>    |
| 2.1 Penelitian Terkait .....                          | 6           |
| 2.2 Konsep Web Development.....                       | 8           |
| 2.2.1 Proyek Management.....                          | 8           |
| 2.2.2. Pengembangan Web .....                         | 8           |
| 2.2.3 Proyek management web development .....         | 8           |
| 2.3 Tools Software .....                              | 9           |
| 2.3.1 XAMPP .....                                     | 9           |
| 2.3.2 Figma.....                                      | 10          |
| 2.3.3 Excalidraw .....                                | 11          |
| 2.3.4 Visual Studio Code (VS Code) .....              | 12          |
| 2.4 Kerangka pemikiran .....                          | 13          |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....            | <b>15</b>   |

|                                          |           |
|------------------------------------------|-----------|
| 3.1 Alur Penelitian.....                 | 15        |
| 3.2 Pembahasan Tahapan Penelitian .....  | 16        |
| 3.2.1 Eksekusi.....                      | 16        |
| 3.2.2 Ide Dan Tujuan.....                | 19        |
| 3.2.3 Persiapan .....                    | 19        |
| 3.2.4 Pengumpulan Data .....             | 21        |
| 3.2.5 Maintenance .....                  | 23        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>26</b> |
| 4.1 Hasil .....                          | 26        |
| 4.1.1 Eksekusi Scrum .....               | 26        |
| 4.1.2 Hasil ide dan Tujuan .....         | 33        |
| 4.1.3 Hasil Persiapan .....              | 35        |
| 4.1.4 Hasil Pengumpulan Data .....       | 68        |
| 4.1.5 Maintenance .....                  | 68        |
| 4.2 Pembahasan .....                     | 69        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>               | <b>71</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                      | 71        |
| 5.2 Saran.....                           | 72        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>              | <b>73</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|                                            | Halaman |
|--------------------------------------------|---------|
| Gambar 2.1 Logo XAMPP .....                | 9       |
| Gambar 2.2 Logo Figma.....                 | 10      |
| Gambar 2.3 Logo Excalidraw .....           | 11      |
| Gambar 2.4 Logo Visual Studio Code .....   | 12      |
| Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran .....        | 13      |
| Gambar 3.1 Alur Penelitian.....            | 16      |
| Gambar 3.2 Kerangka Kerja SCRUM.....       | 17      |
| Gambar 4.1 Halama Utama Tampilan.....      | 33      |
| Gambar 4.2 Landing Page.....               | 35      |
| Gambar 4.3 Masuk .....                     | 36      |
| Gambar 4.4 Daftar.....                     | 37      |
| Gambar 4.5 Daftar Harga .....              | 38      |
| Gambar 4.6 Halaman kontak.....             | 39      |
| Gambar 4.7 Halaman Ketentuan Layanan ..... | 39      |
| Gambar 4.8 Halaman Pertanyaan Umum.....    | 40      |
| Gambar 4.9 Dashbourd User.....             | 40      |
| Gambar 4.10 Dashbourd User & Admin.....    | 41      |
| Gambar 4.11 Top 5.....                     | 42      |
| Gambar 4.12 Pesanan Baru .....             | 42      |
| Gambar 4.13 Riwayat Pesanan.....           | 43      |
| Gambar 4.14 Grafik Pesanan.....            | 43      |
| Gambar 4.15 Deposit Baru.....              | 44      |
| Gambar 4.16 Reedem Voucher .....           | 44      |
| Gambar 4.17 Riwayat Deposit .....          | 45      |
| Gambar 4.18 Tiket User Admin.....          | 45      |
| Gambar 4.19 Riwayat Tiket .....            | 46      |
| Gambar 4.20 API.....                       | 47      |
| Gambar 4.21 LOG.....                       | 48      |
| Gambar 4.22 Penggunaan Saldo .....         | 49      |
| Gambar 4.23 Tambah Member .....            | 49      |
| Gambar 4.24 Tambah Reseler .....           | 50      |
| Gambar 4.25 Transfer Saldo .....           | 50      |
| Gambar 4.26 Halaman Admin.....             | 51      |
| Gambar 4.27 Layanan provider API .....     | 51      |
| Gambar 4.28 Kategori Layanan .....         | 52      |
| Gambar 4.29 Layanan .....                  | 53      |
| Gambar 4.30 Data Pengguna.....             | 54      |
| Gambar 4.31 Metode Deposit .....           | 54      |
| Gambar 4.32 Reedem Voucher .....           | 55      |
| Gambar 4.33 Deposit Admin.....             | 55      |
| Gambar 4.34 Laporan Deposit .....          | 56      |

