

**PENGEMBANGAN KONFIGURASI MODEL
ANALISIS ARSITEKTUR AGILE PADA PERUSAHAAN
BISNIS IT ONLINE
(Studi kasus Lazada dan Bhineka.com)**

RAYUNG WULAN
utha2578@gmail.com

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Indraprasta PGRI

Abstract. The development of company business from time to time are increasing, this factor makes the IT company interested in taking part in the industry. The Marketing Division of IT company tries hard to sell their products and services directly or indirectly. Various ways are used by the company to be able to follow the state of the arts era. Nowadays, the indirect company has come to the online business, it has been seen from many websites that are used by the online business users with their payment system and delivery order. Starts from COD (Cash Order Delivery), transfer or by using the internet banking. The more visitors visit the online business site the more favorite the site choose by them. Configuration and Architecture Agile give the reliable and flexible management that are very important for a big company to be able to survive through competition and to have quality profit. For a high class or high level company, the agile development can be described by the development method focusing on the individual and interactions software and consumer collaboration. They appreciate the unavoidable changes even the most precious software development that is the agile architecture development that can be integrated and sustained and the exact function from the system through development process.

Key Words: Analysis Model, Agile Architecture, IT Business Online

PENDAHULUAN

Model atau cara merupakan salah satu teknik didalam mencapai suatu tujuan di bisnis online, dengan menggunakan konfigurasi dan arsitektur Agile diharapkan suatu usaha yang bergerak di bisnis online dapat memperluas cara pandang mereka agar usahanya dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Berbisnis IT online tidak harus mempunyai pengalaman yang matang, tetapi dengan menguasai model dan arsitektur yang ada dan sesuai dengan perkembangan saat ini menjadi modal dalam mencapai pangsa pasar. Bisnis IT online menjadi modal dasar untuk berwisausaha, tanpa memandang pendatang, pemula ataupun pakarnya. Semua pebisnis harus bersaing sesuai dengan kebutuhan pangsa pasar saat ini, bisnis online saat ini mulai merajai didunia cyber tanpa memandang pendatang ataupun pemula bahkan pemain sekalipun. Siapa pun yang berbisnis online mempunyai ataupun tidak mempunyai ruang/ kantor pusat bukan menjadi tolak ukur bisnis tersebut sukses. Tetapi dengan mempelajari kondisi dan perkembangan konfigurasi yang ada diharapkan mampu untuk bersaing.

Lazada.co.id merupakan pelopor bisnis IT online yang sampai saat ini mengembakan bisnis onlinenya dengan berbagai cara. Pemain yang boleh dibilang pemula namun berusaha mensejajarkan dengan pesaing pesaingnya. Dilihat dari sejarahnya berdirinya Lazada.co.id masih sangat muda, dengan mengerahkan kemampuan yang ada dan berusaha disetiap kreasi bisnis onlinenya.

Bhineka.com merupakan bisnis IT online yang sudah ternama dan sangat besar, mempunyai kantor pusat dan cabang hampir disetiap daerah.

Dunia e-commerce semakin tahun maka semakin pesat peminatnya. Hal ini terbukti banyak sekali adanya kompetitor toko online yang telah membuat iklan promosi melalui media komunikasi seperti televisi, radio bahkan internet. Adanya kompetitor toko online tersebut, maka dinyatakan banyak orang bisnis sudah beralih ke dunia IT khususnya dalam dunia internet. Model *Arsitektur Agile* merupakan filosofi tentang bagaimana membangun suatu model dengan beberapa kriteria diantaranya dilakukan secara terperinci dan yang lainnya dilakukan secara samar dan minim (Satzinger, John 2007). *Agile software development* juga melihat pentingnya komunikasi antara anggota tim, antara orang-orang teknis dan businessmen, antara *developer* dan managernya. Ciri lain adalah klien menjadi bagian dari tim pembangunan *software*. *Agile manufacturing* disebut juga sebagai strategi manufaktur tingkat perusahaan, dalam memperkenalkan produk produk baru pada pangsa pasar yang cepat berubah dan kemampuan organisasi untuk berkembang dengan cepat dalam suatu lingkungan kompetitif (yang dikarakteristikan oleh perubahan yang terus menerus dan terkadang tidak dapat diramalkan). Model Konfigurasi dan Arsitektur Agile Untuk Perusahaan Bisnis IT Online merupakan penggabungan dan perpaduan antara bisnis IT online dengan metode konfigurasi arsitektur Agile. Model arsitektur Agile sangat membantu untuk pengusaha yang berbisnis IT secara Online tanpa memandang perusahaan tersebut besar atau kecil, yang membuat perusahaan tersebut besar atau kecil adalah bagaimana pengusaha mampu memainkan bisnisnya di dunia IT berdasarkan arsitektur dan konfigurasi Agile.

