

Implementasi Metode SCRUM dalam Perancangan Produk Backlog Sistem Cerita Desa

Lia Farokhah¹, Fadhli Almu'iini², Lilis Widayanti³, Vиви Aida Fitria⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Informatika, STMIK ASIA Malang, Malang

^{1,2,3,4}Jln. Soekarno Hatta-Rembeksari 1A, Kota Malang, 61234, Indonesia

email: ¹farokhah@asia.ac.id, ²fadhli@asia.ac.id, ³elwidayanti@gmail.com, ⁴viviaidafitria@gmail.com

Abstract – The village is the smallest part of governance. Data from the Central Statistics Agency in 2018, villages have poverty greater than cities. The village has various weaknesses and strengths such as economics, psychology, engineering, skills, capital, successful application of hydroponic agriculture and others. On the other hand, villages have mandatory programs for the entire academic such as society dedication, research and internship programs for students. In the business sector, there are companies that are required to carry out CSR (Corporate social responsibility) to follow regulations in Indonesia. The problem of all actors is the inaccurate target of the distribution of aid in their soft skills and hard skills to bring their contribution to village development. Documentation and classification of problems and strengths in the village need to be mapped. Both of these relationships will be mutually beneficial subjects and objects in a development cycle. This study will examine the importance of the backlog product of the system model that will be developed using the SCRUM method. The results of the level of importance and priority of the backlog product will be used in system development and have an influence in determining the next stage of the Scrum method namely sprint planning meeting, sprint execution and scrum analysis. The results of the college backlog priority analysis are facilities 1,3,4,5,8,2 and 6. On the other hand, the priority order of backlog products for villages / communities is facility 1, 4,2,3,6,7,9, and 8 while Facility 5 is a very undesirable only 36%. The conclusions of the synchronization of two stakeholders based on their respective needs are facility 1, which is about the community's need for assistance from tertiary institutions and the needs of objects by tertiary institutions.

Abstrak – Desa merupakan bagian terkecil dalam tata kelola pemerintahan. Data Badan Pusat Statistik tahun 2018, desa memiliki tingkat kemiskinan lebih besar dari kota. Desa memiliki berbagai kekurangan dan kelebihan seperti masalah, perekonomian, psikologi, bidang teknik, *skill*, permodalan, keberhasilan penerapan pertanian hidroponik dan yang lainnya. Disisi lain, perguruan tinggi memiliki banyak program wajib untuk seluruh civitas akademika dosen seperti pengabdian, penelitian dan program magang atau kuliah kerja nyata (KKN) bagi mahasiswa. Pada bidang bisnis, ada perusahaan yang wajib melakukan CSR (Corporate social responsibility) sesuai aturan yang diberlakukan di Indonesia. Permasalahan ketiga aktor tersebut adalah kurang tepatnya sasaran penyaluran bantuan dalam softskill maupun hardskill yang mereka miliki untuk membawa kontribusinya bagi pembangunan desa. Dokumentasi

dan klasifikasi permasalahan serta kelebihan yang ada di desa perlu dipetakan. Kedua hubungan ini akan menjadi subjek dan objek yang saling menguntungkan dalam sebuah siklus pembangunan. Penelitian ini akan menguji tingkat kepentingan produk backlog dari model sistem yang akan dikembangkan menggunakan metode SCRUM. Hasil dari tingkat kepentingan dan prioritas produk backlog akan dipakai dalam pengembangan sistem dan memiliki pengaruh dalam menentukan tahap metode scrum berikutnya yaitu sprint planning meeting, eksekusi sprint dan analisis scrum. Hasil analisis prioritas backlog perguruan tinggi adalah fasilitas 1,3,4,5,8,2 dan 6. Disisi lain, urutan prioritas produk backlog untuk desa/masyarakat adalah fasilitas 1, 4,2,3,6,7,9, dan 8 sedangkan Fasilitas 5 menjadi fasilitas yang sangat tidak diinginkan karena hanya 36 %. Adapun simpulan sinkronisasi dua stakeholder berdasarkan kebutuhan masing-masing adalah fasilitas 1 yaitu tentang kebutuhan masyarakat akan bantuan dari perguruan tinggi dan kebutuhan objek oleh perguruan tinggi.

