

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam bekerja, melakukan manajemen proyek merupakan suatu kebutuhan yang penting untuk dilakukan. Hal ini disebabkan dengan adanya manajemen proyek, maka proses menyelesaikan pekerjaan menjadi lebih efisien dan terukur. Mengambil pengertian dari Soeharto, Manajemen proyek adalah kegiatan merencanakan, mengorganisir, memimpin, dan mengendalikan sumber daya perusahaan untuk mencapai sasaran jangka pendek yang telah ditentukan [1]. Sebelum adanya manajemen proyek, menyelesaikan suatu pekerjaan menjadi kurang efektif karena belum adanya ukuran dan panduan dalam membagi pekerjaan yang kompleks menjadi lebih sederhana. Banyaknya manfaat yang dapat diperoleh membuat manajemen proyek saat ini umumnya telah diterapkan pada perusahaan yang mengelola banyak pekerjaan untuk meningkatkan efisiensi.

Pada perkembangannya, manajemen proyek juga mengikuti adanya teknologi yang membuat proses manajemen proyek menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu teknologi yang saat ini banyak digunakan adalah aplikasi, khususnya aplikasi untuk perangkat *mobile*. Teknologi ini dapat dengan mudah diakses oleh banyak orang melalui *smartphone* mereka masing-masing. Dengan adanya aplikasi maka proses yang awalnya dilakukan secara manual dapat beralih menjadi otomatis dengan bantuan *software* yang dapat melakukan suatu pekerjaan dengan akurat. Perubahan ini menghasilkan banyak manfaat yang tidak bisa didapatkan saat aplikasi *mobile* belum diterapkan untuk melakukan manajemen proyek.

Astra Credit Companies atau yang biasa disingkat menjadi ACC adalah salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang pembiayaan mobil dan alat berat [2]. Sebelumnya PT. Astra Sedaya Fincane yang merupakan cikal bakal dari ACC didirikan guna untuk mendukung bisnis bidang otomotif dari kelompok Astra. Sampai saat ini jaringan dari ACC telah tersebar pada 76 kantor cabang yang berpusat di Indonesia dan akan terus bertambah. Hal itu membuktikan bahwa jaringan dari ACC sudah sangat luas dan memiliki potensi yang besar untuk

menjadi perusahaan pembiayaan terbesar di Indonesia. Dari berbagai departemen yang ada di ACC, terdapat departemen (*Information Technology*) IT yang memiliki tugas untuk mendukung proses bisnis perusahaan untuk dalam bidang teknologi informasi. Banyak pekerjaan dari departemen lain yang membutuhkan sebuah aplikasi agar membuat pekerjaan tersebut lebih efisien dan memudahkan dalam proses pengawasan.

Dengan adanya banyak proyek yang dikerjakan oleh Departemen IT dari ACC, maka dibentuklah sebuah tim yang khusus untuk menangani pembuatan aplikasi yang diproduksi untuk ACC dengan nama Technocenter. Saat ini pada departemen IT ACC khususnya technocenter belum memiliki aplikasi untuk melakukan manajemen proyek sehingga proses untuk mengerjakan proyek masih dilakukan secara manual. Sebagai solusi untuk permasalahan tersebut maka dibangunlah aplikasi yang manajemen proyek untuk internal departemen IT ACC dan technocenter. Aplikasi ini bernama QMTEA yang merupakan singkatan dari *Quest Master and Techno Expertise Academy*. QMTEA dikembangkan untuk dua platform yaitu Web dan Mobile. Aplikasi web digunakan sebagai *Content Management System* (CMS) sedangkan aplikasi mobile digunakan untuk user internal ACC. Secara garis besar aplikasi mobile QMTEA memiliki dua fungsi utama yaitu untuk melakukan *training*/pelatihan terhadap beberapa keterampilan yang dibutuhkan departemen IT dan untuk mengerjakan proyek yang ada berdasarkan keterampilan yang telah dilatih sebelumnya.