Agile Development Methods

Agile development methods terdefinisi dalam empat nilai, biasa di sebut Agile Alliance's Manifesto, diantaranya :

- a) **Interaksi dan personel** lebih penting dari pada proses dan alat, di dalam agile interaksi antar anggota tim sangatlah penting, karena tanpa adanya interaksi yang baik maka proses pembuatan perangkat lunak tidak akan berjalan sesuai rencana.
- b) **Perangkat lunak yang berfungsi** lebih penting daripada dokumentasi yang lengkap, saat melakukan proses demonstrasi kepada klien, perangkat lunak yang berfungsi dengan baik akan lebih berguna daripada dokumentasi yang lengkap.
- c) **Kolaborasi dengan klien** lebih penting dari pada negosiasi kontrak, salah satu ciri dari agile adalah klien menjadi bagian dari tim pengembangan perangkat lunak. Kolaborasi yang baik dengan klien saat proses pembuatan perangkat lunak sangatlah penting ketika menggunakan agile. Karena fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dikembangkan harus terus menerus dibicarakan dan diimprovisasi disesuaikan dengan keinginan klien.
- d) **Respon terhadap perubahan** lebih penting daripada mengikuti rencana, *agile development methods* berfokus terhadap kecepatan respon tim ketika klien menginginkan perubahan saat proses pembuatan perangkat lunak.

Agar suatu tim berhasil dalam menerapkan *agile development methods*, maka tim tersebut harus mengikuti dua belas prinsip yang ditetapkan oleh Agile Alliance, yaitu :

- 1) Prioritas utama proses *agile* adalah memuaskan klien dengan menghasilkan perangkat lunak yang bernilai dengan cepat dan rutin.
- 2) Menyambut perubahan kebutuhan, walaupun terlambat dalam pengembangan perangkat lunak. Proses Agile memanfaatkan perubahan untuk keuntungan kompetitif klien.

- 3) Menghasilkan perangkat lunak yang bekerja secara rutin, dari jangka waktu beberapa minggu sampai beberapa bulan, dengan preferensi kepada jangka waktu yang lebih pendek.
- 4) Rekan bisnis dan pengembang perangkat lunak harus bekerja sama tiap hari sepanjang proyek.
- 5) Kembangkan proyek di sekitar individual yang termotivasi. Berikan mereka lingkungan dan dukungan yang mereka butuhkan, dan percayai mereka untuk menyelesaikan pekerjaan dengan baik.
- 6) Metode yang paling efisien dan efektif untuk menyampaikan informasi dari dan dalam tim pengembang perangkat lunak adalah dengan komunikasi secara langsung.
- 7) Perangkat lunak yang bekerja adalah ukuran utama kemajuan.
- 8) Proses *agile* menggalakkan pengembangan berkelanjutan. Sponsor-sponsor, pengembang-pengembang, dan pengguna-pengguna dapat mempertahankan kecepatan tetap secara berkelanjutan.
- 9) Perhatian yang berkesinambungan terhadap keunggulan teknis dan rancangan yang baik meningkatkan *Agility*.
- 10) Kesederhanaan (memaksimalkan sumber daya yang tersedia) adalah hal yang amat penting.
- 11) Arsitektur, kebutuhan, dan rancangan perangkat lunak terbaik muncul dari tim yang dapat mengorganisir diri sendiri.
- 12) Secara berkala, tim pengembang berefleksi tentang bagaimana untuk menjadi lebih efektif, kemudian menyesuaikan dan menyelaraskan kebiasaan bekerja mereka.

Dua belas prinsip tersebut menjadi suatu dasar bagi tim agar sukses menerapkan *agile development methods*. Dengan prinsip-prinsip tersebut *agile* berusaha untuk menyiasati tiga masalah yang biasanya dihadapi saat proses pembuatan perangkat lunak, yaitu:

- a) Kebutuhan perangkat lunak sulit diprediksi dari awal dan selalu akan berubah. Selain itu, prioritas klien juga sering berubah seiring berjalannya proyek.
- b) Desain dan pembangunan sering tumpang tindih. Sulit diperkirakan seberapa jauh desain yang diperlukan sebelum pembangunan.
- c) Analisis, desain, pembangunan dan testing tidak dapat diperkirakan seperti yang diinginkan.

