



Sistem Informasi Potensi Investasi Terintegrasi Menggunakan Scrum Agile

Aulia Malik¹, Hilmi Aulawi², Ridwan Setiawan³

Jurnal Algoritma
Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email : jurnal@sttgarut.ac.id

¹auliamalik19@gmail.com

²hilmi.aulawi@sttgarut.ac.id

³ridwan.setiawan@sttgarut.ac.id

Abstrak – Kabupaten Garut mempunyai Visi Pembangunan Tahun 2019-2024 yang terdapat pada dokumen RPJMD Kabupaten Garut Tahun 2019-2024 yaitu "Garut yang Bertaqwa, Maju dan Sejahtera". Berdasarkan Peraturan Daerah No 1 Tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Tahun 2019-2024 tanggal 22 Juli 2019 bahwa Kabupaten Garut dihadapkan pada permasalahan daerah yaitu Masih rendahnya realisasi investasi daerah (PMA dan PMDN). Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi berbasis web yang dapat memberikan informasi kepada calon investor yang ingin melakukan investasi di kabupaten garut mengenai potensi-potensi investasi yang ada di kabupaten garut. Penelitian ini menggunakan metodologi *agile* dengan pendekatan *scrum* dan sistem yang dibangun menggunakan *platform* web dengan memanfaatkan *Content Management System* (CMS) dalam pembangunannya. Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi potensi investasi yang terintegrasi dengan sistem dinas penanaman modal dan perizinan terpadu (DPMPT) Kabupaten Garut, dengan informasi yang disajikan bersumber dari dinas-dinas di Kabupaten Garut yang relevan sesuai informasi potensi yang disajikan. Penelitian ini berfokus kepada penyelesaian permasalahan yang teridentifikasi dari tiga permasalahan utama, dengan fokus data yang diambil dari dua dinas yaitu dinas pariwisata dan DPMPT. Dari sistem yang dibuat, para calon investor dapat memperoleh informasi berupa daftar potensi investasi yang ada di Kabupaten Garut lengkap dengan kebutuhan anggarannya dan dokumen pendukung berupa hasil kajian yang telah dilakukan.

Kata Kunci – *Agile*, Investasi, Potensi Investasi, *Scrum*, Sistem Informasi, Bappeda.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan di bidang teknologi informasi yang menggunakan internet menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi organisasi, penggunaan teknologi tersebut untuk menunjang aktivitas dari organisasi tersebut termasuk dalam mengambil keputusan yang dituntut cepat sehingga organisasi tersebut dapat bersaing dan mempunyai posisi tinggi dalam persaingan[1]–[5]. Pemanfaatan teknologi informasi tersebut sudah merambah ke berbagai institusi baik swasta maupun pemerintahan. Pada bidang pemerintahan lebih dikenal dengan konsep Elektronik *Government* (*E-Government*)[6]. *E-Government* merupakan penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah guna meningkatkan pelayanan yang dilakukan terhadap pihak lain, baik antar pemerintahan, pihak swasta, maupun masyarakat sesuai instruksi presiden nomor 3 tahun 2003 [7], [8]. Dengan memanfaatkan *E-Government*, masyarakat maupun para pengusaha baik individu maupun kelompok dapat memperoleh informasi kapan pun dan di mana pun selama terkoneksi dengan internet termasuk mengenai informasi potensi investasi dari sebuah wilayah.

Kabupaten Garut mempunyai Visi Pembangunan Tahun 2019-2024 yang terdapat pada dokumen RPJMD Kabupaten Garut Tahun 2019-2024 yaitu "Garut yang Bertaqwa, Maju dan Sejahtera". Berdasarkan Peraturan Daerah No. 1 Tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Tahun 2019-2024 tanggal 22 Juli 2019 bahwa Kabupaten Garut dihadapkan pada permasalahan daerah yaitu Masih rendahnya realisasi investasi daerah (PMA dan PMDN). Investasi merupakan salah satu kekuatan penting dalam meningkatkan akselerasi pembangunan daerah[9]. Investasi akan mendorong pertumbuhan ekonomi[10] dan penciptaan lapangan kerja baru[11] sehingga diharapkan akan mengurangi beban pengangguran dan kemiskinan. Perkembangan realisasi investasi penanaman modal pada tahun 2018 di Kabupaten Garut mencapai Rp1.314.990.499.421 meningkat 9,31% dibanding tahun 2017 sebesar Rp.1.202.949.665.017. Namun demikian kontribusi investasi penanaman modal terhadap PDRB masih relatif rendah baru mencapai rasio 2,74%. Peningkatan penanaman modal turut didorong oleh investasi pada beberapa sub sektor Tanaman pangan dan perkebunan, pertambangan, konstruksi dan perumahan yang membukukan angka realisasi pertumbuhan investasi sangat besar. Dengan memperhatikan Visi dan Misi, serta permasalahan daerah sesuai dengan tugas fungsi Sub bidang Ekonomi dan SDA II Badan Perencanaan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Garut mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang menyebabkan rendahnya realisasi investasi di Kabupaten Garut, permasalahan tersebut dapat teridentifikasi sebagai berikut: (1) Promosi investasi yang belum optimal, (2) Masih terbatasnya studi kelayakan penanaman modal yang berkualitas untuk ditawarkan kepada investor, dan (3) Belum adanya kepastian ruang untuk pelaksanaan investasi. Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, untuk menyelesaikan permasalahan yang ada diperlukan penentuan prioritas masalah. Berdasarkan metode USG (*Urgensi, Seriously, dan Growth*) yaitu dengan metode teknik *scoring* dengan skala 1 sampai dengan 5 untuk setiap unsur didapatkan hasil pengurutan yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1: Analisis Penyusunan Prioritas Masalah