Kata Kunci – Teknologi, Desa, Permasalahan, Solusi, Sinkronisasi

I. PENDAHULUAN

Desa merupakan representasi dari kesatuan masyarakat hukum terkecil yang telah ada dan tumbuh berkembang seiring dengan sejarah kehidupan masyarakat Indonesia dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari tatanan kehidupan bangsa Indonesia[1]. Desa memiliki kemiskinan lebih besar daripada kota[2]. Ada beberapa masalah yang terjadi di wilayah desa seperti urbanisasi dimana desa ditinggalkan kaum produktif karena kurangnya pengelolaan desa [3], kekerasan perempuan dan anak yang terjadi di desa dibandingkan di kota[4], kurangnya keterampilan dan perekonomian yang kurang optimal pengelolannya.

Desa Gondowangi, kecamatan wagir, kabupaten malang merupakan role model yang akan dipakai dalam pengembangan aplikasi. Desa Gondowangi memiliki pengelolaan desa yang sudah berjalan seperti pada bidang perekonomian, penanaman sawah, hasil panen, unit usaha, pembinaan kesejahteraan keluarga (PKK) dan kesenian. Adapun masalah yang dihadapi adalah kurang optimal dalam hal pengelolaan. Permasalahan yang muncul Misalkan dalam hal pengelolaan lahan dan pengolahan hasil panen, pihak desa memerlukan penanaman dan bantuan ahli dalam memaksimalkan hasil panen dan pengelolaan lahan. Disisi lain, ada masalah pengelolaan remaja, menghidupkan peran ibu-ibu desa dan berbagai bidang permasalahan yang

*) penulis korespondensi: Lia Farokhah
Email: farokhah@asia.ac.id

beragam. Variasi masalah yang sangat beragam terkadang membuat pihak desa kewalahan dalam penanganannya sehingga penyelesaiannya lebih lambat atau bahkan tidak tertangani dan diabaikan.

Disisi lain, Keilmuan di perguruan tinggi sangat beragam, ada bidang Teknik, kesehatan, transportasi, pengelolaan kota, desain dan marketing, teknologi, psikologi dan sebagainya. Perguruan tinggi juga memiliki program khusus yang diwajibkan kepada civitas akademika. Dosen wajib melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat yang dirangkum dalam kegiatan tridharma perguruan tinggi. Mahasiswa diwajibkan melakukan kuliah kerja nyata (KKN), praktek kerja lapangan (PKL) atau magang. Program yang dicanangkan memiliki prosentase kebutuhan terhadap objek cukup besar. Adapun contoh perguruan tinggi yang diambil adalah STMIK ASIA Malang. Penanganan kegiatan tridharma perguruan tinggi dinaungi oleh Lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (LPPM). LPPM STMIK ASIA Malang mewajibkan dosen melakukan pengabdian masyarakat setiap semester dan penelitian selama periode tertentu. Mahasiswa wajib melakukan kuliah kerja nyata atau praktek kerja lapangan sebelum lulus dari perguruan tinggi.

Ada beberapa kekurangan dalam program yang dicanangkan di perguruan tinggi. Salah satunya hanya memenuhi kebutuhan pelaporan kinerja dosen yang berhubungan dengan jabatan fungsional, kurang tepatnya sasaran, kurang signifikannya pengaruh terhadap kehidupan bermasyarakat. Selain itu, banyak yang bukan dari hasil penelitian [5]. Tema dari pengabdian, penelitian, kuliah kerja nyata, praktek kerja lapangan seringkali memiliki kekurangan objek yang sesuai sehingga signifikansi dampaknya kurang.

Masalah kurang signifikannya dampak dipengaruhi dengan ketidaksesuaian dari kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing atau sebagian besar anggota pengabdian atau kurang tepatnya objek yang dipilih akibatnya masih terjadi kurang maksimal dalam pelatihan atau kegiatan pengabdian sesuai dengan profil pengabdian dan objek permasalahan sehingga dampak kurang tersalurkannya potensi yang ada dari setiap civitas akademika dan dampak signifikan untuk masyarakat.

