

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PT Astra Internasional Tbk. adalah bagian dari Grup Astra Credit Companies (ACC). Grup Astra terdiri dari PT Cipta Sedaya Digital Indonesia (CSDI), yang membuat layanan digital untuk perusahaan pembiayaan Grup Astra dan perusahaan lain yang membutuhkannya [1]. CSDI dibentuk dan beroperasi sesuai dengan hukum yang berlaku di Republik Indonesia. CSDI mendirikan Berijalan Techno Center di Kota Yogyakarta sebagai pusat fasilitas pengembangan digital untuk grup perusahaan keuangan ACC, termasuk PT Astra Sedaya financial, PT Astra Auto Finance, dan PT Swadharma Bhakti Sedaya Finance, fasilitas Berijalan Techno Center dari CSDI ini akan memberikan bantuan layanan digital untuk meningkatkan layanan bagi debiturnya [2]. Sentralisasi proses di Digital Operation Center yang awalnya tersebar di seluruh cabang ACC akan dikonsolidasi dan dipusatkan. Konsep teknologi yang ditekankan oleh DOC adalah proses yang mulus dan koneksi yang lebih baik dengan mitra otomotif, asuransi, saluran pembayaran, e-commerce, dan teknologi verifikasi, sehingga menghasilkan teknologi yang lebih cepat, akurat, dan akhirnya dapat dilihat oleh pelanggan [3].

Teknologi membawa banyak perubahan dalam kehidupan, memaksa bisnis di banyak industri untuk beradaptasi dan berkembang lebih cepat untuk menghasilkan proses bisnis yang lebih optimal [4]. Berijalan Techno Center hadir untuk membantu dan meningkatkan setiap proses bisnis dengan layanan pusat operasi, telepon, dan teknologi. Berijalan siap memberikan layanan dan solusi digital berkualitas terbaik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masa depan Anda [5]. Tiga komponen utama membentuk logo berijalan: jalan penyelesaian, semangat inovasi, dan kolaborasi. Ketiga komponen penting ini disatukan dengan tujuan menciptakan cara dan tempat untuk berkolaborasi dalam perusahaan, memberikan solusi yang menyeluruh, aman, dan terpusat untuk menciptakan masa depan yang lebih baik [6].

Ruangan yang disediakan Berijalan Techno Center dapat dipinjam oleh

karyawan yang membutuhkan ruangan untuk pertemuan. Proses peminjaman ruangan saat ini harus menanyakannya secara langsung kepada pengelola. Proses peminjaman ruangan masih secara manual membuat karyawan membuang banyak waktu, terutama jika pengelola berhalangan hadir dan juga pengajuan harus melalui form *Google* atau media kontak seperti *WhatsApp*. Selain itu, dari peminjaman ruangan yang disetujui dibutuhkan laporan terkait data peminjaman ruangan yang disetujui guna mengetahui ruangan yang sering dipakai sehingga dapat membantu dalam pemeliharaan ruangan secara berkala.

Aplikasi peminjaman ruangan berbasis web berbasis low-code platform diusulkan sebagai solusi untuk masalah ini. Dengan menggunakan low-code platform, pengembangan aplikasi dapat dilakukan lebih cepat, kolaboratif, dan efisien dibandingkan dengan metode tradisional [7]. Platform ini mempermudah pengembang dalam menciptakan aplikasi yang responsif dan fleksibel. Sebagai contoh, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi peminjaman ruangan berbasis low-code telah berhasil diterapkan untuk mempermudah manajemen ruangan di berbagai organisasi [8].

Penulis membuat sebuah aplikasi yang berbasis web berdasarkan masalah yang disebutkan diatas. Dengan menggunakan aplikasi ini, calon peminjam yang ingin meminjam ruangan tidak perlu lagi bertemu dengan pengelola secara manual. Ini berarti mereka tidak perlu menghabiskan banyak waktu menunggu informasi persetujuan peminjaman ruangan dan membantu pengelola mempercepat persetujuan peminjaman tanpa bertemu secara langsung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang dihadapi sebagai berikut:

1. Karyawan yang ingin meminjam ruangan kesulitan untuk mengetahui ruangan yang tersedia secara *real-time*.
2. Pihak pengelola kesulitan mengelola permintaan peminjaman ruangan jika berhalangan hadir di tempat.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan dalam aplikasi ini sebagai berikut:

1. Aplikasi pengelolaan dan peminjaman ruang hanya digunakan oleh karyawan di Berijalan Techno Center
2. Aplikasi pengelolaan dan peminjaman ruang dibangun dengan menggunakan *low-code platform Outsystems*.
3. Aplikasi pengelolaan dan peminjaman ruang akan dikembangkan berbasis website.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penulis akan membuat aplikasi pengelolaan dan peminjaman ruang menggunakan *Platform Outsystems*, yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mencari ruangan dengan mudah dan dapat diandalkan (*reliable*) serta mengelola permintaan peminjaman ruangan.

E. Metode Penelitian

Scrum adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk membuat aplikasi ini. Dalam proses pengembangan aplikasi, proses *scrum* mencakup:

1. Membuat *Backlog* Produk

Pada tahap ini, tim akan membuat daftar fitur produk berdasarkan kebutuhan pengguna. Dengan membuat *backlog* produk, tim pengembangan dapat menentukan tugas mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Nilai prioritas akan diberikan berdasarkan tingkat *value* paling besar.

2. Melakukan Perbaikan *Backlog* Produk

Pada tahap ini, tim akan meninjau ulang dan memastikan tugas sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan telah siap untuk diselesaikan sesuai estimasi waktu kerja.

3. Rapat Perencanaan *Sprint*

Pada tahap ini, tim akan berbicara tentang perencanaan proyek pengerjaan, yang mencakup tujuan *sprint*, menentukan *backlog* produk yang akan dikerjakan, dan perkiraan waktu pengerjaan.

4. *Daily Scrum*

Pada titik ini, pertemuan harian *Scrum* dilakukan oleh anggota tim setiap hari untuk membahas tugas yang telah diselesaikan kemarin, tugas yang akan diselesaikan hari ini, dan masalah yang muncul saat menyelesaikan tugas.

5. Melakukan *Sprint Review*

Pada tahap ini, tim akan menunjukkan pekerjaan yang telah selesai dan meninjau *backlog* produk yang sudah selesai dalam satu *sprint*. Tujuan dari melakukan *review sprint* adalah untuk melihat hasil dari proses yang digunakan untuk melakukan revisi dan memperkirakan *backlog* produk yang akan dikerjakan dalam *sprint* berikutnya.

6. *Sprint Retrospective*

Pada titik ini, tim akan melakukan evaluasi proses kerja. Ini akan mencakup apa yang berjalan baik, apa yang perlu diperbaiki, dan

bagaimana memperbaiki yang kurang.

F. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir memiliki struktur penulisan yang dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab satu berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir penulis.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua berisi penjelasan berdasarkan hasil studi pustaka yang telah penulis lakukan mengenai penelitian lain yang telah dilakukan berkaitan dengan topik penulis.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab tiga berisi penjelasan atas landasan teori yang digunakan penulis sebagai pedoman dalam membuat aplikasi menggunakan *Outsystems*.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab empat berisi hasil analisis, dan perancangan dari aplikasi yang akan dikembangkan dengan *Outsystems*.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab lima berisi penjelasan tentang implementasi serta pengujian sistem yang dilakukan oleh penulis.

BAB 6 KESIMPULAN

Bab enam berisi kesimpulan penelitian dan juga saran untuk pengembangan aplikasi peminjaman ruang kedepannya.