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.35 Data Pesanan .....                       | 56 |
| Gambar 4.36 Laporan Pesanan.....                     | 57 |
| Gambar 4.37 Log Masuk Pengguna .....                 | 57 |
| Gambar 4.38 Log Penggunaan Saldo .....               | 58 |
| Gambar 4.39 Lain nya data halaman.....               | 58 |
| Gambar 4.40 Lain nya halaman kontak.....             | 59 |
| Gambar 4.41 Lain nya halaman ketentuan lainnya ..... | 60 |
| Gambar 4.42 Lainnya pertanyaan umum .....            | 61 |
| Gambar 4.43 Tiket.....                               | 61 |
| Gambar 4.44 Berita dan Informasi .....               | 62 |
| Gambar 4.45 Pengaturan Akun .....                    | 62 |
| Gambar 4.46 Class Diagram .....                      | 63 |
| Gambar 4.47 Use Case Diagram .....                   | 64 |
| Gambar 4.48 Activity Diagram Admin.....              | 65 |
| Gambar 4.49 Activitiy Diagram Pengguna .....         | 66 |
| Gambar 4.50 Entry Relation Diagram.....              | 67 |
| Gambar 4.51 Reneawal Domain dan Hosting .....        | 69 |
| Gambar 4.52 Free SSL Reneawal .....                  | 69 |



## DAFTAR TABEL

|                                      | Halaman |
|--------------------------------------|---------|
| Tabel 2.1 Struktur organisasi.....   | 14      |
| Tabel 4.1 Produk Backlog .....       | 26      |
| Tabel 4.2 Task Sprint pertama .....  | 27      |
| Tabel 4.3 Biaya Sprint Pertama.....  | 28      |
| Tabel 4.4 Backlog Sprint kedua ..... | 29      |
| Tabel 4.5 Task Sprint kedua.....     | 30      |
| Tabel 4.6 biaya sprint kedua.....    | 32      |



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era digitalisasi yang terus berkembang pesat, sistem informasi telah menjadi inti dalam operasi dan strategi bisnis suatu perusahaan. Salah satu aspek penting dari sistem informasi adalah pembuatan dan pengelolaan situs web perusahaan. Situs web bukan lagi hanya sebagai alat untuk menampilkan informasi perusahaan, namun juga menjadi platform yang vital dalam membangun citra merek, menjalankan kampanye pemasaran, dan memperluas jangkauan pasar [1].

Mediahome, sebagai bisnis yang bergerak dalam bidang layanan social media marketing, memiliki kebutuhan yang cukup penting untuk memiliki situs web yang efektif dan berkinerja tinggi. Dengan adanya kebutuhan tersebut, proyek pembuatan situs web menjadi sebuah inisiatif yang krusial bagi Mediahome.

Manajemen proyek sistem informasi dalam pembuatan situs web menjadi landasan utama yang harus diterapkan dalam rangka mencapai kesuksesan proyek secara keseluruhan. Pengelolaan proyek yang efektif dalam konteks ini melibatkan perencanaan yang matang, pengorganisasian sumber daya yang tepat, pelaksanaan yang terkoordinasi, serta pengawasan yang cermat terhadap setiap tahapan pembuatan situs web [2].

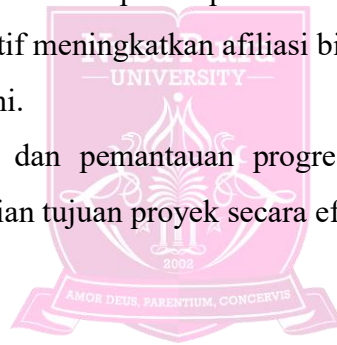
Perlu diakui bahwa dalam prakteknya, proyek pembuatan situs web seringkali menghadapi berbagai tantangan dan kompleksitas, mulai dari pemahaman kebutuhan yang tepat, pengelolaan sumber daya yang terbatas, hingga pemeliharaan dan pengembangan situs web yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pentingnya penerapan manajemen proyek yang efektif tidak dapat diabaikan.

Dengan memperhatikan kompleksitas dan tantangan yang mungkin dihadapi, penelitian mengenai manajemen proyek sistem informasi pada pembuatan situs web untuk Mediahome menjadi relevan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat

ditemukan metode dan strategi manajemen proyek yang sesuai untuk memastikan kelancaran dan kesuksesan proyek pembuatan situs web SMM Mediahome. Hal ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan praktek manajemen proyek dalam konteks industri social media marketing, serta memberikan wawasan yang berharga bagi pembisnis lain yang menghadapi tantangan serupa [3].

