

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

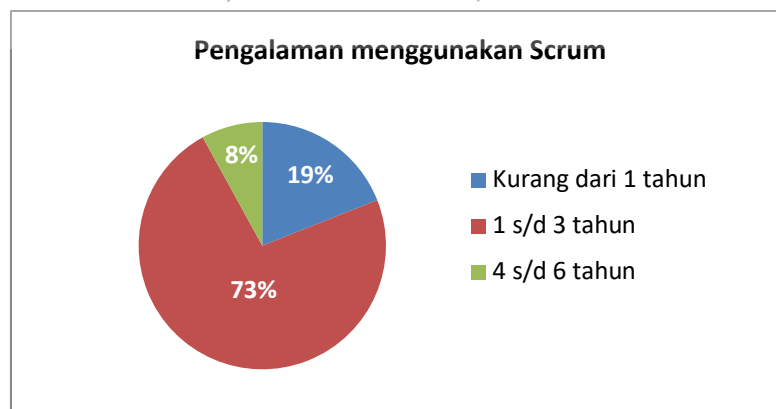
Dalam bab ini akan diuraikan hal - hal yang berkaitan dengan hasil pengolahan data dan pembahasan dari hasil pengolahan data tersebut. Adapun pembahasan yang dimaksud meliputi : karakteristik responden, pengujian *inner model*, pengujian *outer model* dengan SmartPLS, dan pembahasan. Peneliti menyebarkan 100 kuesioner kepada tim pengembang pada startup digital di Yogyakarta. Penulis akan menganalisis data dan menjabarkan sesuai dengan pokok permasalahan dan formulasi hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya. Hasil dari pengolahan data digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak.

#### 4.1 Demografi Responden

##### 4.1.1 Berdasarkan Pengalaman

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dideskripsikan karakteristik responden berdasar pengalaman dalam menggunakan Scrum dalam mengembangkan perangkat lunak, peneliti membagi menjadi 5 kelompok berdasarkan pengalaman yaitu pengalaman kurang dari 1 tahun, 1 s/d 3 tahun, 4 s/d 6 tahun, 7 s/d 10 tahun, dan lebih dari 10 tahun. Berdasarkan data yang diperoleh, bahwa jumlah responden dengan pengalaman menggunakan Scrum 1 s/d 3 tahun merupakan yang terbanyak yaitu 73 responden, kemudian dengan pengalaman kurang dari 1 tahun 19 responden, pengalaman 4 s/d 6 tahun sebanyak 8 responden. Sedangkan tidak ada responden dengan pengalaman lebih dari 6 tahun. Klasifikasi lebih lanjut dapat dilihat pada diagram 4.1