Dari sisi bisnis/pengusaha di Indonesia, ada kewajiban untuk CSR (*corporate social responsibility*) dimana beberapa regulasi diungkapkan dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas, Peraturan Pemerintah Nomor 47 Tahun 2012 tentang Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan Perseroan Terbatas, Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2007 tentang Penanaman Modal, Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2001 tentang Minyak dan Gas Bumi, Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2009 tentang Pertambangan Mineral dan Batubara, Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2010 tentang Pelaksanaan Kegiatan Usaha Pertambangan Mineral dan Batubara, Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2014 tentang Panas Bumi, Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2011 Tentang Penanganan Fakir Miskin. Jika di negara maju, kewajiban CSR perusahaan terkendala dalam persoalan yang dihadapi perusahaan-perusahaan di negara maju adalah kesulitan mereka menemukan aktivitas CSR yang relevan dengan posisi (visi dan misi) mereka sebagai dunia usaha [6].

Metode pengembangan aplikasi yang dipakai dalam perancangan adalah metode SCRUM, dimana metode tersebut merupakan kerangka kerja dimana orang-orang dapat

mengatasi masalah kompleks adaptif, dimana pada saat bersamaan mereka juga menghantarkan produk dengan nilai setinggi mungkin secara produktif dan kreatif [7]. Tingkat prioritas produk backlog dalam metode SCRUM akan diukur tingkat prioritasnya untuk melihat respon umpan balik dari masing-masing aktor yang akan terlibat dalam penggunaan aplikasi. Dari paparan latar belakang yang dianalisis, ada banyak permasalahan yang saling terhubung sebagai permasalahan dan penyelesaian dimana hubungan keduanya bisa saling menguntungkan. Jika segala macam permasalahan di desa diklasifikasikan menjadi beberapa hal maka hal ini lebih mudah untuk disalurkan bantuan soft skill maupun hard skill dari perguruan tinggi atau perusahaan sehingga akan memiliki dampak yang lebih signifikan.

Adapun beberapa fasilitas secara umum yang akan dikembangkan berdasarkan hasil pengumpulan data awal yaitu wawancara dan analisis masalah adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pencarian permasalahan desa dengan kriteria tertentu.
2. Aplikasi pencarian keunggulan desa dengan kriteria tertentu
3. Aplikasi pencarian berdasarkan map dimana akan ada visualisasi tema tertentu atau setipe dalam sebuah map di wilayah tertentu
4. Sistem pengajuan bantuan atau kebutuhan dari masyarakat ke perusahaan atau perguruan tinggi atau sebaliknya
5. Laporan visualisasi permasalahan-permasalahan
6. Laporan visualisasi pihak-pihak yang terlibat dalam banyak proses di system dalam penyelesaian di masyarakat
7. Privatisasi beberapa informasi tertentu

II. PENELITIAN YANG TERKAIT

Adapun pemetaan tentang penelitian terkait dibedakan menjadi tiga yaitu penelitian tentang penerapan teknologi atau sistem di desa, penelitian bidang sosial di desa, penelitian terkait implementasi metode SCRUM. Penelitian dan tema terkait ditunjukkan oleh tabel 1

Tabel 1
Penelitian Terkait

Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian
Perancangan Aplikasi “ Village Entrepreneurship ” Untuk Meningkatkan Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (Bum Des) [3]	Lia Farokhah, Yulistira Arya	Hasil Rancangan Aplikasi pengelolaan BUM Des berbasis android yang membantu memasarkan dan mengklasifikasikan usaha desa di seluruh indonesia diterima responden sebesar 84,21%
Sistem Pengawasan Keuangan Badan Usaha Milik Desa (BUM Des)	Lia Farokhah, Yulistira Arya	Hasil Rancangan Aplikasi Pengawasan Keuangan BUM Desa yang menjadi

