

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

PT. Garasilabs Manivesta merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang jasa pembuatan perangkat lunak seperti toko online, sistem perhotelan, serta produk yang inovatif yang sedang dikembangkan sendiri. Saat ini PT. Garasilabs Manivesta mempunyai staf bertingkat regional yang terdiri dari *software developer, designer, back end engineer, administrasi, sales and marketing*, dan keuangan. Beberapa staf tersebut berdomisili di berbagai wilayah yang berbeda, seperti Jakarta, Surabaya, Bali, dan Singapura. Para staf yang berbeda domisili tersebut, melakukan pekerjaan secara *remote*, khususnya pada saat pengembangan perangkat lunak dan administrasi *server*. Komunikasi kerja yang saat ini dilakukan oleh antar staf yang berbeda domisili pada PT. Garasilabs Manivesta menggunakan media *chatting*, yaitu: *Yahoo Messenger*.

Dalam melakukan pengembangan produknya, PT. Garasilabs Manivesta menggunakan salah satu metode dari model pengembangan *Agile, scrum*. Metode ini mengharuskan tim untuk melakukan konsolidasi dalam bentuk rapat yang disebut *Scrum Meeting*. *Scrum Meeting* dilakukan dengan batas waktu yang telah ditentukan. Pada saat melakukan *scrum meeting*, para staf yang terlibat memasuki ruangan *conference chat* yang telah dibuat oleh moderator. Di dalam ruangan *conference* itulah, kegiatan rapat berlangsung. Topik rapat akan diberikan oleh moderator kepada para peserta melalui interaksi *chat*. Peserta rapat yang terputus

dari ruangan ataupun baru bergabung di dalam rapat, tidak dapat mengikuti topik yang tengah dibicarakan.

Peserta rapat kemudian mengajukan gagasan yang berhubungan dengan topik yang telah ditetapkan oleh moderator rapat, beserta penjelasan-penjelasan yang mendukung. Peserta yang ingin melakukan interupsi ataupun ingin menambahkan penjelasan yang mendukung gagasan peserta lainnya, juga menuliskannya pada kotak *chat* di dalam ruangan yang sama dari media *conference chat* ini. Kegiatan vote juga dilakukan di dalam media ini, dengan menggunakan fasilitas *chat* yang sama. Vote dilakukan dengan cara menelusuri kembali LOG *chat* yang telah terjadi selama berlangsungnya rapat lalu dipilih menjadi vote *items* yang akan menjadi objek voting. Kegiatan voting ini kemudian menghasilkan beberapa ide yang diutarakan oleh peserta rapat, dan akan direkap lalu didokumentasikan baik untuk menentukan langkah pengembangan berikutnya, maupun fitur atau produk baru dari PT. Garasilabs Manivesta.

Kelemahan media yang digunakan pada saat ini adalah tidak adanya pembeda antara ide utama yang disampaikan dengan interaksi lainnya yang terjadi di dalam rapat, yang menyebabkan informasi di dalam media tersebut menjadi bercampur dan rancu. Hal ini seringkali mempersulit pihak manajemen untuk mengambil keputusan dan melakukan rekap.

Topik yang diberikan oleh moderator rapat dapat berjumlah lebih dari satu dan secara langsung diberikan melalui media ini di dalam kotak *chat* yang sama. Hal seperti ini seringkali membuat para peserta tidak dapat mengikuti jalannya *chat* selama rapat berlangsung karena LOG *chat* yang memanjang.

Selain itu, kebebasan untuk berinteraksi di dalam media ini, menyebabkan interupsi yang dilakukan oleh masing-masing staf tidak dapat diatur secara tertib, yang memungkinkan peserta rapat yang sedang mengutarakan pendapatnya terganggu, atau sebaliknya, beberapa peserta tidak dapat mengajukan interupsi. Hal ini dirasa kurang menguntungkan terutama bagi peserta yang sedang mengajukan pendapat.