Diagram 4.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pengalaman

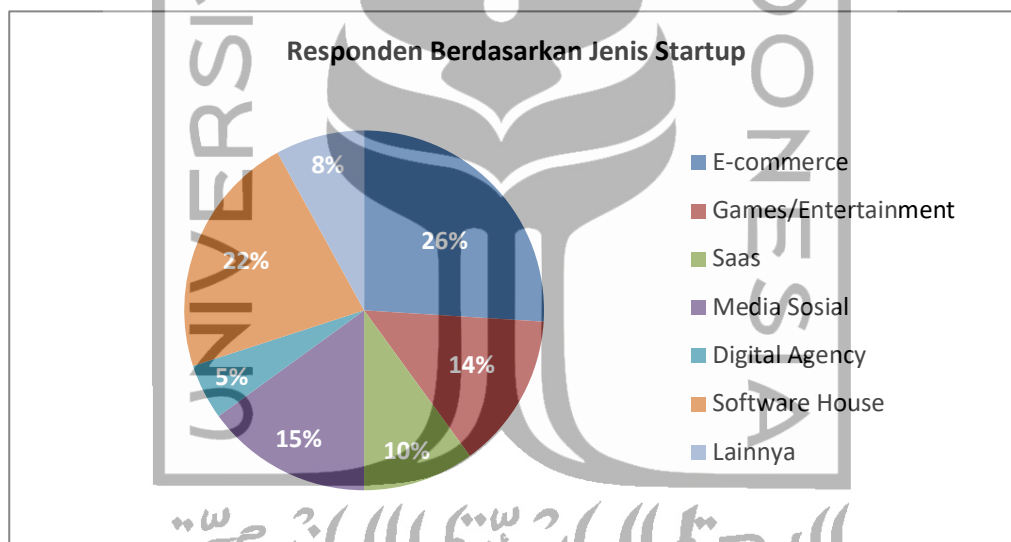


Berdasarkan diagram 4.1 dapat diketahui bahwa responden berdasarkan pengalaman dalam menggunakan Scrum sebagian besar adalah memiliki pengalaman 1 s/d 3 tahun dalam memilih Scrum dalam pengembangan perangkat lunak, ditunjukkan sebanyak 73% dari total keseluruhan responden.

#### 4.1.2 Berdasarkan Jenis Startup

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam mengelompokkan jenis startup digital di Yogyakarta 7 golongan. Peneliti membagi jenis startup tersebut antara lain *e-commerce*, *games/entertainment*, *Saas*, media sosial, *digital agency*, *software house*, dan lainnya. Pada penelitian ini responden terbanyak terdapat pada jenis startup *e-commerce* yaitu sebanyak 26 responden, kemudian diikuti dengan *software house* dengan sebanyak 22 responden. Untuk klasifikasi lebih lanjut dapat dilihat dalam diagram 4.2.

Diagram 4.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Startup



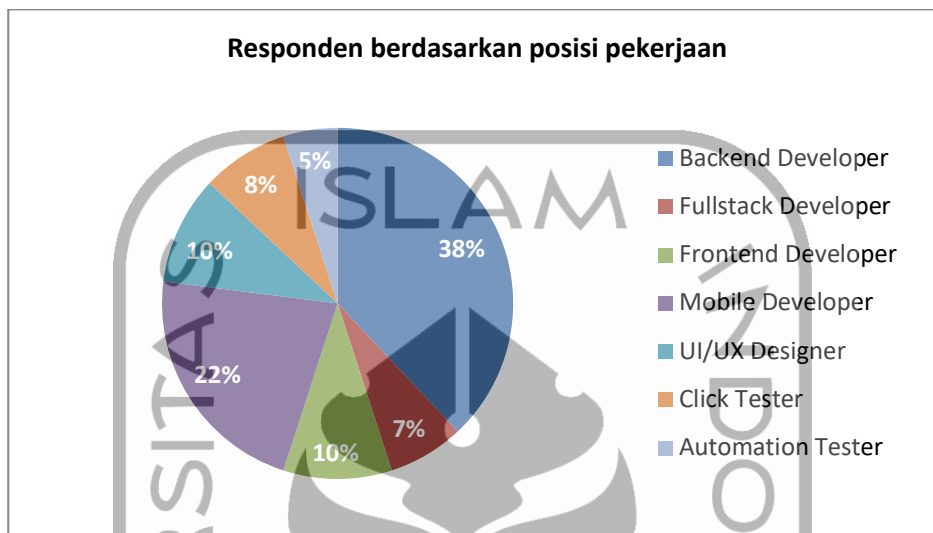
Hasil tersebut menunjukkan responden terbanyak dalam mengadopsi Scrum terdapat pada jenis startup *e-commerce* sebanyak 26 responden atau sebesar 26% dari total keseluruhan responden. Pada posisi terbanyak kedua adalah startup dengan jenis *software house* sebesar 22% dari total seluruh responden.