berbasis Android [8]		permasalahan utama kemajuan dan kepercayaan anggota ke BUM diterima responden sebesar 82,77%
Legislation Information System[9]	Anzaludin Samsinga Perbangsa dkk	Model sistem legislatif yang disajikan oleh penelitian ini dapat memfasilitasi kegiatan legislatif di pemerintahan dan prioritas produk backlog yang akan dikembangkan.
Implementasi Framework SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Jabatan Fungsional Akademik[10]	Harjono, Muhammad Hamka	Hasil dari penelitian ini berupa estimasi pengembangan kerja dalam siklus metode SCRUM
Mengakhiri Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak di Indonesia[4]	Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak Indonesia	Statistik tentang kekerasan perempuan dan anak Indonesia
Identifikasi masalah dan potensi desa berbasis indek desa membangun (idm) di desa gondowangi kecamatan wagir kabupaten malang[11]	Moh. Hudi Setyobakti	Simpulan Penelitian adalah masyarakat Gondowangi adalah desa dengan kategori sub urban, sehingga sifat masyarakatnya menyatu, tidak terpisah secara geografis. Kekurangan yang didapatkan adalah kurangnya optimalisasi potensi
Sumber daya dan permasalahan sosial di daerah tertinggal: kasus desa patoameme, kabupaten boalemo[12]	Ruarida Murni	Berdasarkan hasil penelitian, direkomendasikan dilaksanakannya program pemberdayaan masyarakat yang berbasis pada sumberdaya alam lokal dalam rangka pengurangan kemiskinan.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian dan Metode

Adapun desain dan metode penelitian yang dibuat sebagai berikut:

1. Literatur Studi,
Mencari literatur melalui dokumen seperti jurnal, buku, buku panduan mahasiswa perguruan tinggi yang mempunyai program KKN (Kuliah kerja nyata), buku panduan Lembaga LP2M (Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat) perguruan tinggi tentang alur pengabdian dosen STMIK ASIA Malang.
2. Penelitian Lapangan
Penelitian lapangan dilakukan dengan dua acara yaitu observasi dan wawancara. Observasi lapangan dimulai dengan desa Gondowangi, kecamatan wagir, kabupaten malang. Wawancara dilakukan terhadap 2 objek yaitu masyarakat desa (Lurah) Gondowangi tentang permasalahan di desa dan objek perguruan tinggi STMIK ASIA Malang. Objek Perguruan tinggi dibagi menjadi dua yaitu program KKN dan magang yang dilakukan mahasiswa dan program wajib pengabdian dosen yang diwajibkan Lembaga LP2M masing-masing perguruan tinggi.
3. Pengumpulan kebutuhan sistem dengan kuesioner dan wawancara
Dalam pengumpulan data untuk perancangan aplikasi dilakukan dengan wawancara beberapa pihak seperti desa dan masyarakat desa, perguruan tinggi dimana didalamnya ada mahasiswa, dosen dan LPPM. Dalam pengujian tingkat kepentingan prioritas dilakukan dengan cara kuesioner menggunakan metode offline dan online disesuaikan objek yang akan diberikan pertanyaan. Adapun demografi responden digambarkan pada tabel 2.

Tabel 2.
Demografi Responden

No	Objek	Jumlah
1	Perguruan tinggi	
	a. Mahasiswa	15
	b. Pejabat LPPM	5
	c. Dosen	10
2	Desa/masyarakat	
	a. Masyarakat	25

4. Sistem Analisis Desain Sistem

Analisis desain system dimulai dari analisis dokumen, *standart operation procedure* (SOP), hasil wawancara. Kemudian dilakukan pengujian desain tentang fasilitas system yang ditawarkan. Pengembangan system menggunakan metode SCRUM. *Scrum* adalah salah satu *framework* yang bersifat *agile* untuk pengembangan perangkat lunak yang adaptif dan menghasilkan perangkat lunak sesuai kebutuhan pengguna [13].