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana karakteristik dan kebutuhan khusus Mediahome memengaruhi proses manajemen proyek dalam pembuatan website SMM mereka?
2. Apa saja faktor-faktor utama yang dapat memengaruhi kelancaran dan kesuksesan proyek pembuatan website SMM Mediahome?
3. Apa strategi yang efektif dalam meminimalkan risiko dan mengatasi hambatan yang mungkin muncul selama proses pembuatan website SMM Mediahome?
4. Bagaimana cara efektif meningkatkan afiliasi bisnis dibidang SMM melalui pembuatan website ini.
5. Bagaimana evaluasi dan pemantauan progres proyek dilakukan untuk memastikan pencapaian tujuan proyek secara efektif dan efisien?



## **1.3 Batasan Masalah**

1. Fokus pada manajemen proyek pembuatan website SMM Mediahome tanpa memperluas cakupan ke aspek lain dari sistem informasi perusahaan.
2. Penekanan pada metode atau pendekatan manajemen proyek yang akan digunakan pada proyek ini hanya terbatas pada pengetahuan tentang metode scrum saja.
3. Penekanan pada evaluasi dan pemantauan progres proyek, tanpa memperluas ke aspek evaluasi yang tidak langsung terkait dengan manajemen proyek.
4. Pengembangan proyek pada penelitian ini hanya akan terbatas pada bidang web development saja .

## **1.4 Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis karakteristik dan kebutuhan khusus Mediahome yang memengaruhi proses manajemen proyek dalam pembuatan website Mediahome.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor utama yang memengaruhi kelancaran dan kesuksesan proyek pembuatan website SMM Mediahome.
3. Mengevaluasi pengelolaan sumber daya manusia dan teknologi informasi yang optimal untuk mendukung pelaksanaan proyek pembuatan website SMM Mediahome.
4. Mengembangkan strategi yang efektif dalam meminimalkan risiko dan mengatasi hambatan yang mungkin muncul selama proses pembuatan website SMM Mediahome.
5. Mengkaji dan merancang strategi perluasan jangkauan bisnis melalui program afiliasi reseller sebagai bagian dari pengembangan website SMM Mediahome.
6. Menilai metode atau pendekatan tertentu dalam manajemen proyek dan dampaknya terhadap hasil akhir dari pembuatan website SMM Mediahome.
7. Mengevaluasi proses evaluasi dan pemantauan progres proyek untuk memastikan pencapaian tujuan proyek secara efektif dan efisien.
8. Menganalisis strategi manajemen perubahan yang diimplementasikan selama proses pembuatan website SMM Mediahome untuk memastikan konsistensi dengan kebutuhan dan tujuan proyek.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian:**

1. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang manajemen proyek dalam konteks pembuatan website SMM, khususnya pada studi kasus pembuatan website Mediahome.
2. Menyediakan panduan praktis bagi Mediahome dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengawasi proyek pembuatan website SMM dengan lebih efektif.

3. Membantu mengidentifikasi risiko-risiko potensial yang mungkin timbul selama proses pembuatan website SMM dan mengembangkan strategi untuk mengatasinya.
4. Memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi manajemen proyek dalam industri teknologi informasi mengenai faktor-faktor kunci yang memengaruhi kesuksesan proyek pembuatan website.
5. Kontribusi terhadap literatur manajemen proyek dengan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang aplikasi manajemen proyek dalam konteks pembuatan website SMM.
6. Menyediakan dasar bagi penelitian lanjutan dalam bidang manajemen proyek sistem informasi, terutama dalam konteks pengembangan website perusahaan.
7. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan proyek pembuatan website SMM Mediahome serta memberikan kontribusi positif terhadap kesuksesan pada pembuatan website Mediahome

## 1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun sesuai dengan sistematika berikut :

### BAB I Pendahuluan

Bab ini memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan struktur keseluruhan penulisan. Pendahuluan menjelaskan mengapa penelitian dilakukan, apa yang ingin dicapai, dan mengapa topik tersebut penting untuk diteliti.

### BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi kajian literatur yang relevan terkait dengan topik penelitian. Tinjauan pustaka menggambarkan penelitian terdahulu, teori-teori yang mendukung, dan pendekatan-pendekatan yang telah diambil oleh peneliti lain dalam memahami masalah yang sama atau serupa.



### **BAB III Metodologi Penelitian**

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian, termasuk pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data yang digunakan. Metodologi penelitian memberikan dasar yang kuat bagi pembaca untuk memahami bagaimana penelitian dilakukan dan keabsahan hasilnya.

### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Bab ini menyajikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan analisisnya. Hasil dan pembahasan merinci temuan penelitian serta interpretasi dan implikasi dari temuan tersebut terhadap topik penelitian. Pembahasan juga dapat menyertakan perbandingan dengan penelitian sebelumnya dan mempertimbangkan kelemahan dan kekuatan dari hasil penelitian.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi ringkasan dari keseluruhan penelitian, termasuk kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian dan jawaban terhadap rumusan masalah. Selain itu, bab ini juga menyertakan saran untuk penelitian selanjutnya atau implikasi praktis dari temuan penelitian.

## **BAB V**

## **PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Karakteristik dan kebutuhan khusus Mediahome berfokus pada layanan SMM mempengaruhi manajemen proyek dengan mengarahkan pengembangan fitur yang mendukung penjualan digital, seperti integrasi platform media sosial dan sistem transaksi yang aman. Proses manajemen proyek disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan bisnis ini secara efektif.
- 2) Faktor utama meliputi perencanaan yang matang, koordinasi tim yang efektif, pemilihan teknologi yang tepat, kepatuhan terhadap timeline, dan manajemen risiko yang proaktif. Faktor-faktor ini bersama-sama menentukan keberhasilan proyek secara keseluruhan.

- 3) Strategi efektif yang digunakan meliputi penerapan Scrum untuk literasi yang terukur, penyusunan rencana cadangan, evaluasi berkala melalui monitoring, dan kolaborasi dengan pakar teknis untuk mengatasi hambatan kompleks. Ini membantu menjaga proyek tetap pada jalurnya.
- 4) Peningkatan afiliasi bisnis SMM melalui Mediahome dilakukan dengan menyediakan layanan yang lebih terjangkau dan mendukung *reseller* dalam memperluas jangkauan pasar digital. Penerapan *framework Scrum* memastikan pengembangan *website* berjalan efisien dan sesuai kebutuhan pengguna. Meskipun mengalami kendala perpindahan *server*, *website* berhasil diluncurkan dan siap digunakan sebagai *platform* bisnis yang andal.
- 5) Evaluasi dan pemantauan progres proyek *Mediahome* dilakukan secara rutin melalui pertemuan harian (*Daily Stand-up*) untuk menyinkronkan pekerjaan dan mengatasi hambatan, *Sprint Review* di akhir setiap iterasi untuk mendemonstrasikan hasil kerja dan mengumpulkan umpan balik *stakeholder*, serta *Sprint Retrospective* untuk merefleksikan proses dan merumuskan perbaikan.