#### 4.1.3 Berdasarkan Posisi Pekerjaan

Pada penelitian ini peneliti membagi posisi pekerjaan dalam tim pengembang menjadi 7 jenis posisi, yakni *backend developer*, *fullstack developer*, *frontend developer*, *mobile developer* (iOS dan Android), *UI/UX designer*, *click tester* dan *automation tester*. Bersumber dari data yang diperoleh, posisi pekerjaan dalam tim pengembang pada startup

digital di Yogyakarta paling banyak merupakan seorang *backend developer* yaitu dengan 38 responden. Selanjutnya responden terbanyak kedua dengan posisi pekerjaan sebagai *mobile developer* yang ditunjukkan dengan 22 responden. Klasifikasi secara lengkap secara lebih lanjut ditunjukkan pada diagram 4.3.

Diagram 4.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Posisi Pekerjaan



Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden dari tim pengembang yang mengadopsi Scrum didominasi oleh *backend developer* yakni sebanyak 38% dari keseluruhan total responden pada penelitian ini.

## 4.2 Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)

### 4.3.1 Uji Validitas

#### 1. Validitas Konvergen

Model pengukuran menunjukkan bagaimana variabel manifest atau observed variabel merepresentasi variabel laten untuk diukur. Validitas konvergen diukur dengan menggunakan parameter *outer loading* dan *AVE (Average Variance Extracted)*. Validitas konvergen mempunyai makna bahwa seperangkat indikator mewakili satu variabel laten dan mendasari variabel laten tersebut. (Sarwono, 2015). *Rule of thumb* yang digunakan untuk uji validitas konvergen adalah *outer loading* > 0,70 dan *average variance extracted (AVE)* > 0,50. Dengan demikian semakin tinggi nilai *factor loading*, semakin penting peranan *loading* dalam menginterpretasi matrik faktor (Abdillah, 2018). Dari hasil analisis validitas konvergen, apabila diketahui terdapat beberapa variabel manifest yang nilainya <

0.70 harus di drop dari model. Hal tersebut dikarenakan tidak memenuhi persyaratan uji validitas konvergen. Berikut ini hasil uji dari validitas konvergen yang ditunjukkan pada tabel 4.1

Tabel 4.1

Initial Item Loading dan AVE dalam model

Variabel	Item Pertanyaan	Kode	Loading Faktor	AVE
Faktor Tim	Dengan kerja sama tim merupakan cara efektif bagi saya dalam menyelesaikan setiap sprint secara tepat waktu.	X1.1	0.929	0.864
	Kerja sama tim merupakan cara efektif bagi saya untuk mencapai target yang telah direncanakan ( <i>sprint goal</i> )	X1.2	0.925	0.864
	Bekerja dalam tim scum membuat pekerjaan saya terasa lebih ringan dan cepat.	X1.3	0.931	0.864
	Berkomunikasi secara rutin dalam tim membantu saya menyelesaikan setiap sprint	X1.4	0.925	0.864
	Saya senantiasa berbagi informasi terkini kepada tim atas apa yang sedang saya kerjakan	X1.5	0.937	0.864
Faktor Individual	Menjalani setiap acara-acara dalam dalam scrum menguntungkan bagi saya	X2.1	0.767	0.747
	<i>Daily scrum meeting</i> bagi saya merupakan sesuatu yang penting	X2.2	0.788	0.747
	Saya memahami prinsip-prinsip dalam menggunakan kerangka kerja Scrum	X2.3	0.906	0.747

Tabel 4.1 Lanjutan

Variabel	Item Pertanyaan	Kode	Loading Faktor	AVE
Faktor Individual	Saya memahami setiap fitur yang diinginkan oleh Product Owner	X2.4	0.919	0.747
	Saya dapat memposisikan diri sesuai dengan peran saya dalam tim Scrum	X2.5	0.903	0.747
	Saya mengimplementasikan Scrum dengan baik dan sesuai dengan <i>Scrum Guide</i>	X2.6	0.889	0.747
Faktor Teknologi	Scrum sesuai dengan kebutuhan saya dalam mengembangkan perangkat lunak	X3.1	0.881	0.787
	Scrum cocok dengan seluruh aspek pekerjaan saya.	X3.2	0.899	0.787
	Menggunakan Scrum cocok dengan cara saya bekerja	X3.3	0.911	0.787
	Menggunakan Scrum membuat produktivitas saya meningkat	X3.4	0.879	0.787
	Menggunakan Scrum meningkatkan performa kinerja saya	X3.5	0.889	0.787
	Menggunakan Scrum meningkatkan kualitas perangkat lunak yang saya buat.	X3.6	0.908	0.787
	Menggunakan Scrum meningkatkan efektivitas saya dalam bekerja	X3.7	0.845	0.787