NO	PENILAIAN MASALAH	KRITERIA			Σ	PERINGKAT
		U	S	G		
1	Masih terbatasnya studi kelayakan penanaman modal yang berkualitas untuk ditawarkan kepada investor	5	4	5	14	1
2	Belum adanya kepastian ruang untuk pelaksanaan investasi	4	5	3	12	3
3	Promosi investasi yang belum optimal	4	5	4	13	2

Sumber : Data Hasil Analisis Proyek Perubahan, 2019

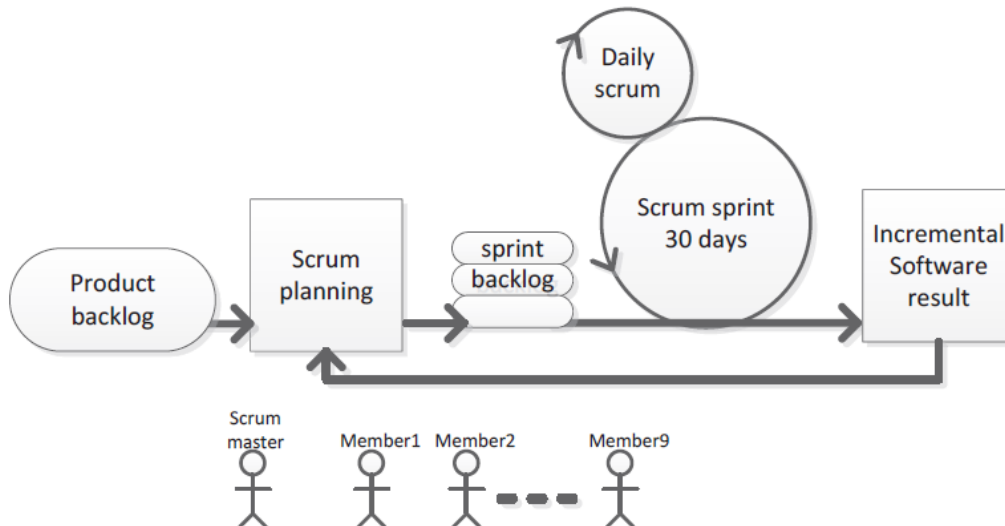
Dari tabel 1, didapatkan bahwa masalah yang teridentifikasi dengan nilai tertinggi adalah 1: Masih terbatasnya studi kelayakan penanaman modal yang berkualitas untuk ditawarkan kepada investor. Untuk itu penelitian ini akan berfokus kepada salah satu permasalahan tertinggi dengan upaya penyelesaian berupa pembangunan sistem informasi potensi investasi terintegrasi (SIPINTER), dikarenakan keterbatasan waktu maka *sample* data yang diambil berfokus kepada dua SKPD yaitu Dinas Pariwisata serta Dinas Penanaman Modal, dengan implementasi sistem menggunakan *Content Management System* (CMS), dengan harapan pembangunan sistem ini dapat meningkatkan promosi kabupaten garut khususnya dalam potensi yang ada di Kabupaten Garut sehingga dengan meningkatnya investor akan meningkatkan perekonomian di Kabupaten Garut.

Beberapa penelitian sebelumnya mengangkat penggunaan teknologi sebagai media promosi dan juga sebagai pelaksanaan *E-Government* di pemerintahan[9], [12]. Beberapa penelitian tersebut menghasilkan sistem dalam hal ini *website*[13], baik sebagai media transaksi[14] maupun sebagai tempat memperoleh informasi dengan menggunakan CMS maupun dengan membangun sistem dari awal.