B. Metode SCRUM

Langkah-langkah implementasi *framework Scrum* di dalam pengembangan perangkat lunak adalah sebagai berikut[13]:

1. Penetapan *Product Backlog*

Product Backlog merupakan inti dari kerangka *Scrum* dimana proses *Scrum* dimulai. *Product Backlog* berisi daftar urutan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak atau persyaratan yang ditentukan untuk perubahan perangkat lunak[7].

2. Penetapan Rencana *Sprint*

Sprint merupakan iterasi atau siklus dalam satuan waktu terkait rencana *tasks* yang akan dikerjakan. Tiap *tasks* yang diselesaikan di setiap *sprint* harus menciptakan sesuatu dari nilai nyata kepada pelanggan atau pengguna[7]. Di dalam tiap *Sprint* harus didefinisikan secara jelas kapan *Sprint* akan dimulai dan kapan *Sprint* akan diakhiri. Selain itu, juga ditetapkan urutan prioritas tiap *tasks* yang dikembangkan, jumlah pengembang yang terlibat serta bagaimana langkah-langkah dalam penyelesaian tiap *tasks*[7].

3. Eksekusi *Sprint*

Eksekusi *sprint* dapat dianalogikan dengan pengerjaan bagian-bagian di dalam pengembangan sistem oleh tim *Scrum* untuk memenuhi tujuan tiap *sprint*. *Sprint* dikatakan selesai jika memenuhi tingkat kepercayaan yang tinggi dari pengguna bahwa semua pekerjaan yang diperlukan untuk menghasilkan fitur berkualitas baik telah selesai [7].

4. Rencana *Scrum* Harian

Merupakan aktivitas harian yang dilakukan oleh tim *Scrum* untuk memeriksa dan menyesuaikan tiap *tasks* dalam *sprint* dengan kebutuhan pengguna[7].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Produk Backlog

Adapun *product backlog* yang dihasilkan dikelompokkan menjadi dua klasifikasi yaitu untuk objek desa sebagai pusat belajar permasalahan atau kelebihan dan pihak yang memberi solusi yaitu perguruan tinggi dan dunia bisnis. Produk backlog untuk desa digambarkan pada tabel 3 sedangkan produk backlog untuk perguruan tinggi dan bisnis digambarkan pada tabel 4.

Tabel 3
Produk Backlog Desa

No	Product Backlog desa
1	Pencarian perusahaan/ perguruan tinggi yang menawarkan bantuan bidang tertentu Contoh: Pembangunan Taman untuk anak, rumah belajar, konseling anak, pelatihan keahlian dalam pemasaran produk, dll.
2	Menampilkan Informasi tentang segala permasalahan yang terjadi di desa

	dengan system privat untuk informasi tertentu seperti nama dan objek tertentu (untuk kasus tertentu yang ingin disembunyikan informasinya) Contoh: Kasus kekerasan rumah tangga yang tinggi, kekerasan anak, pemasaran produk desa.
3	Pencarian berdasarkan map dimana akan ada visualisasi tema tertentu yang sudah di isikan oleh subjek yang ingin membantu (Perguruan tinggi/perusahaan) yang menawarkan bantuan Contoh: Pencarian akan diklasifikasikan misal dalam bidang teknologi, psikologi, kesehatan dimana bisa dipilih sesuai wilayah tertentu
4	Daftar permasalahan dan kerjasama bidang tertentu dari masyarakat/ desa ke perusahaan atau perguruan tinggi Contoh: Masyarakat membutuhkan bantuan dalam system marketing online dimana akan ada data dan bisa ditangkap oleh perusahaan atau perguruan tinggi
5	Laporan visualisasi permasalahan-permasalahan yang ada di desa Contoh: Visualisasi bidang masalah yang ada di setiap desa
6	Laporan visualisasi pihak-pihak yang terlibat dalam banyak proses di sistem dalam penyelesaian di masyarakat Contoh: Visualisasi kontributor yang membantu
7	Interval waktu penyelesaian permasalahan yang ada Contoh: Pada detail suatu masalah akan ada interval waktu dalam penyelesaian.
8	Surat perjanjian kerjasama Contoh: Surat perjanjian kerjasama antara kedua pihak sebelum melakukan kegiatan
9	Testimoni kesan setelah melakukan kerjasama Contoh: Testimoni kesan, hal ini bisa menguntungkan untuk citra kontributor