Model Agile Method

Berikut ini model-model agile method :

1. Extreme Programming (XP)

Proyek Pemrograman Extreme pertama dimulai 6 Maret 1996. Extreme Programming adalah salah satu dari beberapa Proses Agile populer. Sudah terbukti sangat sukses di banyak perusahaan dari berbagai ukuran dan industri di seluruh dunia.

2. Adaptive Software Development (ASD)

Adaptive Software Development (ASD) diajukan oleh Jim Highsmith sebagai teknik untuk membangun software dan sistem yang kompleks. Filosofi yang mendasari *Adaptive Software Development (ASD)* adalah kolaborasi manusia dan tim yang mengatur diri sendiri.

Sistem kerja *adaptive software development* : *Collaboration* dan *Learning Adaptive cycle planning* yaitu menggunakan informasi awal seperti misi

dari klien, batasan proyek dan kebutuhan dasar untuk mendefinisikan rangkaian *software increment* (produk software yang secara berkala diserahkan).

3. Dynamic Systems Development Method (DSDM)

Pada *Dynamic System Development Method* menyajikan kerangka kerja (framework) untuk membangun dan memelihara sistem dalam waktu yang terbatas melalui penggunaan prototyping yang incremental dalam lingkungan yang terkondisikan. Metode ini akan membangun software dengan cepat: 80% dari proyek diserahkan dalam 20% dari waktu total untuk menyerahkan proyek secara utuh.

4. Scrum Methodology

Pertama kali diperkenalkan oleh Jeff Sutherland tahun awal tahun 1990an, dan dikembangkan selanjutnya dilakukan oleh Schwaber dan Beedle. Pada dasarnya Scrum merupakan salah satu komponen dari metodologi pengembangan Agile mengenai pertemuan harian untuk membahas kemajuan dan XP adalah menekankan metodologi yang berbeda sepaang ujian dulu pemrograman dan pembangunan.

Scrum memiliki prinsip yaitu:

- a) Ukuran tim yang kecil melancarkan komunikasi, mengurangi biaya, dan memberdayakan satu sama lain.
- b) Proses dapat beradaptasi terhadap perubahan teknis dan bisnis.
- c) Proses menghasilkan beberapa software increment.
- d) Pembangunan dan orang yang membangun dibagi dalam tim yang kecil.
- e) Dokumentasi dan pengujian terus menerus dilakukan setelah software dibangun.
- f) Proses scrum mampu menyatakan bahwa produk selesai kapanpun diperlukan

Scrum memiliki aktifitas yang meliputi :

- a) Backlog
Backlog adalah daftar kebutuhan yang jadi prioritas klien, dan daftar yang dibuat dapat bertambah.
- b) *Sprints*
Aktifitas *Sprints* merupakan unit pekerjaan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang ditetapkan dalam backlog sesuai dengan waktu yang ditetapkan dalam time-box (biasanya 30 hari). Selama proses ini berlangsung backlog tidak ada penambahan.
- c) Scrum Meetings
Aktifitas Scrum Meeting merupakan pertemuan yang rutin dilakukan perhari untuk evaluasi apa yang dikerjakan, hambatan yang ada, dan target penyelesaian untuk bahan meeting selanjutnya.
- d) Demo
Aktifitas Demo adalah penyerahan software increment ke klien didemonstrasikan dan dievaluasi oleh klien.

5. Crystal

Crystal diperkenalkan oleh Cockburn dan Highsmith, Development yang tidak pada jalur kritis, dapat menghabiskan waktu lebih, mereka yang memperbaiki produk atau membantu oaring yang ada di jalur proyek kritis.

Karakteristik Crystal :

- a) Secara aktual sebuah model proses keluarga yang memungkinkan manuver berdasar karakteristik permasalahan
- b) Menyarankan penggunaan workshop refleksi untuk review kebiasaan kerja tim
- c) Selalu murah dan cepat berkomunikasi secara langsung.
- d) Proyek berkembang sesuai ukuran team menjadi lebih atau luas dan metologi akan menjadi lebih tinggi.