II. METODOLOGI PENELITIAN

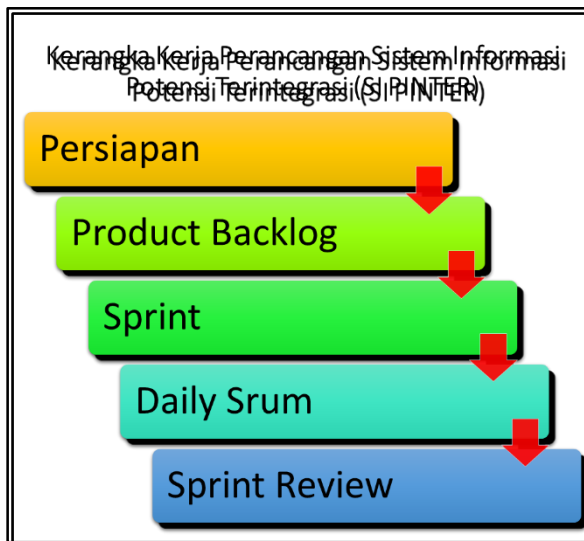
Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang mengacu pada metode Agile (misal *Scrum, Kanban, Extreme Programming*) dengan menggunakan model spiral, yang merupakan serangkaian iterasi, atau revisi,

berdasarkan masukan dari pengguna yang digunakan oleh tim pengembangan perangkat lunak sehingga dihasilkan produk yang sesuai harapan pengguna[15]. *Scrum* dimulai dengan membuat jaminan produk, daftar fitur atau kemampuan serta memprioritaskan fitur yang paling diperlukan. Dengan mengatur fitur prioritas pada jaminan produk, dapat menjadikan tim bekerja sesuai urutan prioritas[15], [16]. Tiga faktor penting dalam proses *Scrum*[17]: (1) Transparansi: Proses harus terlihat oleh semua orang yang terlibat dalam proyek; (2) Inspeksi: Pengguna *Scrum* harus sering memeriksa artefak *Scrum* untuk mendeteksi masalah pada tahap awal; (3) Adaptasi: Jika seorang *scrum* master menentukan bahwa beberapa aspek proyek tidak dapat diterima dan di luar lingkup proyek, proses dapat disesuaikan untuk menghindari masalah lebih lanjut.



Gambar 1: *Scrum* Artifacts [18], [19]

Berdasarkan kerangka kerja *scrum* yang terdapat pada gambar 1, maka kerangka penelitian yang dilakukan disajikan pada gambar 2.



Gambar 2: Kerangka kerja penelitian

Dengan tahapan kerja sebagai berikut:

- 1) Persiapan. Pada fase ini akan dilakukan beberapa aktivitas dimulai dari menentukan prioritas permasalahan dengan metode USG, melakukan wawancara dengan pemangku keputusan, dan melakukan studi literatur terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Fase ini menjadi fase penentu dari aktivitas penelitian yang dilakukan.

- 2) *Product backlog* merupakan tahap awal pengembangan dengan metode *scrum*. *Product backlog* adalah daftar segala perintah atau kegiatan yang mungkin diperlukan dalam produk dan merupakan sumber tunggal persyaratan untuk setiap perubahan harus dibuat dalam pengembangan produk[20]. *Product backlog* berisi daftar semua fitur, fungsi, kebutuhan, penyempurnaan, dan perbaikan yang merupakan perubahan yang akan dilakukan untuk produk dalam rilis mendatang. Pada penelitian ini fitur *product backlog* dibuat dan disusun oleh *product owner*[17], [20]–[23], yang dalam hal ini *product owner* adalah Kepala Sub Bidang Ekonomi dan SDM II BAPPEDA Kabupaten Garut.
- 3) *Sprint planning* dibuat untuk merencanakan kolaborasi pekerjaan yang dapat dilakukan oleh tim *scrum*. Pada *sprint planning* membahas tentang hal yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil yang diperoleh dari *sprint* tersebut. Pada *sprint planning* keluaran yang dihasilkan adalah berupa *Sprint backlog* [17], [20]–[23]. *Sprint backlog* ini berisi target modul-modul aplikasi yang harus diselesaikan pada setiap *sprint*. Isi *Sprint backlog* merupakan bagian dari *product backlog*. Pada penelitian ini *sprint planning* dilaksanakan dengan tim pengembang menentukan jumlah fitur yang dikerjakannya selama satu *sprint* berdasarkan *product backlog* untuk dijadikan *sprint backlog*.
- 4) *Daily scrum* Tahap ini merupakan praktik untuk memantau kinerja dan mensinkronisasi pekerjaan. Setiap hari perlu diadakan *standup meeting* untuk melaporkan hal yang telah setiap anggota tim kerjakan. Selain itu juga pada akhir *meeting* dibahas waktu penyelesaian dari masing-masing fungsi untuk mengetahui waktu penyelesaian yang telah diperbaharui dan mengetahui sisa pengerjaan yang harus dikejar pada sisa waktu *sprint* berjalan[20]–[22]. Pada penelitian ini *daily scrum* dilaksanakan dengan peneliti mengerjakan fitur berdasarkan *Sprint backlog* yang telah dibuat.
- 5) *Sprint Review* diadakan di akhir *sprint* untuk meninjau keperluan untuk melakukan perubahan atau menambahkan *product backlog*. Pada pertemuan ini tim *scrum* dan *stakeholder* yang terlibat berkolaborasi untuk membahas hal-hal yang telah selesai dilakukan pada saat *sprint*. Pertemuan ini diawali dengan presentasi dari tim pengembang untuk mengumpulkan masukan baik dari tim *scrum* maupun *stakeholder*. Sehingga menumbuhkan semangat untuk berkolaborasi lebih baik[21]–[23]. Pada penelitian ini *sprint review* diadakan dengan menyampaikan masing-masing pekerjaan yang telah dikerjakan pada saat *sprint* berlangsung. Setelah itu dilakukan diskusi untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh tim *scrum*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pendahuluan

