

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri teknologi di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat selama beberapa tahun terakhir. Hal ini dikarenakan banyaknya solusi yang dihasilkan oleh perusahaan teknologi untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang cepat dan inovatif.

Meskipun demikian, masih banyak permasalahan yang saat ini belum dapat ditemukan solusinya. Maka dari itu, dibutuhkan talenta-talenta kelas dunia di bidang teknologi untuk dapat menciptakan solusi-solusi yang belum pernah terpikirkan sebelumnya.

Dengan jumlah penduduk yang mencapai 250 juta orang, Indonesia memiliki potensi sumber daya manusia yang sangat luar biasa. Jumlah putra-putri Indonesia yang berprestasi di bidang teknologi pada taraf internasional juga meningkat setiap tahunnya. Sayangnya masih banyak potensi yang belum dapat dimaksimalkan karena kurangnya wadah untuk meningkatkan kompetensi di bidang teknologi.

PT. Aplikasi Karya Anak Bangsa atau biasa dikenal dengan nama GO-JEK, merupakan perusahaan teknologi dengan misi sosial untuk meningkatkan kesejahteraan dan mata pencaharian pekerja di berbagai sektor informal di Indonesia. Melalui program GO-Academy, GO-JEK memberikan kesempatan pada talenta-talenta di bidang teknologi untuk meningkatkan kemampuan mereka, baik di sisi *technical-skill* maupun *soft-skill*, ke level yang lebih tinggi.

GO-Academy adalah inisiatif dari GO-JEK untuk berkontribusi terhadap pengembangan sumber daya manusia di Indonesia agar dapat bersaing di tingkat global. Dengan misinya “*To share knowledge, provoke thought, and prepare you for the emerging future!*”, GO-Academy menyaring kandidat dari berbagai latar belakang untuk mengikuti berbagai pelatihan intensif belajar di kelas, mendapatkan mentoring, dan mengerjakan proyek riil.

Pelatihan biasanya dilakukan selama 2-8 minggu. Satu kelas terdiri dari kurang-lebih 20 peserta, dan beberapa pengajar yang berpengalaman di industri teknologi. Dengan berbagai materi dan kegiatan yang dilakukan dalam pelatihan, GO-Academy membutuhkan sistem informasi untuk mengelola kurikulum dan

materi, evaluasi peserta dan pengajar, dan mengolah evaluasi tersebut ke dalam bentuk dasbor kinerja.

Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk mengangkat permasalahan di atas sebagai sebuah penelitian dengan judul “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi GO-Academy PT. Aplikasi Karya Anak Bangsa**”.

1.2. Ruang Lingkup

Untuk membuat skripsi ini menjadi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan maka dibutuhkan ruang lingkup dalam penulisannya. Laporan ini akan membahas:

1. Identifikasi dan analisis masalah juga kebutuhan program pelatihan GO-Academy.
2. Perancangan sistem informasi yang dapat mendukung dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses berjalannya pelatihan.

Ditinjau dari segi fungsionalitas yang tercakup dalam usulan sistem yang dirancang, *user* atau pengguna aplikasi tergolong menjadi tiga jenis, yaitu pemberi materi (pengajar/*mentor*), penerima materi (peserta/*participant*) dan pengelola (admin/*organizer*).

Ruang lingkup usulan sistem nantinya akan mencakup fitur yang berfokus pada:

1. Pengelolaan kurikulum dan materi yang terdiri dari teks, gambar dan video.
2. Pengelolaan data pengajar dan peserta.
3. Pengelolaan umpan balik dan penyampaian hasil evaluasi.
4. Akses materi oleh peserta.

Karena ruang lingkup dibatasi pada analisis dan perancangan, pada metode perancangan yang dipilih, tahapan yang dilakukan juga dibatasi pada tahapan analisis, desain, dan perancangan (berikut pengembangan *most viable product*).

1.3. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Menganalisis proses pada program GO-Academy dan mengidentifikasi masalah dan kebutuhannya.
- b. Merancang sistem informasi untuk menunjang pembelajaran dalam program pelatihan dimana semua data dan informasi dapat terkumpul dan diakses oleh pihak terkait.

- c. Meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan alur komunikasi proses pelatihan.

Serangkaian manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan dan pengembangan sistem informasi ini adalah:

- a. Masalah dan kebutuhan pada alur proses pembelajaran GO-Academy dapat teridentifikasi sehingga dapat dirancang alternatif solusi untuk pengembangan dan penskalaan GO-Academy di masa mendatang.
- b. Adanya pusat penyimpanan terpadu untuk semua data, informasi, dan materi yang berkaitan dengan pelatihan.
- c. Pengelolaan pelatihan, dokumentasi, dan komunikasi antar pengguna menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien.

