

**PENGEMBANGAN PLATFORM KOLABORASI BERBASIS  
WEB “KOLAB AJA” ANTARA CREATIVE HUB DAN CLIENT  
GUNA MENDORONG PRODUKTIVITAS EKONOMI  
KREATIF INDONESIA**

**SKRIPSI**



Oleh:

**SUGIHARTO  
NIM. 211120709  
STEVANNY HOLANDA  
NIM. 211121715**

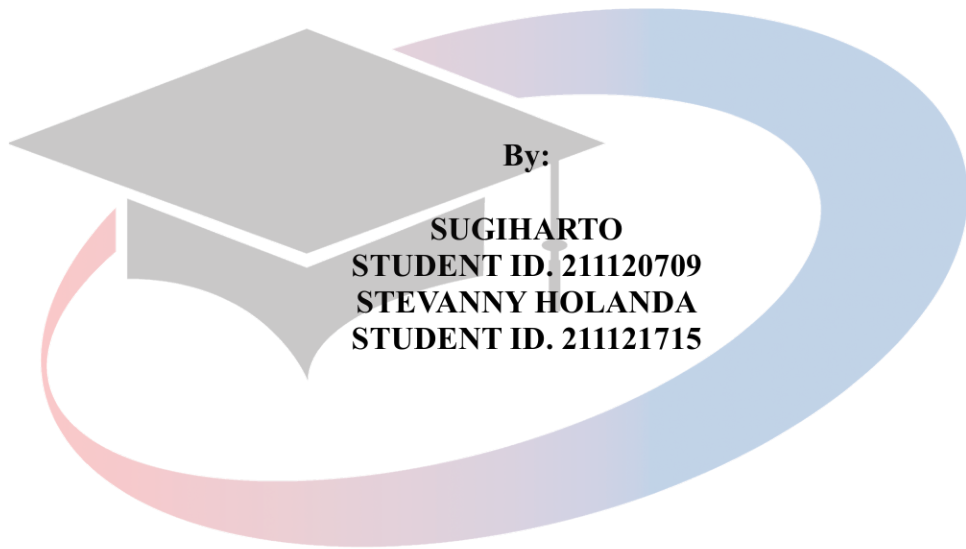
**UNIVERSITAS  
MIKROSKIL**

The logo of Universitas Mikroskil, featuring a black graduation cap with a tassel, positioned above a black circular graphic that resembles a stylized 'S' or a path. The logo is centered over the text 'UNIVERSITAS MIKROSKIL'.

**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MIKROSKIL  
MEDAN  
2025**

**THE DEVELOPMENT OF “KOLAB AJA” WEB-BASED  
COLLABORATION PLATFORM BETWEEN CREATIVE  
HUBS AND CLIENTS TO BOOST THE PRODUCTIVITY OF  
INDONESIA’S CREATIVE ECONOMY**

**FINAL RESEARCH**



**UNIVERSITAS  
MIKROSKIL**

**MAJOR OF S-1 INFORMATION SYSTEMS  
FACULTY OF INFORMATICS  
UNIVERSITAS MIKROSKIL  
MEDAN  
2025**

LEMBARAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN PLATFORM KOLABORASI BERBASIS WEB  
"KOLAB AJA" ANTARA CREATIVE HUB DAN CLIENT GUNA  
MENDORONG PRODUKTIVITAS EKONOMI KREATIF  
INDONESIA

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana  
Program Studi S-1 Sistem Informasi

Oleh:

**SUGIHARTO**  
NIM. 211120709  
**STEVANNY HOLANDA**  
NIM. 211121715

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

  
Gunawan, S.Kom., M.T.I.

  
Handoko, S.Kom., M.MSI.

Medan, 12 Februari 2025  
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi  
S-1 Sistem Informasi,



Carolina, S.Kom., M.Kom.

## RINGKASAN

Pemerintah Indonesia berupaya meningkatkan produktivitas 17 juta pelaku industri kreatif dengan potensi ekonomi mencapai Rp1.115 triliun melalui inisiatif pembentukan *Creative Hub* di berbagai daerah. *Creative Hub* berfungsi sebagai ruang bagi individu kreatif untuk berkumpul dan berinovasi, menjadi pusat yang merangsang kreativitas masyarakat. Namun, menurut riset dari Fajri Siregar dan Daya Sudrajat dalam publikasi mereka yang berjudul “*Enabling Space: Mapping Creative Hubs in Indonesia*”, terdapat beberapa tantangan utama yang dihadapi oleh *Creative Hub*, di antaranya pendanaan yang kurang memadai, serta minimnya edukasi pasar dan koneksi dengan mitra. Untuk mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi, penulis mengusulkan solusi berbasis teknologi melalui pengembangan platform “**Kolab Aja**” yang dirancang untuk menjembatani kolaborasi lintas batas fisik antara *Creative Hub* dan *client*. Platform ini menawarkan kerangka kolaborasi yang terstruktur, didukung oleh pengawasan dari *Controller/Project Manager* untuk memastikan pencapaian hasil yang maksimal. Dengan demikian, “**Kolab Aja**” berpotensi menjadi katalisator yang membuka aliran pendapatan baru bagi *Creative Hub* melalui berbagai inisiatif kolaboratif. Implementasi platform ini berawal dari pemahaman mendalam terhadap permasalahan yang ada, diterjemahkan melalui pendekatan metodologi *Agile* dan *Scrum*. Proses pengembangan dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi *framework* Laravel dan Vuetify, yang kemudian diuji melalui berbagai parameter teknis menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan uji *Black Box*. Hasil pengujian SUS menunjukkan nilai perhitungan sebesar 85,12 dan pengujian *Black Box* menunjukkan *output* yang dihasilkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan, sehingga pengujian menunjukkan validitas tinggi, yang menegaskan kesiapan platform untuk diterapkan di masyarakat.