Sistem yang akan dibangun merupakan sistem berbasis web yang berisi informasi mengenai potensi-potensi investasi yang ada di Kabupaten Garut, berdasarkan DPMPT Kabupaten Garut potensi investasi terbagi kepada tiga sektor, yaitu: (1) sektor primer yang terdiri dari : tanaman pangan dan perkebunan; peternakan; perikanan; dan pertambangan, (2) sektor sekunder yang terdiri dari : industri makanan; industri kulit dan alas kaki; industri tekstil; industri kimia dan farmasi; industri karet dan plastik; industri logam, mesin, dan elektronika; dan industri lainnya, dan (3) sektor tersier yang terdiri : listrik, gas, dan air; konstruksi; perdagangan dan reparasi; hotel dan restoran; perumahan, kawasan industri dan perkantoran; dan jasa lainnya. Selain pembagian sektor, sistem yang dibangun harus menampilkan data yang relevan serta memberikan informasi yang rinci mengenai informasi potensi investasi di Kabupaten Garut.

B. *Product Backlog*

Product backlog merupakan tahapan pertama dari metodologi *scrum*, *Product backlog* untuk pengembangan sistem ini dilakukan dengan melakukan analisis proses bisnis manual yang sedang berjalan dan kedua dengan melakukan wawancara dengan produk *owner* mengenai kebutuhan konten dan informasi yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil analisis dan survey yang telah dilakukan diperoleh hasil berupa *product backlog* tabel 2. Pada *product backlog* yang telah dibuat disertakan juga estimasi pengerjaan dari masing-masing fitur atau pengelompokan kerja.

Tabel 2 : *Product backlog* Si Pinter

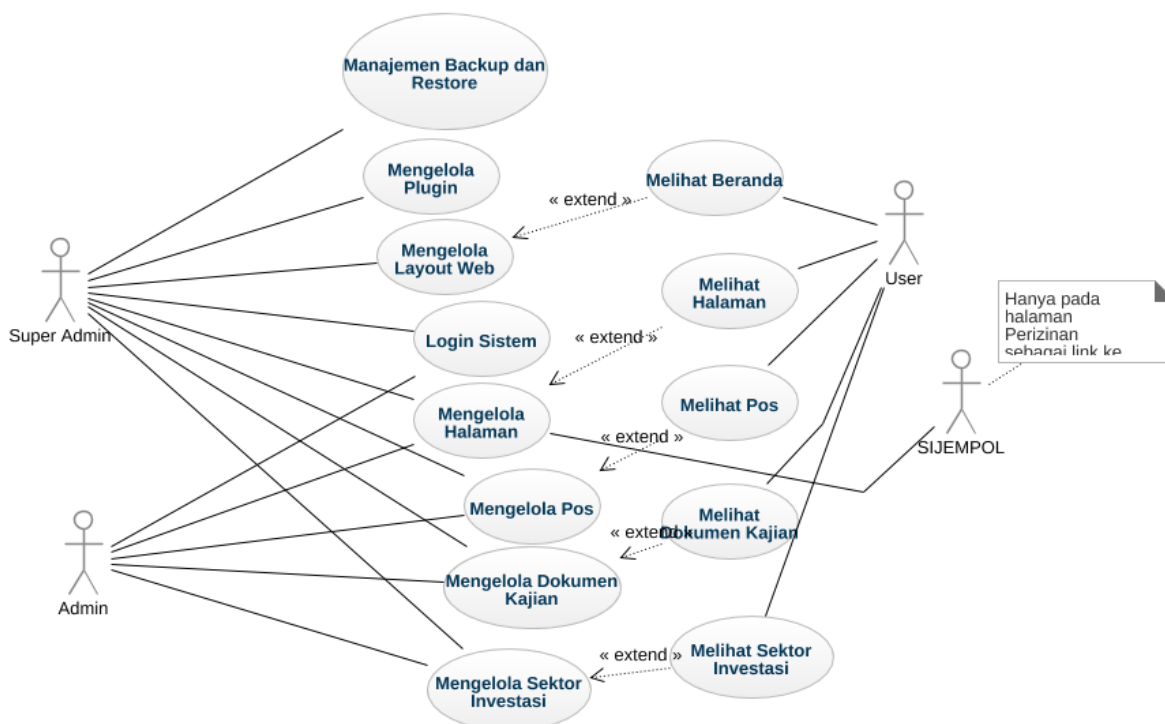
No	Aktivitas <i>Product backlog</i>	Estimasi (Hari)	Tingkat Kesulitan
1	Kebutuhan Dokumen dan Data	5	Sedang
2	Klasifikasi Data	5	Tinggi
3	Pemilihan Template CMS	1	Sedang
4	Layout dan Struktur menu sistem	3	Tinggi
5	Pengisian Konten	10	Sedang
6	Evaluasi Sistem 1	2	Tinggi
7	Perbaikan Sesuai Evaluasi	5	Tinggi
6	Pembuatan Manual Guiding Admin dan User	4	Sedang
Total		35	