Pada hakikatnya, *Scrum Meeting* dilakukan untuk melakukan peninjauan kembali *sprint* yang telah dilakukan, menentukan *backlog* berdasarkan beberapa hal seperti permintaan pelanggan, kemajuan teknologi, permintaan pasar, memasukan *backlog* pada *sprint* berikutnya, serta menentukan *release candidate* dari produk (Schwaber, 2004). Oleh karena itu, aplikasi rapat yang digunakan oleh PT. Garasilabs Manivesta sudah seharusnya mendukung metode *scrum* dari segi pelaporan.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka solusi yang dapat ditawarkan adalah pembuatan aplikasi bernama Aplikasi Rapat Online, yang merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media penunjang kegiatan rapat pada PT.Garasilabs Manivesta secara online. Aplikasi ini dikendalikan oleh seorang staf yang akan dipercaya sebagai moderator rapat oleh perusahaan. Moderator dapat mengatur jalannya rapat internal dengan menetapkan *setting* utama pada ruang rapat sebelum rapat dimulai, serta dapat juga memberikan otorisasi kepada setiap staf peserta rapat di dalam ruangan tersebut untuk melakukan beberapa aksi. Peserta rapat dapat memberikan ide-ide individu di dalam aplikasi ini, selain melakukan interaksi umum di dalam forum diskusi, karena keduanya akan dibedakan secara *User Interface*, sehingga

keberadaan interaksi umum dan ide utama dari setiap individu dapat dibedakan dengan jelas. Aplikasi ini akan mencatat riwayat pada setiap transaksi yang telah terjadi seperti percakapan umum, penyampaian pendapat, interupsi, dan *vote process*.

Sarana voting yang akan disediakan di dalam aplikasi ini bermanfaat untuk menyamaratakan perlakuan atas ide-ide yang telah disampaikan para staf. Sarana ini memungkinkan masing-masing staf berkontribusi tidak hanya terhadap ide yang disampaikannya, melainkan terhadap ide staf lainnya. Vote dapat dilakukan beberapa tahap sesuai dengan yang diinginkan dan sesuai dengan kesepakatan bersama apabila informasi-informasi yang disampaikan di dalam rapat telah dirumuskan menjadi suatu keputusan. Aplikasi ini dapat mencetak model hasil rapat yang dibutuhkan untuk metode pengembangan *Scrum*.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan rapat secara *remote* atau jarak jauh yang dilakukan oleh para staf dapat terfasilitasi. Aplikasi ini juga bertujuan untuk menampung ide-ide dalam rapat, sehingga kreativitas dan inovasi para staf dapat tersalurkan secara merata. Pengambilan keputusan juga dapat terbantu dengan adanya hasil dari vote dan ide-ide yang memang telah dikelompokkan. Aplikasi ini mempunyai desain yang juga dapat dipergunakan secara *mobile* dengan menggunakan *mobile web browser*, sehingga diharapkan peserta dapat mengikuti rapat dengan tidak harus berada di depan komputer.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana membangun Aplikasi Rapat Online berbasis web yang dapat memfasilitasi diskusi dan penyampaian ide-ide, menghasilkan hasil *voting*, menyimpan *history*, dan menghasilkan hasil rapat sesuai yang dibutuhkan perusahaan

## 1.3. Pembatasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini tidak membahas tentang konfigurasi *server* dalam tahap *deployment*.
2. Aplikasi ini tidak membahas mengenai seleksi kalimat dalam interaksi dan ide dengan menggunakan metode *text mining*.
3. Aplikasi ini hanya terbatas pada *group / individual chat*, pemilahan topik, penyampaian gagasan, *document sharing*, dan *voting*.
4. *Document Sharing* hanya terbatas untuk upload dan unduh.
5. *Voting* hanya dapat dilakukan pada *sprint meeting* dalam melakukan penentuan *backlog* dan dikendalikan oleh moderator.
6. Laporan dan Rekap dari rapat pada aplikasi mengacu pada laporan *scrum*

#### 1.4. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu menghasilkan Aplikasi Rapat Online berbasis web yang dapat memfasilitasi diskusi dan penyampaian ide-ide, menghasilkan hasil *voting*, menyimpan *history* rapat, dan menghasilkan hasil rapat sesuai yang dibutuhkan perusahaan

#### 1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini dibedakan dengan pembagian bab sebagai berikut:

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini dijelaskan tentang Rapat, Komunikasi Dalam Organisasi, *Node.js*, *Waterfall Development Model*, *Scrum Development Model*, *Socket io*, Redis, UML.

##### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini dijelaskan tentang uraian permasalahan, analisis permasalahan dan perancangan sistem (use case bisnis, use case sistem, diagram sekuensial, state chart, diagram kelas, diagram komponen).

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

Dalam bab ini dijelaskan tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan dan memberikan penjelasan dari rancangan input dan output serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

#### **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran untuk proses pengembangan selanjutnya.