Tabel 4
Produk Backlog Perguruan Tinggi Dan Bisnis

No	Product Backlog Perguruan tinggi dan dunia bisnis/perusahaan
1	Pencarian permasalahan desa dengan kriteria tertentu. Contoh: Dosen/mahasiswa ingin mencari permasalahan dibidang digital marketing, pembuatan system atau pendampingan psikologi bidang tertentu. Hal ini akan diklasifikasikan
2	Pencarian keunggulan desa dengan kriteria

	tertentu Contoh: Ada dosen ingin mencari desa yang berhasil menerapkan bidang IT untuk studi kasus dan observasi penelitian. Dosen tersebut bisa melakukan pencarian dengan klasifikasi keunggulan desa.
3	Pencarian berdasarkan map dimana akan ada visualisasi tema tertentu atau setipe dalam sebuah map di wilayah tertentu
4	Laporan visualisasi permasalahan-permasalahan yang ada di desa dan sudah pernah ditangani oleh subjek (Profil perguruan tinggi dan profil perusahaan)
5	Laporan visualisasi pihak-pihak yang terlibat dalam banyak proses di system dalam penyelesaian permasalahan di masyarakat
6	Interval waktu penyelesaian permasalahan yang ada
7	Surat perjanjian kerjasama
8	Testimoni kesan setelah melakukan kerjasama

Dalam pengembangan aplikasi ini akan ditentukan prioritas produk backlog dengan cara menerima umpan balik dengan kuesioner. Dari hasil kuesionerdesa/masyarakat dan perguruan tinggi diberikan hasil yang ditunjukkan oleh Gambar 1 dan Gambar 2. Dalam kuesioner dibagi menjadi empat skala yaitu sangat penting, penting, tidak penting dan sangat tidak penting. Adapun aktor dalam perancangan sistem ini ada 6 yaitu sbb:

a. Masyarakat

Masyarakat merupakan aktor utama yang akan melaporkan setiap permasalahan yang ada di desa. Nantinya akan diverifikasi oleh masing-masing lurah bahwa orang tersebut adalah warganya

b. Lurah

Lurah merupakan aktor yang akan memverifikasi warganya dan mengecek segala laporan dan rangkuman segala permasalahan yang dihadapi di desanya sehingga bias membantu program kerjanya.

c. LPPM

LPPM merupakan aktor yang ada di perguruan tinggi yang akan memverifikasi dan memfasilitasi dosen dan mahasiswa dalam menyalurkan bantuan hardskill maupun softskill dengan bidang tertentu

d. Dosen

Dosen merupakan aktor yang berasal dari perguruan tinggi yang menyalurkan kemampuannya ke masyarakat melalui program wajib pemerintah yaitu tridharma

e. Mahasiswa

Mahasiswa merupakan aktor yang berasal dari perguruan tinggi yang menyalurkan kemampuannya dan melaksanakan program wajib perguruan tinggi yaitu KKN atau magang

f. Perusahaan/Pebisnis

Perusahaan/Pebisnis merupakan aktor yang berasal dari dunia bisnis yang wajib CSR atau tidak yang akan menyalurkan bantuannya.