Pada tabel 2, tahap awal aktivitas yang dilakukan yaitu pada aktivitas *product backlog* nomor 1 dan 2 bertujuan merancang sistem secara konseptual dengan mengumpulkan dokumen-dokumen serta membagi ke beberapa klasifikasi data seperti pembagian sektoral potensi investasi. Sedangkan untuk fitur nomor 3 dan 4 berfokus pada pengembangan sistem berbasis web dengan menggunakan CMS wordpress untuk mempermudah dan mempercepat dalam proses pembangunan sistem. WordPress adalah CMS yang populer saat ini, di mana WordPress merupakan CMS dengan bahasa pemrograman PHP dan DBMS menggunakan MySQL dengan lisensi *Open Source*[13]. Alasan penggunaan web berbasis CMS di mana saat sistem diimplementasikan harus dapat dijalankan pada berbagai platform.

Pada fase ini juga dirancang proses bisnis dengan pemodelan *Use case diagram* (gambar 3) beserta mengatur hak akses berdasarkan aktivitas aktor, dan perancangan struktur menu (gambar 4)

1) *Use Case Diagram*

Gambar 3 merupakan *use case diagram* dari SIPINTER, di mana aktor merupakan pengguna baik orang atau sub sistem lain yang terpengaruh atau mempengaruhi terhadap sistem[24].



Gambar 3: *Use case diagram* SIPINTER

Berdasarkan gambar 3. Aktor pada SIPINTER terbagi kepada 4 (empat) aktor dengan aktivitas yang berbeda-beda sesuai dengan hak akses yang diberikan, yaitu:

User yang merupakan masyarakat umum baik perorangan maupun organisasi yang membutuhkan informasi yang berdasarkan pengelolaan oleh admin dan super admin;

Admin yang merupakan *user* yang diberikan hak akses untuk mengelola posting (berita), mengubah halaman, mengelola sektor investasi baik menambahkan, mengubah, dan atau menghapus konten dari web dengan proses autentifikasi melalui login;