1.4. Metodologi Penelitian

Dalam pengerjaan skripsi ini metodologi yang digunakan adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam skripsi ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang data dan informasinya diperoleh benar-benar berasal dari orang yang mengalami langsung peristiwa, gejala, fakta atau realita (Semiawan, 2010:69). Berikut merupakan beberapa penelitian yang dilakukan:

- a. Studi Pustaka

Dalam proses pengembangan aplikasi, dibutuhkan referensi dari jurnal, tesis, buku, artikel, dan media referensi lainnya. Disini dilakukan pencarian teori, teknik, dan informasi-informasi yang relevan dengan landasan dari penyusunan skripsi ini.

- b. *Interview User*

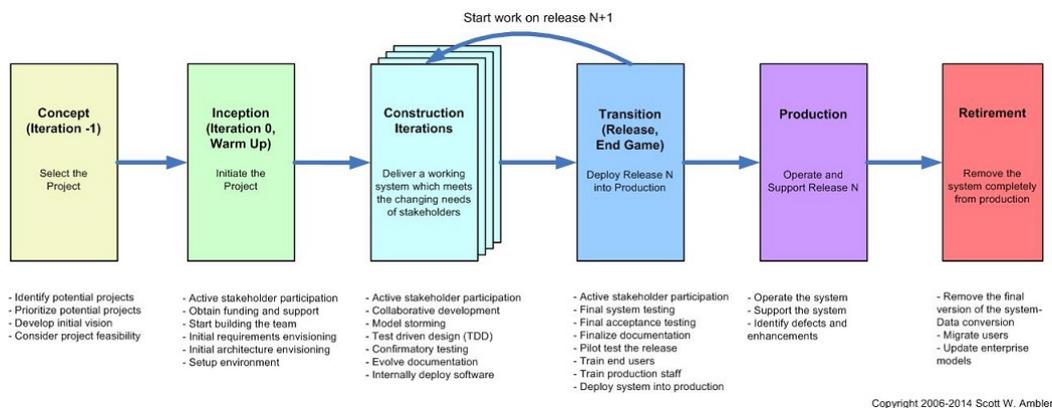
Melakukan *interview* kepada *user* atau pengguna untuk mendapatkan data-data yang nantinya akan diolah menjadi sebuah output yang sesuai dengan *requirement* dari *user*.

2. Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan adalah Metodologi *Object Oriented System Analysis and Design* (OOSAD) menurut pendekatan teori Alan Dennis, dkk (2015:23). Metode ini digunakan dalam menganalisa proses berjalan di GO-Academy dan merancang sistem untuk pengembangan melalui *Unified Modeling Language*(UML) diagram.

3. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam proses perancangan sistem ini adalah Scrum, yang merupakan salah satu kerangka pada metodologi Agile. Menurut Ambler & Lines (2012:3) metode-metode Agile inti – seperti Scrum, XP, dan Agile Modeling (AM) – fokus pada kegiatan yang berorientasi konstruksi. Mereka ditandai oleh siklus hidup yang berorientasi produk/*value* di mana perangkat lunak berpotensi *shippable* berkualitas tinggi diproduksi secara teratur oleh tim yang sangat kolaboratif dan *self-organized*.



Gambar 1.1 Siklus Tingkat Tinggi Agile (Ambler, 2012)

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami skripsi ini, maka skripsi ini dibagi ke dalam bab dan subbab yang akan dijelaskan secara terperinci pada setiap bab. Adapun garis besar setiap bab tersusun dari tahap-tahap berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi pembahasan mengenai latar belakang topik skripsi, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini merupakan landasan dari pengembangan aplikasi dan penulisan skripsi.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan mengenai teori-teori dan konsep yang digunakan untuk mendukung penyusunan skripsi ini. Teori yang digunakan dapat tergolong menjadi teori khusus dan teori umum.

BAB 3 ANALISIS SISTEM BERJALAN

Berisi informasi-informasi mengenai latar belakang perusahaan, kondisi saat ini, identifikasi masalah, dan usulan untuk memecahkan masalah tersebut.

BAB 4 RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN

Berisi pembahasan mengenai analisis kebutuhan sistem, rancangan sistem, rancangan tampilan, pengembangan proyek (yang terdiri dari spesifikasi yang digunakan serta dokumentasi program) serta iterasi pengembangan yang dilakukan.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh selama proses pengerjaan skripsi.