B. Hasil Kuesioner

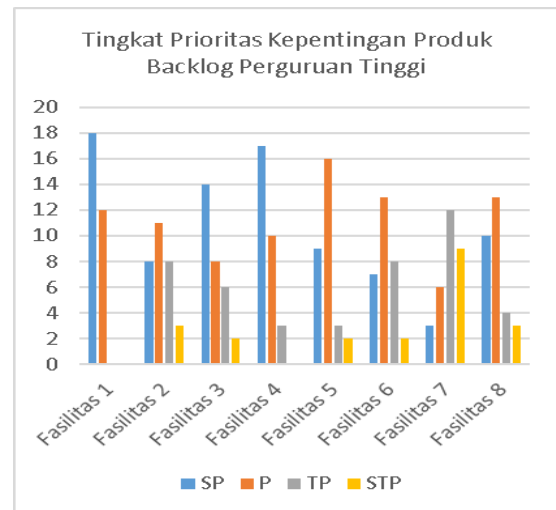
Perguruan Tinggi

Perguruan tinggi menguji tingkat prioritas backlog pada menuanya melalui kuesioner. Hasil pengujian ditunjukkan pada table 5 dan visualisasi diagram pada gambar 1. Adapun penjelasan tentang tabel adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengukuran menggunakan skala likert dengan 4 skala yaitu sangat penting(SP), penting(P), tidak penting(TP), sangat tidak penting(STP).
2. Keterangan F1-F8 merupakan fasilitas 1, fasilitas 2 dst.
3. P(%) merupakan prosentase persetujuan positif oleh responden. Prosentase dihasilkan dari penggabungan skala 3 dan 4 yaitu sangat penting dan penting karena dianggap positif.

Tabel 5
Hasil Kuesioner Produk Backlog Perguruan Tinggi

Perguruan Tinggi	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6	F 7	F 8
SP	18	8	14	17	9	7	3	10
P	12	11	8	10	16	13	6	13
TP	0	8	6	3	3	8	12	4
STP	0	3	2	0	2	2	9	3
P(%)	100	63,33	73,33	90	83,33	66,66	30	76,66

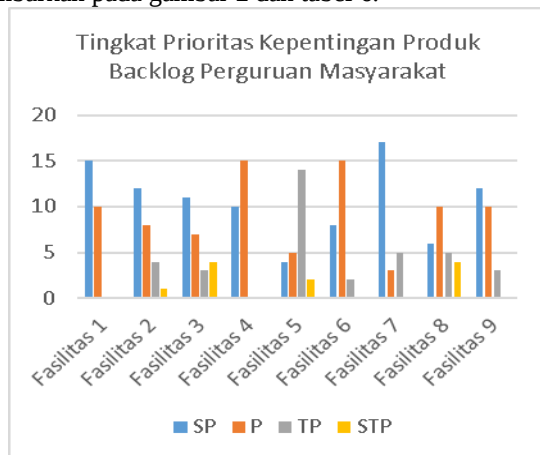


Gbr 1 Visualisasi Tingkat Prioritas Produk Backlog Perguruan Tinggi

Tingkat prioritas dibagi menjadi dua kelompok yaitu penting dan tidak penting. Prioritas penting merupakan gabungan dari skala sangat penting dan penting sedangkan tidak penting merupakan gabungan dari skala tidak penting dan sangat tidak penting. Pada kuesioner hasil backlog fasilitas 1 memiliki prioritas tertinggi yaitu 100% diikuti fasilitas 3,4,5 dan 8 dan fasilitas 2,6 memiliki fasilitas sedang karena prosentase hanya sekitar 60%. Fasilitas 7 menjadi fasilitas yang sangat tidak diinginkan karena hanya 30%.

Masyarakat

Adapun hasil kuesioner untuk desa/masyarakat digambarkan pada gambar 2 dan tabel 6.



Gbr 2 Tingkat Prioritas Produk Backlog Perguruan Masyarakat

Tabel 6

Hasil Kuesioner Produk Backlog Masyarakat Atau Desa

Masyarakat	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6	F 7	F 8	F 9
SP	15	12	11	10	4	8	17	6	12
P	10	8	7	15	5	15	3	10	10
TP	0	4	3	0	14	2	5	5	3
STP	0	1	4	0	2	0	0	4	0
P(%)	100	80	72	100	36	92	80	64	88

Tingkat prioritas pada desa, backlog fasilitas 1 dan 4 memiliki prioritas tertinggi yaitu 100% diikuti fasilitas 2,3,6,7 dan 9. Fasilitas 8 memiliki fasilitas sedang karena prosentase hanya sekitar 60%. Fasilitas 5 menjadi fasilitas yang sangat tidak diinginkan karena hanya 36%.