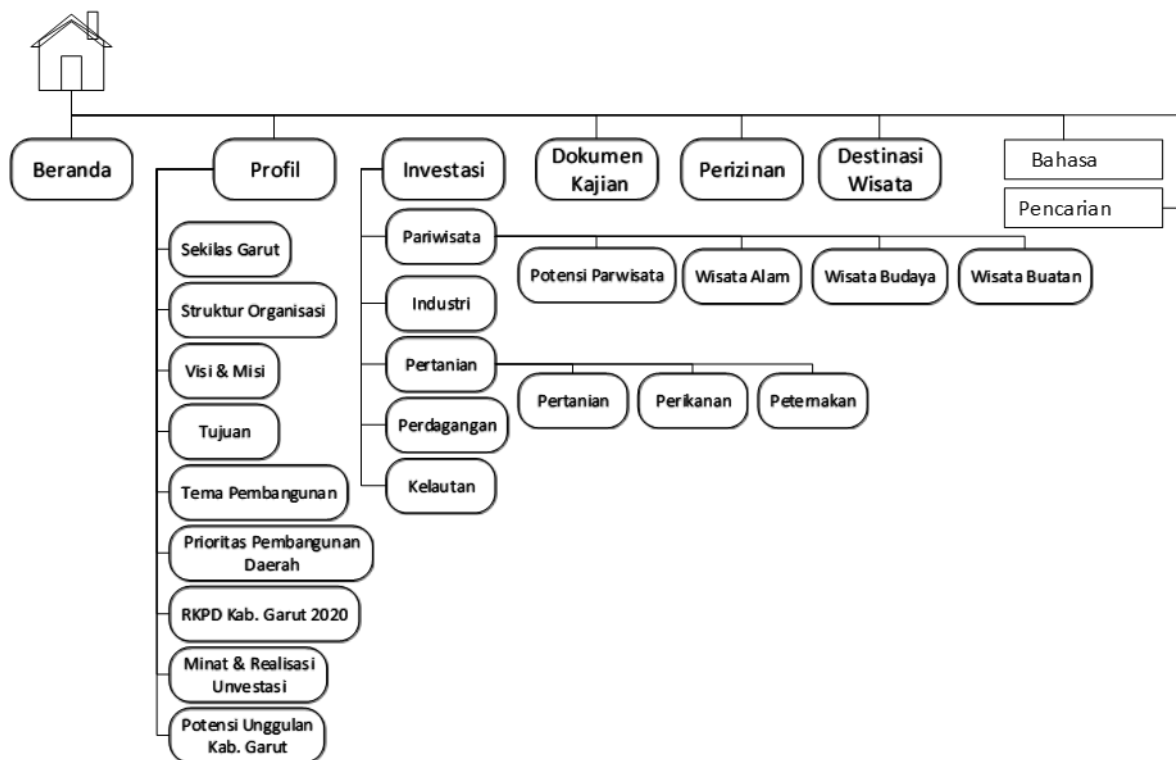
Super admin merupakan orang yang bertanggung jawab penuh terhadap keberlangsungan sistem, pada aktor ini pengelolaan web secara penuh (termasuk apa yang dapat dilakukan admin) menjadi tanggung jawab super admin, super admin juga memiliki aktivitas tambahan di antaranya mengelola tampilan web, mengelola plugin, mengelola *user* yang dapat mengakses ke *back end* sistem, dan juga melakukan manajemen tampilan, manajemen plugin, serta manajemen *backup* dan *restore* yang sangat penting. Di mana manajemen *backup* dan *restore*, merupakan aktivitas *maintenance* dari web, dengan melakukan *backup* untuk menyimpan cadangan secara berkala dan mengembalikannya (*restore*) apabila terjadi kegagalan sistem yang disebabkan oleh perubahan yang tidak disengaja dan atau ada pihak yang merusak web. *Backup* sendiri dilakukan secara berkala minimal 1 bulan sekali dan atau setiap melakukan perubahan atau penambahan baik *plugin* dari web ataupun tampilan tema;

SIJEMPOL merupakan aktor *external* yang tidak mengakses ke sistem, akan tetapi terpengaruh oleh sistem SIPINTER di mana pada salah satu halaman yaitu halaman perizinan, melakukan *hyper link* ke SIJEMPOL untuk proses pengajuan perizinan.

2) Struktur Menu Sistem

Setelah merancang aktivitas bisnis berupa use case diagram pada tahap selanjutnya dibuatkan struktur menu dari SIPINTER, hal ini dilakukan dan melewati proses layout (tampilan), dikarenakan proses layout sistem menggunakan CMS yang sudah dipilih sesuai dengan kebutuhan Product Owner sehingga tidak diperlukan lagi aktivitas perancangan layout sistem.

Struktur menu yang dirancang merupakan struktur menu yang akan muncul pada tampilan sistem yang diakses oleh aktor user (front end), pada gambar 4 merupakan struktur menu dari SIPINTER sesuai dengan hasil dari scrum meeting dengan product owner.



Gambar 4: Struktur Menu Front End

Berdasarkan kepada struktur menu yang dirancang pada gambar 4 sistem yang dirancang haruslah informatif dan dapat mendukung berbagai bahasa, sehingga pada saat implementasi digunakan plugin translate sehingga sistem dapat melakukan perubahan bahasa secara otomatis dengan syarat data yang digunakan berbentuk teks dan menggunakan bahasa yang baku (termasuk tidak typo). Pada tabel 3 merupakan penjelasan dari menu SIPINTER.

Tabel 3: Deskripsi menu yang dibuat

Nama Menu	Sub Menu	Keterangan
Beranda	-	Menu BerUser merupakan navigasi yang mengarahkan User ke halaman awal dari website, pada halaman ini berisi konten-konten yang dapat User scrol ke bagian bawah berupa: <ul style="list-style-type: none"> - Animasi slide dari website - Pengantar dari Si Pinter versi website - Video Dari Bupati, Wakil Bupati mengenai investasi - Visi pembangunan Kabupaten Garut - Berita-berita - Dan footer wesite (bagian bawah yang berisi link-link terkait)
Profil	Sekilas Garut	Berisi informasi mengenai Kabupaten Garut mengenai sejarah dan asal kata, letak geografi, iklim cuaca, dan geomorfologi
	Struktur Organisasi	Berisi struktur organisasi dari BAPPEDA Kabupaten Garut dan Bidang Ekonomi dan SDM BAPPEDA Kabupaten Garut yang menaungi website Si Pinter