Tabel 4.1 Lanjutan

Variabel	Item Pertanyaan	Kode	Loading Faktor	AVE
Faktor Organisasi	Pihak manajemen mendukung atas terlaksananya praktek Scrum	X4.1	0.857	0.806
	Pihak manajemen memberikan solusi dan bantuan apabila saya menemukan kendala dalam menggunakan Scrum.	X4.2	0.869	0.806
	Pimpinan memberikan arahan dan mendorong pekerja untuk menggunakan Scrum.	X4.3	0.932	0.806
	Tanpa kehadiran pemimpin, saya tetap menggunakan Scrum.	X4.4	0.916	0.806
Adopsi Scrum	Saya akan terus menggunakan Scrum di masa yang akan datang	Y1	0.920	0.836
	Saya akan selalu menggunakan Scrum untuk setiap pekerjaan saya	Y2	0.905	0.836
	Saya akan menyarankan orang lain untuk menggunakan Scrum	Y3	0.917	0.836

Pada tabel 4.1 seluruh item pertanyaan telah memiliki factor *loading* lebih besar dari 0,7 dan nilai AVE pada setiap variabel telah lebih besar dari 0.5, maka tidak ada item yang dikeluarkan. Hasil dari pengujian menunjukkan seluruh item dari instrumen dinyatakan lolos untuk uji validitas konvergen.

## 2. Validitas Diskriminan

Pengujian validitas selanjutnya dilakukan dengan pengujian validitas diskriminan. Pengujian ini dilakukan dilihat melalui nilai cross loading yang menunjukkan besarnya korelasi antar konstruk dengan indikatornya dan indikator

dari konstruk lainnya. Standar nilai yang digunakan untuk cross loading yaitu harus lebih besar dari 0.7 atau dengan membandingkan nilai *square root of average variance extracted (AVE)* setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya dalam model. Jika nilai akar AVE setiap konstruk lebih besar dari pada nilai korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya dalam model, maka dikatakan memiliki nilai validitas diskriminan yang baik (Sarwono, 2015). Berikut hasil cross loadings dari setiap variabel yang disajikan pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 *Cross Loading* Validitas Diskriminan

	Faktor Tim	Faktor Individual	Faktor Teknologi	Faktor Organisasi	Adopsi Scrum
X1.1	<b>0.929</b>	0.685	0.680	0.658	0.810
X1.2	<b>0.925</b>	0.656	0.608	0.644	0.783
X1.3	<b>0.931</b>	0.752	0.690	0.725	0.851
X1.4	<b>0.925</b>	0.769	0.690	0.734	0.880
X1.5	<b>0.937</b>	0.705	0.675	0.683	0.828
X2.1	0.504	<b>0.767</b>	0.390	0.482	0.556
X2.2	0.573	<b>0.788</b>	0.520	0.605	0.654
X2.3	0.690	<b>0.906</b>	0.611	0.712	0.783
X2.4	0.714	<b>0.919</b>	0.550	0.671	0.780
X2.5	0.711	<b>0.903</b>	0.623	0.648	0.775
X2.6	0.751	<b>0.889</b>	0.598	0.689	0.834
X3.1	0.671	0.578	<b>0.881</b>	0.563	0.722
X3.2	0.596	0.581	<b>0.899</b>	0.598	0.705
X3.3	0.728	0.667	<b>0.911</b>	0.670	0.795
X3.4	0.575	0.476	<b>0.879</b>	0.529	0.647
X3.5	0.590	0.517	<b>0.889</b>	0.536	0.676
X3.6	0.714	0.594	<b>0.908</b>	0.653	0.764
X3.7	0.580	0.553	<b>0.845</b>	0.562	0.700
X4.1	0.609	0.590	0.585	<b>0.857</b>	0.706
X4.2	0.604	0.608	0.503	<b>0.869</b>	0.700
X4.3	0.689	0.726	0.610	<b>0.932</b>	0.809
X4.4	0.687	0.702	0.628	<b>0.916</b>	0.805