## 5.2 Saran

- 1) Peningkatan Infrastruktur Hosting, Sebaiknya, evaluasi kebutuhan hosting dilakukan lebih awal untuk menghindari perpindahan *server* di tengah proyek. Memilih penyedia hosting yang lebih sesuai dengan kebutuhan teknis proyek dapat mencegah penundaan dan memastikan performa *website* yang optimal sejak awal.
- 2) Pengembangan Fitur Tambahan untuk *Reseller*, Mengembangkan fitur khusus yang mendukung *reseller*, seperti dashboard untuk mengelola pesanan dan pelacakan performa penjualan, dapat menambah nilai bagi pengguna dan memperkuat posisi Mediahome di pasar.
- 3) Pelatihan Tim dalam Manajemen Proyek, Memberikan pelatihan lebih lanjut kepada tim tentang penggunaan alat manajemen proyek dan metodologi *Agile/Scrum* akan meningkatkan efisiensi dan kolaborasi dalam proyek-proyek selanjutnya.
- 4) Penilaian Ulang Kebutuhan Fungsional, Melakukan penilaian ulang terhadap kebutuhan fungsional website secara berkala dapat membantu menyesuaikan layanan dengan tren terbaru di pasar SMM dan kebutuhan pelanggan yang terus berkembang.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Setiawan, “Manajemen proyek Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web,” *J. Tek.*, vol. 17, no. 2, pp. 84–93, 2019, doi: 10.37031/jt.v17i2.50.
- [2] S. Kasus, N. Etrariadi, and E. Sarah Permata A'inunisya, “Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved Pengembangan Website Manajemen Proyek Menggunakan Metode Agile Scrum (Studi Kasus Diskopindag Kota Malang),” *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 55–66, 20223.
- [3] A. Afriansah, F. Sembiring, R. R. Ayuningsih, S. Saepudin, S. Informasi, and U. N. Putra, “Manajemen Proyek Sistem Informasi menggunakan Framework Scrum dalam Pembuatan Website SMM Mediahome Project Management Of Information System Using Scrum Framework in the Development Of Mediahome SMM Website,” vol. 13, pp. 2732–2739, 2024.
- [4] H. Santoso, D. Pungki, A. Aziz, and A. Zaini, “Implementasi Agile Scrum pada Proses Pengembangan Aplikasi Monitoring MBKM di UNIKAMA,” *J. Terap. Sains Teknol.*, vol. 4, no. 4, pp. 208–215, 2022.
- [5] S. Syah Putri, “Manajemen Proyek Sistem Informasi Barbershop Rama Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Waterfall,” vol. 1, no. 2, pp. 36–44, 2024.
- [6] A. D. Inayah, “Analisis Tinjauan Implementasi Metode Agile Dalam Manajemen Proyek Sistem Informasi,” *J. Ris. Tek. Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 58–63, 2024, [Online]. Available: <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jurtikom/article/view/118%0Ah>  
<https://journal.smartpublisher.id/index.php/jurtikom/article/download/118/105>
- [7] N. Edrina Christine, B. Priyatna, A. Lia Hananto, and S. Shofiah Hilabi, “Penerapan Metode Agile Scrum Pada Sistem E-Posyandu Berbasis Web,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 2013–2019, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i2.9257.
- [8] A. Wijoyo, M. B. Hafiz, R. Muhammad, B. P. Aji, and S. Wahyudi, “Manajemen Proyek Berbasis Web,” *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 2, no. 01, pp. 194–198, 2023.
- [9] J. R. Permana, M. Muhaqiqin, and A. S. Puspaningrum, “Implementasi Metodologi Web Development Life Cycle Untuk Membangun Sistem Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus: Man 1 Lampung Tengah),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 4, pp. 435–446, 2021, doi: 10.33365/jatika.v2i4.1407.
- [10] A. B. Prahastyo, A. Triayudi, and B. Rahman, “E-Commerce Produk Hasil Pertanian Berbasis Web dengan Metode Agile Software Development,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 1334–1339, 2023,

doi: 10.30865/klik.v3i6.911.

- [11] E. Y. Wijaya, M. Arif, N. Aini, and Y. N. Putri, "UI / UX Web Based Learning Design with UCD Approach to Basic Programming using FIGMA," vol. 6, no. 3, 2024, doi: 10.32877/bt.v6i3.1534.
- [12] A. B. Berge, "An Application for Promoting Effective Antibiotic Stewardship," 2024.
- [13] Rina Noviana, "Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 112–124, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.128.
- [14] A. Andipradana and K. Dwi Hartomo, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum," *J. Algoritma.*, vol. 18, no. 1, pp. 161–172, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.869.
- [15] N. Ozcelikkan, G. Tuzkaya, C. Alabas-Uslu, and B. Sennaroglu, "A multi-objective agile project planning model and a comparative meta-heuristic approach," *Inf. Softw. Technol.*, vol. 151, no. July, p. 107023, 2022, doi: 10.1016/j.infsof.2022.107023.
- [16] H. Agh and R. Ramsin, *Scrum metaprocess: a process line approach for customizing Scrum*, vol. 29, no. 2. Springer US, 2021. doi: 10.1007/s11219-021-09551-4.
- [17] M. Hron and N. Obwegeser, "Why and how is Scrum being adapted in practice: A systematic review," *J. Syst. Softw.*, vol. 183, no. September 2020, 2022, doi: 10.1016/j.jss.2021.111110.
- [18] Rajani Dixit and Brij Bhushan, "Scrum: An Agile Software Development Process and Metrics," *J. Today's Ideas - Tomorrow's Technol.*, vol. 7, no. 1, pp. 73–87, 2019, doi: 10.15415/jotitt.2019.71005.
- [19] W. L. Putri, "Analisis Perancangan Mock Up Sistem Informasi Pengiriman Barang Kargo Pada PT. ABC," *JR J. Responsive Tek. Inform.*, vol. 6, no. 01, pp. 1–10, 2022, doi: 10.36352/jr.v6i01.451.
- [20] S. Pranoto, S. Sutiono, Sarifudin, and D. Nasution, "Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi," *Surpl. J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 384–401, 2024, [Online]. Available: <https://qjurnal.my.id/index.php/sur/article/view/866>
- [21] N. ANISAH MOHD SAAD and M. MUNIANDI, "The Reflections on the using of Oracle Data Modeler in Creating Entity Relationship Diagram (ERD)," *Int. J. Res. Publ.*, vol. 66, no. 1, 2020, doi: 10.47119/ijrp1006611220201601.