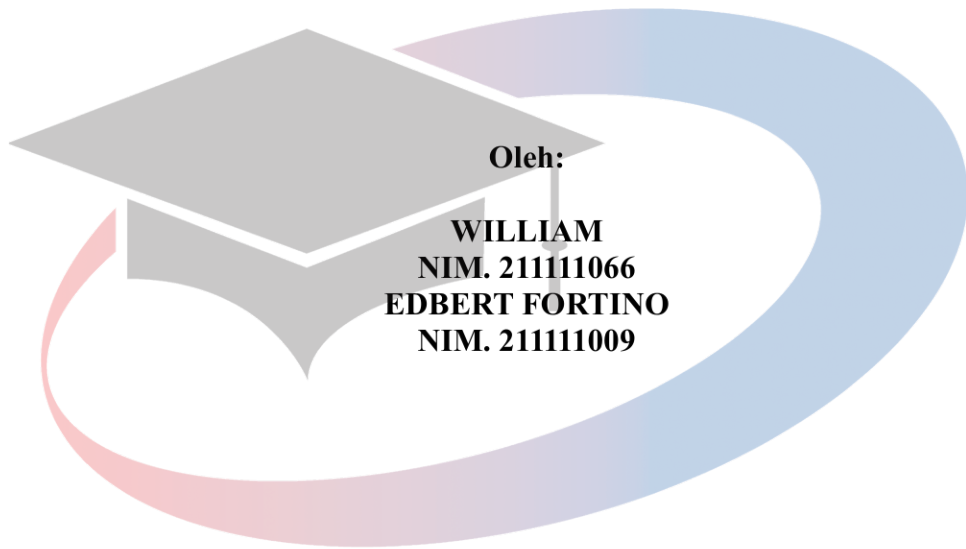


**PENGEMBANGAN PLATFORM KOLABORASI BERBASIS
WEB “KOLAB AJA” ANTARA CREATIVE HUB DAN CLIENT
GUNA MENDORONG PRODUKTIVITAS EKONOMI
KREATIF INDONESIA**

SKRIPSI



Oleh:

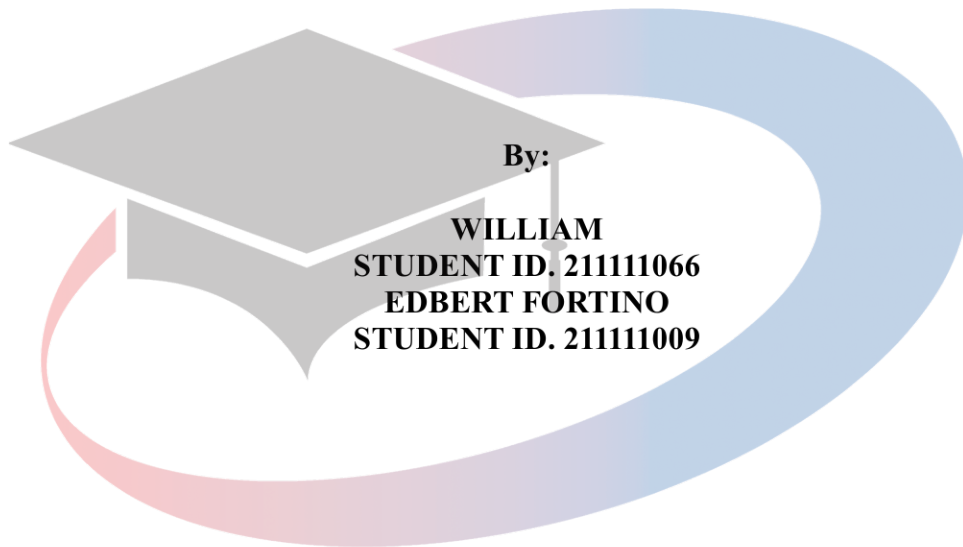
**WILLIAM
NIM. 211111066
EDBERT FORTINO
NIM. 211111009**

**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

**PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA
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 INFORMATICS ENGINEERING
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 Teknik Informatika

Oleh:

WILLIAM
NIM. 211111066
EDBERT FORTINO
NIM. 211111009

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,


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


Frans Mikael Sinaga, S.Kom., M.Kom.