	Faktor Tim	Faktor Individual	Faktor Teknologi	Faktor Organisasi	Adopsi Scrum
X4.5	0.733	0.687	0.651	<b>0.913</b>	0.818
Y1	0.802	0.822	0.702	0.786	<b>0.920</b>
Y2	0.812	0.742	0.734	0.778	<b>0.905</b>
Y3	0.839	0.779	0.781	0.789	<b>0.917</b>

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa korelasi nilai cross loading pada masing – masing item memiliki nilai  $> 0.70$ , dan juga pada masing – masing item memiliki nilai paling besar saat dihubungkan dengan variabel latennya dibandingkan dengan ketika dihubungkan dengan variabel laten lain. Hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel manifest dalam penelitian ini telah tepat menjelaskan variabel latennya dan membuktikan bahwa validitas diskriminan telah memenuhi syarat dalam pengujian dan dinyatakan seluruh item valid.

#### 4.3.2 Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan dua metode yaitu *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*. *Cronbach's alpha* mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk, sedangkan *Composite reliability* mengukur nilai sesungguhnya reliabilitas suatu konstruk. *Composite reliability* dinilai lebih baik dalam mengestimasi konsistensi internal suatu konstruk. (Abdillah, 2018). Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian ini menggunakan *Composite reliability* untuk menguji reliabilitas. *Rule of thumb* nilai *alpha* atau *Composite reliability* harus lebih besar dari 0,7 meskipun nilai 0.6 masih dapat diterima. Tabel 4.3 dibawah ini menunjukkan nilai dari *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*.

Tabel 4.3 *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*

Variabel	<i>Composite Reliability</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	AVE
Faktor Individual	0.946	0.931	0.747
Faktor Organisasi	0.954	0.940	0.806
Faktor Teknologi	0.963	0.955	0.788



Faktor Tim	0.970	0.961	0.864
Adopsi Scrum	0.938	0.902	0.836

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa nilai semua variabel dalam pengujian reliabilitas baik menggunakan *Cronbach's Alpha* ataupun *Composite reliability* nilainya > 0.70, dan pengujian validitas dengan menggunakan *AVE (Average Variance Extracted)* nilainya > 0.50. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel - variabel yang diujikan valid dan juga reliabel, sehingga dapat dilanjutkan untuk menguji model struktural

#### 4.3 Analisis Model Struktural (*Inner Model*)

Setelah dilakukan pengujian dan pengukuran model dengan menilai validitas dan reliabilitas selanjutnya dilakukan pengujian model struktural (*inner model*). Evaluasi model struktural atau *inner model* bertujuan untuk memprediksi hubungan antar variabel laten. Model struktural dievaluasi dengan melihat besarnya presentase variance yang dijelaskan yaitu dengan melihat nilai R-Square ( $R^2$ ) untuk konstruk laten endogen, dan AVE untuk *predictiveness* dengan menggunakan prosedur resampling seperti bootstrapping untuk memperoleh stabilitas dari estimasi. Pengukuran model struktural dalam PLS dievaluasi dengan menggunakan  $R^2$ . Pengukuran model struktural Nilai  $R^2$  digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Semakin tinggi nilai  $R^2$  berarti semakin baik model prediksi dari model penelitian Berikut nilai  $R^2$  pada konstruk yang disajikan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Nilai  $R^2$  Variabel Dependen