6. Feature Driven Development

Feature Driven Development merupakan model proses praktis untuk keahlian proses software engineering, Feature merupakan sebuah fungsi yang berharga dimana dapat dilaksanakan.

Keuntungan dari metode feature :User dapat menggambarkan dengan mudah bentuk system.

- a) Dapat di organisasikan atau diatur ke dalam kelompok bisnis yang hirarki.
- b) Desain dan kode lebih mudah diperiksa secara efektif.
- c) Merancang proyek, penjadwalan dan jalur diarahkan oleh feature.

7. Agile Modeling

Dalam situasi pembangunan software harus membangun sistem bisnis yang besar dan penting. Jangkauan dan kompleksitas sistem harus dimodelkan sehingga dapat dimengerti, masalah dapat dibagi menjadi lebih kecil dan kualitas dapat dijaga pada tiap langkah pembangunan software.

Agile Modeling adalah suatu metodologi yang praktis untuk dokumentasi dan pemodelan sistem software. Agile Modeling adalah kumpulan nilai-nilai, prinsip dan praktek-praktek untuk memodelkan software agar dapat diaplikasikan pada software development proyek secara efektif.

8. Rational Unified Process

Rational Unified Process, adalah suatu kerangka kerja proses pengembangan perangkat lunak iteratif yang dibuat oleh Rational Software, suatu divisi dari IBM sejak 2003. RUP bukanlah suatu proses tunggal dengan aturan yang konkrit, melainkan suatu kerangka proses yang dapat diadaptasi dan dimaksudkan untuk disesuaikan oleh organisasi pengembang dan tim proyek perangkat lunak yang akan memilih elemen proses sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tujuan Agile

Secara garis besar tujuan dirumuskannya *agile development methods*, yaitu :

1. **High-value & working App system**, diharapkan dengan memakai *agile development methods* dapat dihasilkan perangkat lunak yang mempunyai nilai jual yang tinggi, biaya pembuatan bisa ditekan dan perangkat lunak bisa berjalan dengan baik.
2. **Iterative, incremental, evolutionary, agile** adalah metode pengembangan perangkat lunak yang iteratif, selalu mengalami perubahan, dan evolusioner. Tim harus bekerja dalam waktu yang singkat(biasanya 1-3 minggu) dan juga selalu menambah fungsionalitas dari perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan klien.

Agile dapat dianalogikan ketika seseorang ingin pergi ke suatu kota dan dia tidak tahu jalannya. Lalu bagaimana dia bisa sampai tujuan? Dengan sering bertanya kepada orang yang dia temui di jalan hingga dia sampai di tempat tujuan.

3. **Cost control & value-driven development**, salah satu tujuan dari *agile* yaitu pengembangan perangkat lunak disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, tim bisa dengan cepat merespon kebutuhan yang diinginkan pengguna sehingga waktu dan biaya pembuatan perangkat lunak bisa dikontrol.
4. **High-quality production**, walaupun biaya pembuatan perangkat lunak bisa ditekan dan proses pembuatan bisa dipercepat, tetapi kualitas dari perangkat lunak yang dibuat harus tetap dijaga. Dengan melakukan tes setiap fungsionalitas perangkat lunak setelah selesai dibuat berarti *agile* juga mengakomodir kebutuhan ini.
5. **Flexible & risk management**, jika kita menggunakan metode pembuatan yang biasanya dipakai, jika ingin mengubah fungsionalitas dari *wireframe* yang telah dibuat di butuhkan proses yang rumit. Mulai dari pertemuan dengan sistem analisis untuk mengubah sistem perangkat lunak, perubahan rencana rilis produk hingga perubahan biaya produksi. Pertemuan dengan klien untuk melakukan tes perangkat lunak juga sering dilakukan sehingga fungsionalitas perangkat lunak mudah diubah dan akhirnya kegagalan perangkat lunakpun bisa diminimalisir.
6. **Collaboration**, dengan menggunakan *agile*, tim pengembang diharuskan sering bertemu untuk membahas perkembangan proyek dan feedback dari klien yang nantinya akan ditambahkan dalam perangkat lunak, sehingga tim bisa berkolaborasi dengan maksimal.
7. **Self-organizing, self-managing teams**, rekrut orang terbaik, beri dan dukung kebutuhan mereka lalu biarkan mereka bekerja. Itulah perbedaan *agile* dan SDM lainnya. Dengan *agile*, *developer* dapat memajemen dirinya sendiri, sedangkan manajer tim hanya bertugas mengkolaborasikan *developer* perangkat lunak dengan klien. Sehingga terciptalah tim yang solid.