Dalam pembangunannya aplikasi mobile *Quest Master* akan menerapkan metode gamifikasi. Gamifikasi merupakan suatu metode yang awalnya diambil dari game-design yang membuat orang lebih tertarik dan termotivasi untuk mengerjakan suatu tugas. Metode gamifikasi menerapkan proses untuk memperkenalkan dan mengubah kebiasaan pengguna suatu sistem agar menjadi lebih terpacu dalam mencapai suatu tujuan tertentu [3]. Banyak penelitian yang telah dilakukan terkait dengan penerapan dari gamifikasi pada suatu aplikasi mobile dan sebagian besar menghasilkan kesimpulan bahwa gamifikasi dapat mendorong pengguna aplikasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Berdasarkan dari masalah yang ada untuk melakukan suatu manajemen proyek pada departemen IT di perusahaan Astra

Credit Companies, pembuatan aplikasi *mobile Quest Master* dengan menerapkan *gamifikasi* menjadi suatu hal yang penting. Hal ini penting karena untuk mendapatkan hasil terbaik dibutuhkan suatu metode yang tepat untuk mendorong mereka dalam menyelesaikan suatu proyek yang diberikan.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang tepat berdasarkan latar belakang yang telah disusun sebelumnya adalah bagaimana cara membangun aplikasi *mobile quest master* dengan menerapkan *gamifikasi* menggunakan *outsystems*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian permasalahan masih terbuka luas dan dapat melebar, maka untuk menjadi fokus penelitian, ada beberapa batasan masalah yang digunakan, yaitu:

1. Aplikasi *Quest Master* yang dibangun pada penelitian ini mencakup menu *Adventure, Guild, dan Redeem Gold*.
2. Aplikasi *Quest Master* dibangun pada *platform mobile*.
3. Aplikasi *Quest Master* dibangun menggunakan *Outsystems*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dibuat maka tujuan yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *mobile Quest Master* dengan menerapkan *gamifikasi* menggunakan *low code platform* yaitu *Outsystems*.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk melakukan pembangunan aplikasi *mobile Quest Master* adalah *agile* yang meliputi beberapa tahapan umum yaitu :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini semua kebutuhan yang diperlukan untuk membangun perangkat lunak akan didefinisikan dan direncanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

2. Product Backlog

Setelah selesai pada tahap analisis tim akan bekerja untuk menyusun sebuah product backlog atau daftar kebutuhan *user* yang akan menjadi fitur dari perangkat lunak yang akan dibangun. Semua fitur akan diurutkan berdasarkan prioritas dari bagaimana fitur akan dirancang, dibangun, diuji, dan diterapkan.

3. *Sprint* Pembangunan Aplikasi

Merupakan tahapan yang dilakukan oleh tim untuk mengerjakan obyektif yang telah dibuat pada product backlog. *Sprint* berlangsung selama 2 minggu dalam satu siklus untuk membangun aplikasi *quest master* ini.

4. Penerusan Siklus Pengembangan

Tahapan ini akan dilakukan jika terdapat fitur baru yang akan diterapkan ke dalam perangkat lunak. *Sprint* tambahan ini akan dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan *feedback* yang didapatkan dari *sprint* sebelumnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini disusun sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang penjelasan penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan oleh penulis lain sebelumnya mengenai pembangunan aplikasi menggunakan Outsystems.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Berisikan tentang landasan teori yang digunakan sebagai pedoman dalam penulisan penulisan penelitian tugas akhir yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi mobile dan outsystems.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisikan penjelasan mengenai analisis dan perancangan dari aplikasi mobile *quest master* yang meliputi lingkup masalah, perspektif produk, fungsi produk, kebutuhan

dan perancangan antarmuka, dan perancangan data.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisikan tentang penjelasan mengenai implementasi dan pengujian aplikasi yang dibuat oleh penulis. Implementasi digunakan untuk mendeskripsikan setiap bagian dari aplikasi sedangkan pengujian digunakan untuk menguji apakah aplikasi mobile *quest master* sudah memenuhi tujuan yang ingin dicapai.

BAB 6 PENUTUP

Pada bab ini akan diberikan kesimpulan dari pembuatan aplikasi dan saran untuk mengembangkan aplikasi kedepannya.