## DAFTAR ISI

RINGKASAN .....	i
DAFTAR ISI .....	i
DAFTAR GAMBAR .....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
BAB 1. PENDAHULUAN .....	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1    Ekonomi Kreatif Indonesia .....	3
2.2    Perkembangan <i>Creative Hub</i> di Indonesia.....	3
2.3    Aplikasi Berbasis <i>Web/Web Apps</i> .....	4
2.4    Metode Agile .....	4
2.5    Metode Scrum .....	4
2.6    Pengujian Black Box.....	4
BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN .....	5
3.1    Pengumpulan Data Sekunder .....	5
3.2    Desain dan <i>Prototyping</i> .....	6
3.3    Pengembangan <i>Web Apps</i> .....	7
3.4    Pengujian dan Evaluasi Keandalan Karya .....	7
3.5    Fase Akhir ( <i>Deployment</i> ) .....	8
BAB 4. HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI KHUSUS.....	9
4.1 <i>Web Apps</i> “Kolab Aja” .....	9
4.2    Hasil Pengujian .....	9
BAB 5. PENUTUP .....	13
5.1    Kesimpulan .....	13
5.2    Saran Pengembangan .....	13
DAFTAR PUSTAKA .....	14
LAMPIRAN.....	15
1.    Biodata Anggota.....	15
2.    Penggunaan Dana.....	16
3.    Bukti-Bukti Pendukung Kegiatan .....	26
a.    Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan .....	26
b.    Dokumentasi Konstruksi Produk .....	31
c.    Detail Pengujian.....	42
d.    Detail dan Fitur Rancangan <i>Web Apps</i> .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kontribusi Ekonomi Kreatif pada PDB Indonesia.....	1
Gambar 2. Tantangan yang Dihadapi Creative Hub .....	2
Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan.....	5
Gambar 4. Pengumpulan Data Sekunder dan Information Architecture.....	5
Gambar 5. Use Case Diagram Web Apps “Kolab Aja” .....	6
Gambar 6. User Role Flow Web Apps “Kolab Aja” .....	6
Gambar 7. Metode Scrum .....	7
Gambar 8. SUS Scale.....	9
Gambar 9. Responden Kuesioner.....	10
Gambar 10. Hasil Perhitungan Kuesioner.....	10
Gambar 11. Pemantauan Sprint melalui Tool Confluence .....	27
Gambar 12. Pemantauan Aktivitas Backlog Menggunakan Google Sheet .....	27
Gambar 13. Dokumentasi Rancangan Interface Fitur.....	28
Gambar 14. Dokumentasi Rancangan Prototype .....	28
Gambar 15. Dokumentasi Pengembangan Web Apps “Kolab Aja”.....	28
Gambar 16. Dokumentasi Pengujian oleh Mahasiswa dan Dosen.....	29
Gambar 17. Halaman Instagram @Kolab Aja .....	29
Gambar 18. Activity Diagram Pengelolaan Pekerjaan oleh Controller .....	40
Gambar 19. Activity Diagram Pengelolaan Milestone .....	41
Gambar 20. Activity Diagram Tambah Akun Client dan CH-Admin.....	42
Gambar 21. Rancangan Komponen Web Apps .....	47
Gambar 22. Rancangan Web Apps – Landing Page dan About Us.....	48
Gambar 23. Rancangan Web Apps – Register Login Page dan Pemilihan Role ..	50
Gambar 24. Rancangan Web Apps – Profile dan Payment Client .....	50
Gambar 25. Rancangan Web Apps – Form, Dashboard, dan Milestone Client ....	52
Gambar 26. Rancangan Web Apps – Dashboard Admin .....	52
Gambar 27. Rancangan Public Profile .....	53
Gambar 28. ERD Basis Data Aplikasi .....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penggunaan Dana .....	16
Tabel 2. Narasi Use Case Register .....	31
Tabel 3. Narasi Use Case Manajemen Akun (Personal & Payment) .....	31
Tabel 4. Narasi Use Case Menambah Pekerjaan.....	32
Tabel 5. Narasi Use Case Melakukan Brief Meeting Project.....	32
Tabel 6. Narasi Use Case Menyelesaikan Pembayaran .....	33
Tabel 7. Narasi Use Case Menyetujui Milestone (Memantau Milestone) .....	33
Tabel 8. Narasi Use Case Menerima Permintaan Undangan Pekerjaan.....	34
Tabel 9. Narasi Use Case Mencari dan Seleksi Team .....	34
Tabel 10. Narasi Use Case Melakukan Brief Meeting Project.....	35
Tabel 11. Narasi Use Case Menyiapkan Milestone.....	36
Tabel 12. Narasi Use Case Finalisasi Checkpoint dan Pembayaran .....	36
Tabel 13. Narasi Use Case Mengelola Team.....	37
Tabel 14. Narasi Use Case Mencari Pekerjaan dan Apply.....	37
Tabel 15. Narasi Use Case Mencari Pekerjaan dan Apply (Kolaborasi).....	38
Tabel 16. Narasi Use Case Melakukan Brief Project Meeting.....	38
Tabel 17. Narasi Use Case Mengerjakan Pekerjaan.....	39
Tabel 18. Narasi Use Case Menerima Pembayaran Lewat Checkpoint.....	39
Tabel 19. Hasil Black Box Testing 1 .....	42
Tabel 20. Hasil Black Box Testing 2 .....	43
Tabel 21. Hasil Black Box Testing 3.....	44
Tabel 22. Hasil Black Box Testing 4.....	44
Tabel 23. Hasil Black Box Testing 5.....	45