Bagaimana Agile Bekerja

Topik selanjutnya yaitu tentang cara kerja *agile development methods*. Disini akan dijelaskan bagaimana *agile development methods* (model scrum) digunakan dalam manajemen proyek.

1. Komposisi tim

Secara umum komposisi dari sebuah tim pengembang perangkat lunak yaitu :

- a) *Owner* / Klien, bersama dengan *developer* sebagai bagian terpenting dalam proyek, tugas dari klien menentukan fungsi dari perangkat lunak yang akan di buat, melakukan testing dan memberikan feedback.
- b) Manajer / *Scrum Master*, bertugas mengkolaborasikan *developer* dengan klien, membuat dan mengevaluasi target pengerjaan perangkat lunak.

- c) Sistem Analis, membuat arsitektur sistem dari perangkat lunak yang akan dibuat.
- d) Developer, merupakan titik vital dalam tim, tanpa developer perangkat lunak tidak akan bisa dibuat.

2. Story

Story adalah daftar kebutuhan atau fitur yang nanti akan dibuat. Story berisi apa yang klien kehendaki, dan ditulis dalam bahasa yang dimengerti klien. Dengan kata lain dapat disimpulkan Story adalah bagian terpenting dari Scrum.

Story terdiri dari kolom-kolom berikut ini:

- a) ID – Identifikasi unik, biasanya berupa nomor urut. Hal ini untuk menghindari kehilangan jejak story kalau kita mengganti namanya.
- b) Nama – Nama story bersifat deskriptif, padat, singkat, dan jelas (2-10 kata), sehingga tim dan klien memahami kira-kira story yang dibicarakan.
- c) Kepentingan – Derajat kepentingan yang diberikan oleh klien terhadap story. Pemberian derajat kepentingan biasanya menggunakan deret fibonacci (1,1,2,3,5,dst). Semakin tinggi nilainya maka semakin tinggi pula prioritas pengerjaannya.
- d) Perkiraan awal – Perkiraan awal tim tentang berapa banyak kerja yang diperlukan untuk mengimplementasikan sebuah story.
- e) Demo – deskripsi umum bagaimana cara story ini didemokan pada waktu *Sprint* demo (lakukan ini, klik itu, lalu ini akan muncul,dll).

Sprint

Sprint (Rapat perencanaan pembuatan perangkat lunak dilakukan 2-8 minggu sekali), yang perlu diperhatikan saat melaksanakan *Sprint* antara lain:

- a) Tujuan *Sprint*.
- b) Daftar anggota tim harus lengkap.
- c) *Sprint* backlog (daftar story yang akan diikuti dalam *Sprint*).
- d) Tanggal demo yang pasti.
- e) Tempat dan waktu yang jelas untuk pelaksanaan *Sprint* berikutnya.

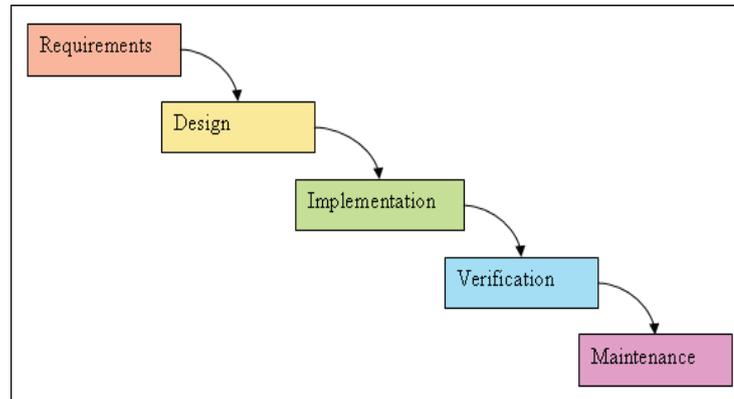
Tim akan melakukan *Sprint* secara simultan sampai perangkat lunak selesai dikerjakan, sebagai contoh:

Sprint 1, tim membuat fungsi login,logout dan demo perangkat lunak akan dilakukan 3 minggu kemudian. Setelah dilakukan demo untuk mengevaluasi kerja yang dilakukan tim pada *Sprint* 1, maka *Sprint* 1 dianggap selesai. Bahan evaluasi dari *Sprint* 1 akan dibawa ke *Sprint* 2 begitu seterusnya sampai aplikasi selesai dikerjakan.