V. KESIMPULAN

Adapun urutan prioritas pada produk backlog perguruan tinggi adalah fasilitas 1,3,4,5 dan 8. Adapun fasilitas 2,6 memiliki prioritas sedang karena prosentasenya sekitar 60%. Disisi lain, urutan prioritas produk backlog untuk desa/masyarakat adalah fasilitas 1, 4 diikuti fasilitas 2,3,6,7 dan 9. Fasilitas 8 memiliki fasilitas sedang karena prosentase hanya sekitar 60%. Fasilitas 5 menjadi fasilitas yang sangat tidak diinginkan karena hanya 36%.

Adapun analisis sinkronisasi dua stakeholder yang diteliti adalah prioritas backlog paling tinggi dengan mensinkronkan kebutuhan antara perguruan tinggi dan desa/masyarakat hasil dari table 4 dan table 5 adalah fasilitas 1 yaitu tentang kebutuhan masyarakat akan bantuan dari PT dan kebutuhan objek oleh PT. Hal ini menunjukkan bahwa kedua elemen ini bisa saling bergantung dan menguntungkan. Adapun pengembangan yang harus dilakukan untuk perancangan produk backlog sistem informasi cerita desa adalah dari sisi pebisnis/perusahaan karena dalam penelitian ini menggunakan data publikasi dimana perusahaan kesulitan

mencari objek yang sesuai bidang mereka tanpa melakukan penggalan data lebih dalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis kepada pihak LPPM STMIK ASIA Malang dan Kelurahan Gondowangi, Wagir, Kabupaten Malang yang membantu ataupun memberikan dukungan terkait dengan penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Peraturan Pemerintah No 60, *Dana Desa*. 2014.
- [2] Badan Pusat Statistik, "Profil Kemiskinan di Indonesia Maret 2018," 2018.
- [3] L. Farokhah and Y. A. Sapoeira, "PERANCANGAN APLIKASI ' VILLAGE ENTREPRENEURSHIP ' UNTUK MENINGKATKAN PENGELOLAAN BADAN USAHA MILIK DESA (BUM DES) s," pp. 1073–1082, 2018.
- [4] Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, *Mengakhiri Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2017.
- [5] I. H. M. Noor, "Penelitian dan Pengabdian Masyarakat pada Perguruan Tinggi," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 16, no. 3, 2010.
- [6] A. Winara, *Tanggung Jawab Sosial Perusahaan (Corporate Social Responsibility- CSR)*. Jakarta: Tim Teknis Pembangunan Sanitasi, 2010.
- [7] K. & J. S. Schwaber, "Panduan Scrum," 2017.
- [8] L. Farokhah, Y. A. Sapoeira, and J. S. H.-Rembeksari, "Sistem Pengawasan Keuangan Badan Usaha Milik Desa (BUM Des) berbasis Android," vol. 6, no. 4, pp. 210–216, 2018.
- [9] A. S. Perbangsa, M. Hariawan, and B. Pardamean, "Legislation Information System," *Proc. 2018 Int. Conf. Inf. Manag. Technol. ICIMTech 2018*, no. September, pp. 477–482, 2018.
- [10] M. Hamka and U. M. Purwokerto, "Implementasi Framework SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Jabatan Fungsional Akademik," *Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabd. Pada Masy. III Tahun 2017 Pengemb. Sumberd. menuju Masy. Madani Berkearifan Lokal*, no. December 2017, pp. 1–7, 2018.
- [11] D. Membangun, I. D. M. Di, and D. Gondowangi, "Identifikasi masalah dan potensi desa berbasis indeks desa membangun (idm) di desa gondowangi kecamatan wagir kabupaten malang," vol. 7, no. Idm, pp. 1–14, 2017.
- [12] K. D. Patoameme, K. Boalemo, P. Village, and B. Regency, "Sumber daya dan permasalahan sosial di daerah tertinggal: kasus desa patoameme, kabupaten boalemo," vol. 4, no. 1, pp. 260–273.
- [13] R. Hundhausen, *Professional Scrum Development with Microsoft® Visual Studio® 2012*, 1st Ed. Washington: Microsoft Press, 2012.