Variabel	$R^2$
Adopsi Scrum	0.931

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, nilai  $R^2$  pada variabel Adopsi Scrum adalah sebesar 0.931. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel faktor tim, faktor individu, faktor teknologi dan faktor organisasi memberikan nilai pengaruh sebesar 93,1% terhadap adopsi Scrum, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

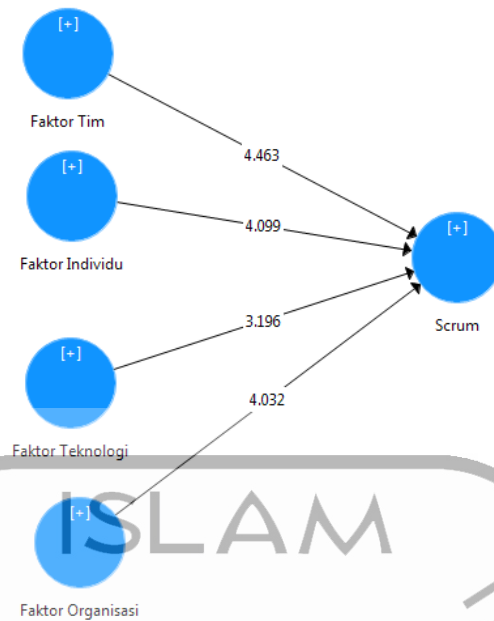
#### 4.4 Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh antar variabel, dilakukan metode *bootsrapping*. Pendekatan *bootsrapping* merepresentasi nonparametrik untuk precision dari estimasi. Dalam metode PLS, pengambilan keputusan untuk menerima ataupun menolak sebuah hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (P Value), dan nilai T – table. Dalam aplikasi SmartPLS, nilai signifikansi bisa diketahui dengan melihan nilai koefisien parameter dan nilai signifikansi t-statistik. Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah jika nilai signifikansi t – value > 1.96 dan atau nilai p – value < 0.05 pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha$  5%) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sebaliknya jika nilai t-value < 1.96 dan atau nilai p-value > 0.05 pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha$  5%) maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Abdillah, 2018). Berikut hipotesis – hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

Tabel 4.5 *Path Coefficient*

Variabel	Original Sample (O)	t-statistik	P Value
Faktor Tim -> Adopsi Scrum	0.342	4.463	0.000
Faktor Individual -> Adopsi Scrum	0.246	4.099	0.000
Faktor Teknologi -> Adopsi Scrum	0.223	3.196	0.002
Faktor Organisasi -> Adopsi Scrum	0.273	4.032	0.000

Hasil pengujian dari seluruh hipotesis yang ditunjukkan pada tabel 4.5 menunjukkan semua hipotesis diterima karena memiliki nilai t-statistik lebih dari 1,96 dan nilai p-value < 0.05



Gambar 4.1 Hasil Pengujian Model Struktural

## 4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

### 4.5.1 Pengaruh Faktor Tim Terhadap Adopsi Scrum

Variabel faktor tim mempunyai pengaruh positif yang signifikan ( $O = 0.342$ ) terhadap adopsi scrum. nilai  $t$  – statistik pada hubungan konstruk ini adalah  $4.463 > 1.96$ , dan nilai  $p$  – value  $0.000 < 0.05$ . Oleh karena itu, hipotesis pertama yang menyatakan bahwa faktor tim mempunyai pengaruh yang positif terhadap adopsi Scrum **diterima**.