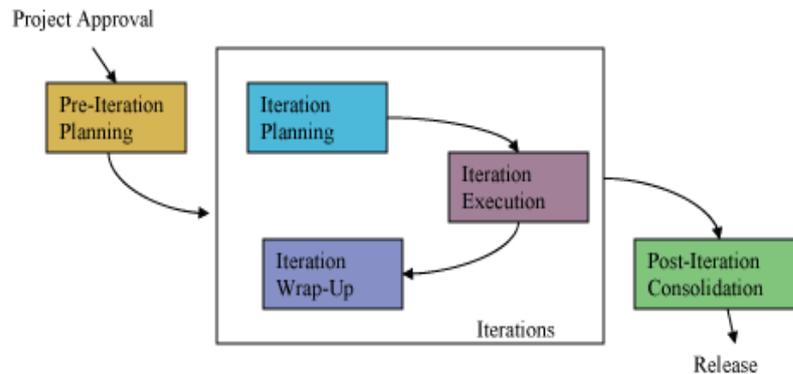
METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan perancangan arsitektur Agile sebagai konsep rancangan yang dianggap cukup bijaksana dalam kondisi bisnis IT saat ini. Data diperoleh dengan metode survei, observasi dan wawancara. Data primer diperoleh melalui proses observasi yang terdiri dari pendekatan, pengamatan, dan referensi yang telah ada. Data sekunder diperoleh melalui studi literature dan wawancara dari beberapa pesaing dan pemain bisnis IT Online.

Proses perancangan yang berbasis penelitian ini dianalisis melalui pendekatan model dan konfigurasi arsitektur Agile yang ada. Dengan teori **Winston Royce**, “*Managing the Development of Large Software Systems*,” IEEE WESCON,, Agile Software Development memungkinkan model proses yang toleransi terhadap perubahan kebutuhan sehingga perubahan dapat cepat ditanggapi. Namun di sisi lain menyebabkan produktiitas menurun.



Gambar 1.The waterfall process for software development
Sumber (Scott Ambler's., 2006)



Gambar 2. A generic agile development process features an initial planning stage
Sumber (Winston Royce, 2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Agile memberikan kenyamanan dalam bisnis IT Online di Lazada

Penerapan bisnis IT *Online* lazada dan bhinneka. *eXtremme Programming* (XP) yang merupakan langkah kerja *agile modeling* akan di paparkan berikut ini

a. *Proses Exploration*

Proses ini merupakan tahap inialisasi untuk memperjelas ruang lingkup sistem yang di dimanfaatkan untuk membuat dokumentasi. Sehingga perlu adanya data data berupa deskripsi produk, rencana strategis, pemilihan kriteria proyek, jejak rekam informasi. Lazada.co.id sebagai bisnis IT online yang mempunyai fitur unggulan untuk menelaah tahap inialisasi yang dinamakan *affiliate program*. Dalam bahasa indonesia di sebut dengan program afiliasi atau kemitraan, program ini merupakan suatu teknik maketing, penjual bekerjasama dengan pemasar melalui website pemasar (*e-commerce*). Dalam prakteknya para pemasar mendapatkan link khusus yang sudah diberi tracking (pelacak) sehingga setiap transaksi yang datang dari pemasar akan diketahui oleh sistem afiliasi penjual. Jika penjualan memenuhi kriteria afiliasi maka pemasar akan mendapatkan komisi dari penjualan tersebut. Komisi penjualan biasanya berupa persentasi dari harga barang yang telah terjual. Dalam kasus program afiliasi Lazada.co.id, komisi yang Lazada.co.id berikan sebesar 2,5-10% tergantung dari kategori produk di dalam transaksi yang berasal dari pemasar yang bersangkutan. Berikut ini penjelasan proses kerja program *affiliate* lazada.co.id berupa tampilan:



Gambar 3 Tampilan proses inialisai lazada.co.id
Sumber (Dok.Lazada, 2015)

Analisis Penerapan Agile menyajikan Fitur dalam bisnis IT Online di Bhinneka

Sedangkan bhinneka.com memberikan fitur yang lebih banyak dari fitur lazada.co.id. diantaranya adalah :