Nama Menu	Sub Menu	Keterangan
	Visi dan Misi	Berisi mengenai Visi dan Misi Kabupaten Garut
	Tujuan	Berisi mengenai tujuan yang ingin dicapai oleh pemerintahan Kabupaten Garut sesuai Visi dan Misi
	Tema Pembangunan	Berisi mengenai tema pembangunan Kabupaten Garut dimulai tahun 2019 sampai dengan 2024
	Prioritas Pembangunan Daerah	Berisi daftar prioritas pembangunan daerah sesuai dengan Visi dan Misi Kabupaten Garut yang tertuang dalam RPJMD
	RKPD Kabupaten Garut	Berisi slide Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) Kabupaten Garut
	Minat & Realisasi Investasi	Berisi statistik mengenai Minat & Realisasi Investasi Kabupaten Garut dari mulai 2014-2018. Pada halaman ini <i>User</i> akan menemukan sub menu tambahan berupa pemisah kategori antara Minat dan Realisasi
	Potensi Unggulan Kabupaten Garut	Berisi daftar potensi unggulan yang ada di kabupaten garut yang terbagi kepada empat sektor yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Potensi Ekonomi - Potensi Industri - Potensi Pariwisata - Potensi Kebudayaan
Investasi	Pariwisata	<p>Pada bagian sub menu pariwisata <i>User</i> akan menemukan empat sub menu lainnya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Potensi Pariwisata <p>Halaman potensi pariwisata ini berisi mengenai Kondisi Objek pariwisata Kabupaten Garut dan Objek Daya Tarik</p> <p>Wisata (ODTW) di Kabupaten Garut beserta dengan Potensi unggulannya masing-masing. ODTW sendiri dibuat sub menu di sebelah kiri layar untuk memisahkan antara satu ODTW dengan yang lainnya. Adapun daftar ODTW yang sudah dihimpun adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ODTW Taman Rekreasi Cipanas - ODTW Situ Bagendit - ODTW Cagar Budaya Candi Cangkuang - ODTW Gunung Pap<i>User</i> yan - ODTW Pantai Karang Paranje - ODTW Pantai Sayang Heulang - ODTW Pantai Santolo - ODTW Pantai Rancabuaya - Pariwisata Lainnya

Nama Menu	Sub Menu	Keterangan
		<p>2. Wisata Alam</p> <p>Berisi halaman daftar wisata alam yang ada di Kabupaten Garut</p> <p>3. Wisata Budaya</p> <p>Berisi halaman daftar wisata budaya yang ada di Kabupaten Garut</p> <p>4. Wisata Buatan</p> <p>Berisi halaman daftar wisata budaya yang ada di Kabupaten Garut</p>
Industri		Pada halaman Potensi – industri disajikan informasi mengenai sektor industri yang ada di Kabupaten Garut, berupa data-data dan potensi yang dapat dijadikan pertimbangan investasi dari sektor industri yang telah melalui kajian
Pertanian		<p>Pada halaman Potensi – pertanian terbagi kepada tiga sub menu, yaitu:</p> <p>1. Pertanian</p> <p>Pada halaman Pertanian disajikan informasi mengenai data Peternakan yang ada di Kabupaten Garut, berupa data-data dan potensi yang dapat dijadikan pertimbangan investasi dari sektor Pertanian yang telah melalui kajian</p> <p>2. Perikanan</p> <p>Pada halaman Perikanan disajikan informasi mengenai data Perikanan yang ada di Kabupaten Garut, berupa data-data dan potensi yang dapat dijadikan pertimbangan investasi dari sektor Perikanan yang telah melalui kajian</p> <p>3. Peternakan</p> <p>Pada halaman peternakan disajikan informasi mengenai data peternakan yang ada di Kabupaten Garut, berupa data-data dan potensi yang dapat dijadikan pertimbangan investasi dari sektor peternakan yang telah melalui kajian</p>
Perdagangan		Pada halaman Potensi – Perdagangan disajikan informasi mengenai sektor perdagangan yang ada di Kabupaten Garut, berupa data-data yang didapat dari berbagai sumber yang ada
Kelautan		Pada halaman Potensi – Kelautan disajikan informasi mengenai data Kelautan yang ada di Kabupaten Garut, berupa data-data dan potensi yang dapat dijadikan pertimbangan investasi dari sektor kelautan yang telah melalui kajian
Dokumen Kajian	-	Berisi dokumen-dokumen kajian yang telah dilakukan oleh pemerintah Kabupaten Garut berupa dokumen berformat pdf sebagai bentuk keterbukaan pemerintah dan pendukung untuk calon investor mengenai informasi yang diberikan pada menu investasi
Perizinan	-	Pada menu perizinan disajikan prosedur yang dilakukan apabila masyarakat dan atau perusahaan yang merupakan calon investor di Kabupaten Garut, pada halaman ini juga disambungkan dengan perizinan online di Kabupaten Garut yang dikelola oleh BPMPT