Hasil yang ditunjukkan yaitu *original sample* sebesar 0.342 dan  $t$ -statistik sebesar 4.463 yang mana lebih besar dari 1,96 menunjukkan bahwa variabel faktor tim berpengaruh positif dan signifikan terhadap adopsi Scrum. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Kautsar (2013) yang menunjukkan bahwa faktor tim merupakan faktor penentu adopsi Scrum secara internal di dalam perusahaan. Salo & Abrahamsson (2008) mengungkapkan bahwa dampak positif yang diberikan dari implementasi Scrum adalah terletak pada faktor tim. Tidak hanya meningkatkan produktivitas mereka, melainkan mendorong komunikasi yang lebih terorganisir dan lebih responsif untuk menerima perubahan Sehingga dapat disimpulkan bahwa kolaborasi dan kerja sama di dalam tim merupakan aspek penting dalam adopsi Scrum di dalam startup.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas tim pengembang sepakat bahwa faktor tim merupakan aspek yang tim dalam terlaksananya praktek Scrum di lingkungan startup. Dalam ini memberikan gambaran bahwa mereka mempunyai kesadaran untuk

bekerja secara tim demi mewujudkan suatu tujuan yang harus dicapai di dalam setiap sprint. Analisis nilai loading faktor menunjukkan bahwa kecenderungan tingkat faktor tim seluruhnya diatas 0.9 termasuk kategori yang tinggi (baik).

#### 4.5.2 Pengaruh Faktor Individual Terhadap Adopsi Scrum

Hasil yang diperoleh dari *inner model* menunjukkan bahwa variabel faktor individual memiliki pengaruh positif yang signifikan ( $O = 0.246$ ) terhadap adopsi Scrum. nilai t – statistik pada hubungan konstruk ini adalah  $4.099 > 1.96$ , dan nilai p – value  $0.000 > 0.05$ . Hasil tersebut menjawab hipotesis kedua yang menyatakan bahwa faktor individual berpengaruh positif terhadap adopsi Scrum **diterima**.

Nilai positif original sampel 0.246 menunjukkan bahwa variabel faktor individual berpengaruh positif terhadap adopsi Scrum dan nilai t-statistik sebesar  $4.099 > 1.96$  menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh faktor individual berpengaruh positif dan signifikan terhadap adopsi Scrum. Scrum merupakan sebuah kerangka kerja dimana pihak-pihak dapat mencari jalan keluar dari permasalahan yang kompleks dan pada saat yang bersamaan membuat produk yang memiliki nilai setinggi mungkin secara produktif dan kreatif (Sutherland & Schwaber, 2017). Scrum dirancang untuk meningkatkan kecepatan waktu pengembangan, menyatukan tujuan individu dan organisasi, menciptakan budaya yang diarahkan oleh performa, mendukung nilai kreasi dari shareholder, mencapai komunikasi yang stabil dan konsisten untuk setiap level performa, dan meningkatkan pengembangan dan kualitas hidup pada setiap individu. Hasil ini pula sesuai dengan penelitian yang dilakukan Akif & Majeed (2012) yang menunjukkan bahwa pengaruh faktor individual sangat berpengaruh terhadap adopsi Scrum di lingkungan startup. Hal ini menunjukkan bahwa peran aktif individu di dalamnya menentukan keberhasilan adopsi dari Scrum.

Pada analisis loading faktor setiap item berada diatas angka 0.7, dengan kata lain faktor individu dalam diri tim pengembang memiliki pengaruh yang besar terhadap adopsi Scrum. Pada item dengan indikator *escalation of commitment* berada lebih rendah dari indikator *experience*. Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat tim pengembang yang ternyata dalam hal mengikuti acara-acara di dalam Scrum kurang konsisten. Tetapi dalam indikator *experience* menunjukkan analisis nilai loading faktor lebih dari 0.9. Kenyataan ini memberikan kesimpulan bahwa tim pengembang dalam mengadopsi Scrum sebagian besar tetap secara konsisten sesuai dengan panduan Scrum (*Scrum Guide*)

#### 4.5.3 Pengaruh Faktor Teknologi Terhadap Adopsi Scrum

Hasil dari *inner model* menunjukkan bahwa variabel faktor teknologi memiliki pengaruh positif yang signifikan ( $O = 0.223$ ) terhadap variabel adopsi Scrum. Hal ini berdasarkan pada nilai  $t$  – statistik pada hubungan konstruk ini adalah  $3.196 > 1.96$  dan nilai  $p$  – value  $0.002 < 0.05$ . Oleh karena itu, hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa faktor teknologi berpengaruh positif terhadap adopsi Scrum **diterima**.