- 1) **Listpedia**, fitur ini user dapat menuliskan seluruh daftar-daftar produk yang disukai, diimpikan melalui listing di ListPedia ini. Sekali-kali Bhinneka.Com mengadakan acara untuk yang melakukan listing produk di ListPedia, artinya user bisa saja mendapatkan secara gratis produk yang di listing.
- 2) **What's Cool**, fitur ini user dapat cepat mengetahui apa saja yang keren-keren dan sedang berlangsung di Bhinneka.com, fitur ini cukup membantu karena secara cepat kita pembeli mengetahui promo yang berlangsung. Letak fitur ini ada di menu sebelah kiri atau side bar.
- 3) **Bhinneka Post**, Dalam fitur ini terdapat dua topik, yaitu mengulas produk dari tim Bhinneka.com sendiri yang katanya produk dipinjamkan oleh para vendor.

Ada juga berita-berita seputar perkembangan IT dan berita heboh lainnya yang dapat Anda baca di Bhinneka Post ini.

- 4) **Bursa**, Bursa adalah fasilitas jual beli produk *second* yang disediakan sebagai fasilitas gratis untuk para member melakukan kegiatan jual beli. Kalau diperhatikan, para pengguna Bursa selain menjual produk *second* juga tampak ada yang menjual produk baru. Sayangnya kategori produk yang boleh dijual masih senada dengan layanan produk Bhinneka.com
- 5) **Balai**, Namanya Balai atau biasanya di kenal sebagai forum. Forum ini dikembangkan oleh Bhinneka.com dengan aplikasi yang siap pakai. Jadi memang tidak terasa ada keistimewaan atau hal yang unik. Mungkin yang berbeda dengan forum lainnya adalah mereka suka mengadakan acara-acara di sini.
- 6) **Affiliate**, Program afiliasi Bhinneka.com cukup menarik dan mudah untuk digunakan. Program ini belum terlalu berbeda dengan affiliate lainnya, kecuali komisi yang di tawarkan dalam program ini menarik. Karena ada komisi standard sebesar 0.5%, dan pada kategori tertentu diberikan komisi lebih tinggi, seperti kategori buku fotografi mereka berikan sampai 10%.
- 7) **Bhinneka Travel**, Bhinneka.com tergabung dalam afiliasi dengan HotelsCombine dalam melayani penjualan tiket dan hotel. Selain itu bhinneka memberikan inisialisasi untuk para stake holder dengan sebutan tim bhinnekaners.

b. Proses Planning

1) Lazada

Lazada mempunyai planning untuk menjadikan dirinya sebagai bisnis it online yang tersukses. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya pengaksesan belanja bagi customer dengan mudah. Customer dapat belanja di manapun berada, karena customer dapat mengakses website lazada dengan gadget yang telah di miliki aplikasi pada gadget tersebut. Selain itu mempunyai pembebasan biaya kirim dengan kota atau daerah yang telah ditentukan dan mempunyai tanggung jawab yang besar untuk customernya. Adanya fitur yang dapat menguntungkan bagi customer maka tidak mungkin bagi seller yang terdapat dilazada tidak mendapatkan keuntungan penjualannya. Lazada telah mempunyai team work yang sangat baik, karena menurut survei dari lazada, pengunjung lazada setiap bulannya capaiannya lebih dari 1.8 juta. Tanpa membuka toko atau tempat usaha dengan angka pengunjung seperti itu maka lazada sudah mempunyai team work yang benar-benar hebat. Adanya penambahan informasi tentang lazada di tampilan dalam iklan di dunia maya, radio dan televisi dapat menjadikan planning dari lazada dapat terwujud.

2) Bhinneka

Situs webstore di era modern saat ini sudah hampir menjadi kiblat belanja bagi warga indonesia. Salah satu webstore yang telah merasakannya yaitu bhinneka.com. Mempunyai planning sebagai webstore di indonesia, bahkan mempunyai visi menjadikan sebuah perusahaan kelas dunia dengan memanfaatkan informasi teknologi. Maka team work bhinneka mempunyai strategi yang berbeda dengan lazada. Selain membuat aplikasi webstore di gadget, bhinneka juga membuka tempat penjualan atau toko. Fasilitas tersebut dapat memanjakan para customer agar dapat menyaksikan langsung item yang ingin dibelinya. Selain itu bhinneka mempunyai mitra bisnis yang

branded dalam item teknologinya. Kerja keras dan strategi bisnis tersebut akan dapat mewujudkan *planning* dari bhinneka.