Nama Menu	Sub Menu	Keterangan
		Kabupaten Garut pada alamat https://sijempol.garutkab.go.id/
Destinasi Wisata		Berisi daftar destinasi wisata di kabupaten garut, yang apabila di klik akan menampilkan informasi seputar destinasi wisata yang dipilih
Menu bahasa	Daftar bahasa yang dapat dipilih	Pada website Si Pinter didukung dengan plugin untuk mendukung berbagai bahasa, dengan mengklik menu yang berupa gambar negara dan nama negaranya
Pencarian	-	Pada menu ini <i>user</i> dapat melakukan pencarian yang terkait pada web SIPINTER dengan memasukan kata kunci yang sesuai

C. Sprint

Sprint adalah fase ke tiga dari aktivitas penelitian yang dilakukan, pada fase *sprint* terbagi kepada dua aktivitas yaitu: *sprint planning* dan *sprint backlog*. *Sprint planning* yaitu tahap yang dilakukan setelah menentukan *product backlog* berupa aktivitas *briefing*/rapat oleh *scrum team* di setiap awal *sprint* untuk mengevaluasi *product backlog*, mendiskusikan tujuan dan misi dari setiap fitur, pada bagian ini *scrum team* menentukan waktu yang dibutuhkan tiap anggota untuk melaksanakan setiap fiturnya, yang telah disajikan pada tabel 2. Selanjutnya pelaksanaan *Sprint backlog* disesuaikan dengan urutan prioritas yang dapat dilakukan, pada umumnya pengerjaan SIPINTER ini sesuai dengan tabel 2 menggunakan urutan prioritas tersebut.

D. Daily Scrum

Daily scrum merupakan tahap ke empat yang merupakan aktivitas pemantauan kinerja dengan melakukan evaluasi setiap pelaksanaan *sprint* dilakukan, akhir dari aktivitas ini sesuai pada tabel 2, berada pada aktivitas nomor 6 (enam) yang merupakan evaluasi akhir dari pembuatan sistem, selanjutnya *scrum team* diberikan waktu untuk melakukan perbaikan terakhir sesuai dengan evaluasi yang dilakukan sebelum sistem rilis.

E. Sprint Review

Secara keseluruhan aktivitas pembuatan sistem bermuara kepada produk sistem itu sendiri, sistem yang dibangun selanjutnya dilakukan pengunggahan ke server dan membuat alamat url untuk dapat diakses oleh publik, karena sistem yang dibangun merupakan web pemerintahan (*E-Government*) maka domain haruslah mencirikan pemerintahan dalam hal ini namasubdomain.domain.go.id maka dibuatlah alamat url: <http://sipinter.bappeda.garutkab.go.id/> . adapun hasil akhir dari sistem yang dibuat dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5: Halaman utama

Pada gambar 5 ditampilkan dari menu beranda atau sebagai halaman utama ketika *user* pertama kali memasukkan alamat url dari sistem. Pada halaman utama tersebut terdapat menu pada bagian atas dan menggunakan *slider* yang berisi informasi berupa gambar dengan menampilkan logo pemerintahan dan logo dari SIPINTER yang dilengkapi dengan pemangku keputusan tertinggi di Kabupaten Garut.

IV. KESIMPULAN/ RINGKASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Sistem informasi potensi investasi terintegrasi memberikan informasi kepada calon investor yang ingin melakukan atau berencana melakukan investasi di Kabupaten Garut, dikarenakan informasi yang diberikan cukup rinci khususnya di bagian potensi yang berisi nama potensi lengkap dengan informasinya;
- 2) Ada permasalahan yang ditemukan dalam pembuatan SIPINTER, di mana kesulitan yang terjadi merupakan standarisasi data yang dikumpulkan dari sumber dinas terkait antara satu dengan yang lainnya, sehingga aktivitas dalam melakukan *sprint* menjadi terganggu dan menambah estimasi waktu pengerjaan;
- 3) Lama waktu penyelesaian yang dilakukan untuk membangun SIPINTER dengan menggunakan metodologi *scrum agile* ini menghabiskan waktu selama 35 hari, kelebihan 3 hari dari prediksi awal yang hanya 32 hari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] IEEE Criteria for Class IE Electric Systems (Standards style), IEEE Standard 308 (1969).
- [2] (Handbook style) Transmission Systems for Communications, 3rd ed., Western Electric Co., Winston-Salem, NC (1985) 44–60.
- [3] Motorola Semiconductor Data Manual, Motorola Semiconductor Products Inc., Phoenix, AZ (1989).
- [4] (Basic Book/Monograph Online Sources) J. K. Author. (year, month, day). Title (edition) [Type of medium]. Volume (issue). Available: [http://www.\(URL\)](http://www.(URL))
- [5] (Journal Online Sources style) K. Author. (year, month). Title. Journal [Type of medium]. Volume(issue), paging if given. Available: [http://www.\(URL\)](http://www.(URL))