Medan, 12 Februari 2025
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-1 Teknik Informatika,



Charles Juliandy, 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.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR ISI

RINGKASAN	i
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	2
2.1 Ekonomi Kreatif Indonesia	2
2.2 Perkembangan <i>Creative Hub</i> di Indonesia.....	3
2.3 Aplikasi Berbasis <i>Web/Web Apps</i>	3
2.4 Metode Agile	4
2.5 Metode Scrum	4
2.6 Pengujian Black Box.....	4
BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN	4
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.....	8
4.1 <i>Web Apps</i> “Kolab Aja”	8
4.2 Hasil Pengujian	8
BAB 5. PENUTUP	11
5.1 Kesimpulan	11
5.2 Saran Pengembangan.....	12
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN.....	14
1. Penggunaan Dana.....	14
2. Bukti-Bukti Pendukung Kegiatan	24
a. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan	24
b. Dokumentasi Konstruksi Produk	28
c. Detail Pengujian.....	39
d. Detail dan Fitur Rancangan <i>Web Apps</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kontribusi Ekonomi Kreatif pada PDB Indonesia.....	1
Gambar 2. Tantangan yang Dihadapi <i>Creative Hub</i>	2
Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan.....	4
Gambar 4. Pengumpulan Data Sekunder dan <i>Information Architecture</i>	5
Gambar 5. <i>Use Case Diagram Web Apps “Kolab Aja”</i>	6
Gambar 6. <i>User Role Flow Web Apps “Kolab Aja”</i>	6
Gambar 7. Metode <i>Scrum</i>	7
Gambar 8. <i>SUS Scale</i>	8
Gambar 9. Responden Kuesioner.....	9
Gambar 10. Hasil Perhitungan Kuesioner.....	9
Gambar 11. Pemantauan <i>Sprint</i> melalui <i>Tool Confluence</i>	24
Gambar 12. Pemantauan Aktivitas <i>Backlog</i> Menggunakan <i>Google Sheet</i>	24
Gambar 13. Dokumentasi Rancangan <i>Interface</i> Fitur.....	25
Gambar 14. Dokumentasi Rancangan <i>Prototype</i>	25
Gambar 15. Dokumentasi Pengembangan <i>Web Apps “Kolab Aja”</i>	25
Gambar 16. Dokumentasi Pengujian oleh Mahasiswa dan Dosen.....	26
Gambar 17. Halaman Instagram @Kolab Aja	26
Gambar 18. <i>Activity Diagram</i> Pengelolaan Pekerjaan oleh <i>Controller</i>	37
Gambar 19. <i>Activity Diagram</i> Pengelolaan <i>Milestone</i>	38
Gambar 20. <i>Activity Diagram</i> Tambah Akun <i>Client</i> dan <i>CH-Admin</i>	39
Gambar 21. Rancangan Komponen <i>Web Apps</i>	44
Gambar 22. Rancangan <i>Web Apps – Landing Page</i> dan <i>About Us</i>	45
Gambar 23. Rancangan <i>Web Apps – Register Login Page</i> dan Pemilihan <i>Role</i> ...	47
Gambar 24. Rancangan <i>Web Apps – Profile</i> dan <i>Payment Client</i>	47
Gambar 25. Rancangan <i>Web Apps – Form, Dashboard, dan Milestone Client</i>	49
Gambar 26. Rancangan <i>Web Apps – Dashboard Admin</i>	49
Gambar 27. Rancangan <i>Public Profile</i>	50
Gambar 28. ERD Basis Data Aplikasi	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penggunaan Dana	14
Tabel 2. Narasi <i>Use Case Register</i>	28
Tabel 3. Narasi <i>Use Case Manajemen Akun (Personal & Payment)</i>	28
Tabel 4. Narasi <i>Use Case Menambah Pekerjaan</i>	29
Tabel 5. Narasi <i>Use Case Melakukan Brief Meeting Project</i>	29
Tabel 6. Narasi <i>Use Case Menyelesaikan Pembayaran</i>	30
Tabel 7. Narasi <i>Use Case Menyetujui Milestone (Memantau Milestone)</i>	30
Tabel 8. Narasi <i>Use Case Menerima Permintaan Undangan Pekerjaan</i>	31
Tabel 9. Narasi <i>Use Case Mencari dan Seleksi Team</i>	31
Tabel 10. Narasi <i>Use Case Melakukan Brief Meeting Project</i>	32
Tabel 11. Narasi <i>Use Case Menyiapkan Milestone</i>	33
Tabel 12. Narasi <i>Use Case Finalisasi Checkpoint dan Pembayaran</i>	33
Tabel 13. Narasi <i>Use Case Mengelola Team</i>	34
Tabel 14. Narasi <i>Use Case Mencari Pekerjaan dan Apply</i>	34
Tabel 15. Narasi <i>Use Case Mencari Pekerjaan dan Apply (Kolaborasi)</i>	35
Tabel 16. Narasi <i>Use Case Melakukan Brief Project Meeting</i>	35
Tabel 17. Narasi <i>Use Case Mengerjakan Pekerjaan</i>	36
Tabel 18. Narasi <i>Use Case Menerima Pembayaran Lewat Checkpoint</i>	36
Tabel 19. Hasil <i>Black Box Testing 1</i>	39
Tabel 20. Hasil <i>Black Box Testing 2</i>	40
Tabel 21. Hasil <i>Black Box Testing 3</i>	41
Tabel 22. Hasil <i>Black Box Testing 4</i>	41
Tabel 23. Hasil <i>Black Box Testing 5</i>	42

UNIVERSITAS
MIKROSKIL