a. Proses Iteration

Pada proses ini lazada dan bhinneka sudah cukup baik dalam menyelesaikannya. Adapun proses iteration yang dilakukan lazada dan bhinneka adalah :

1. Inception

Banyak Iterasi : 1

Iterasi Tujuan :

- a) Mendefinisikan batasan-batasan lingkup proyek,
- b) Memperoleh estimasi kasar terhadap biaya dan waktu,
- c) Mendefinisikan resiko yang mungkin terjadi,
- d) Menentukan kemampuan Perusahaan terhadap pengerjaan proyek(project feasibility),
- e) Mempersiapkan lingkungan pengerjaan proyek (tim, tempat kerja, instalasi, dsb)

2. Elaboration

Banyak Iterasi : 1 – 2

Iterasi Tujuan :

- a) Mengidentifikasi arsitektur sistem yang akan diimplementasikan,
- b) Memvalidasi arsitektur yang hendak diimplementasikan

3. Construction

Banyak Iterasi : 2 – 8

Iterasi Tujuan :

- a) Memodelkan, membangun dan menguji sistem.
- b) Membuat dokumentasi yang mendukung.

4. Transition

Banyak Iterasi : 1 - 2

Iterasi Tujuan :

- a) Menguji sistem secara keseluruhan.
- b) Menghantarkan dan menginstalasikan sistem ke organisasi

Bukti sebagian kecil tentang proses iteration adalah pada tampilan webstore keduanya sudah user friendly, selain webstore, telah di buat juga aplikasi khusus tanpa melakukan pembayaran untuk digunakan dalam gadget. Maka untuk proses iteration team work programming dan desain sudah selalu up to date.

b. Proses Productionizing.

PENUTUP

Simpulan

1. Model arsitektur Agile yang akan dijalankan para penisnis online harus disesuaikan dengan pangsa pasar yang ada saat ini , sesuai dengan kebutuhan dan peruntukan agar masing masing perusahaan bisnis online dikatakan berhasil sesuai dengan motto dan target perusahaan.
2. Penerapan *agile modeling* Bisnis IT Online lazada dan bhinneka. *Extremme Programming* (XP) yang merupakan langkah kerja *agile modeling* akan di laksanakan oleh masing pebisnis tersebut dianggap mampu untuk bersaing di industri bisnis IT online.

3. Model Bisnis IT *Online* lazada umumnya banyak diminati berbagai kalangan

Saran

1. Diharapkan adanya model bisnis yang telah dipaparkan dari awal hingga akhir dapat dipilih yang mana yang tepat untuk dijadikan model bisnis untuk perusahaan bisnis IT online tersebut.
2. Agile modelling dapat membantu perusahaan bisnis online para pebisnis online dengan memetakan konsep serta mengacu pada kebutuhan pelanggan dan pangsa pasar.
3. Agar perusahaan bisnis online tersebut dapat tetap konsisten dengan ciri atau model yang masing masing perusahaan punya.
4. Dengan adanya persaingan dari pebisnis online antara satu dengan lainnya menjadikan para pebisnis IT online melahirkan banyak model arsitektur yang dapat membantu untuk terus konsisten didunia bisnis IT online.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreson, D. 1997. *Agile Product Development for Mass Customize*, Irwin
- Groover Mikell P. Automation. 2001. *Production Systems, and Computer Integrated Manufacturing*, Secon Edition, Prenctic Hall, New Jersey.
- Roos, D. 1955. *Agile/Lean : A Common Strategy for success*, Agility Forum.
- Satzinger, John, et al. 2007. *System Analys and Design*, 5th., Thomson Course.
- Cockburn A., & Highsmith, J. 2001. Agile Software Development : *The people factor IEEE computer. 34(11), 131 – 133.*
- Neil J.Colin. 2003. *The Extreme Programing Bandwagon : Revolution or Just Revolting.*
- Winston Royco. 2007. *Managing the Development of Large Software Systems* , IEEE Wescon.
- Pekka Abrahamsson, Outi Salo. 2002. *Agile Software Development Methods*, Prentice Hall.
- Smith J. , *A Comparison of RUP and XP . Rational Software White Paper.*
- academia. Analisa perkembangan agile methodology dalam industri perangkat lunak dan melihat dampaknya terhadap proses manajemen proyek.
http://www.academia.edu/8521740/analisa_perkembangan_agile_methodology_dalam_industri_perangkat_lunak_dan_melihat_dampaknya_terhadap_proses_manajemen_proyek