Nilai original sampel  $0.223$  dan nilai  $t$ -statistik  $3.196 > 1,96$  menunjukkan bahwa faktor teknologi memiliki pengaruh secara signifikan terhadap adopsi Scrum. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Overhage & Schlauderer (2011) yang mengatakan bahwa faktor teknologi berpengaruh terhadap adopsi Scrum. Hal ini dapat terjadi dikarenakan menurut responden mendapat banyak keuntungan dalam menerapkan Scrum sebagai metode perangkat lunak. Scrum dapat membawa banyak manfaat dan keuntungan yang lebih jika dibandingkan dengan pendekatan metode tradisional. Hal ini pun selaras dengan yang dikatakan oleh Hanslo & Mnkandla (2018) yang mengatakan bahwa Scrum dapat meningkatkan banyak aspek bisnis termasuk visibilitas proyek di masa yang akan datang.

Hasil dari penelitian dengan nilai loading faktor lebih dari  $0.8$  pada setiap item untuk variabel faktor teknologi menggambarkan bahwa mayoritas tim pengembang berpendapat bahwa dengan menggunakan Scrum meningkatkan produktivitas, performa kinerja, serta kualitas perangkat lunak yang di buat. Scrum dirasa sangat cocok dan sesuai dengan kebutuhan mereka saat ini. Dengan kata lain Scrum dapat memberikan manfaat yang besar bagi tim pengembang.

#### 4.5.4 Pengaruh Faktor Organisasi Terhadap Adopsi Scrum

Berdasarkan hasil dari *inner model* untuk variabel faktor organisasi mempunyai pengaruh positif yang signifikan ( $O = 0.273$ ) terhadap konstruk endogen adopsi Scrum. Hal ini berdasarkan pada nilai  $t$  – statistik pada hubungan konstruk ini adalah  $4.032 > 1.96$ , dan nilai  $p$  – value  $0.000 < 0.05$ . Hasil ini tentunya menunjukkan untuk hipotesis keempat yang menyatakan faktor organisasi berpengaruh positif terhadap adopsi Scrum **diterima**.

Hasil original sample sebesar  $0.273$  menunjukkan bahwa variabel faktor organisasi memiliki pengaruh positif secara signifikan terhadap adopsi Scrum, sedangkan nilai  $t$ -statistik sebesar  $4.032$  lebih besar dari  $1.96$ , sehingga menunjukkan bahwa variabel faktor

organisasi berpengaruh positif terhadap adopsi Scrum. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Kautsar (2013) bahwa faktor organisasi sangat berpengaruh terhadap adopsi Scrum. Adapun yang menjadi tantangan adopsi Scrum adalah terletak pada ranah organisasi dan manusia. Perlu adanya kesadaran dari organisasi dan *stakeholder* dalam menerima Scrum sebagai metodologi pengembangan modern. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Huq (2017) mengatakan bahwa faktor organisasi memberikan pengaruh secara positif dan signifikan atas niat tim pengembang dalam mengadopsi Scrum.

Berdasarkan hasil analisis nilai item loading faktor pada variabel faktor organisasi menunjukkan lebih dari 0.8. Sebagaimana dari hasil tersebut mayoritas tim pengembang berpendapat bahwa pihak manajemen, budaya dalam organisasi serta dorongan dari perusahaan dalam mengimplementasikan Scrum memiliki pengaruh yang sangat tinggi.

SACDM adalah salah satu model yang dibangun untuk memvalidasi dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan Scrum di lingkungan organisasi maupun startup. Model ini mampu memberikan gambaran terhadap praktek adopsi Scrum yang meliputi dari faktor tim, faktor teknologi, faktor individual dan faktor organisasi. SACDM membantu secara praktis untuk mendeteksi tantangan dalam mengimplementasikan Scrum sebagai metode pengembangan perangkat lunak.

