

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran media sosial yang telah ada cukup signifikan dalam proses sosialisasi mengenai sesuatu, tak terkecuali sosialisasi lowongan pekerjaan baik itu yang berjangka panjang maupun sementara. Sekarang ini, media sosial seperti LinkedIn¹, Facebook² dan Twitter³ menjadi sistem yang banyak digunakan perusahaan untuk rekrutasi karena informasi dalam konteks tersebut terbukti berguna [1]. LinkedIn khususnya menyediakan akun perekrut yang bertujuan untuk membantu proses rekrutmen, sehingga sekitar 94% dari mereka menggunakannya [2]. Disisi lain hanya sekitar 40% para pencari kerja menggunakan jaringan ini, meskipun terdapat layanan yang kadang memberikan mereka pemberitahuan pekerjaan yang menarik. Sebagai pertimbangan, pada media sosial LinkedIn yang mengedepankan profil profesional para penggunanya ini kebanyakan pekerjaan yang ditawarkan kepada beberapa penggunanya yang membutuhkan pekerjaan adalah berupa pekerjaan jangka panjang. Sehingga jarang sekali pekerjaan jangka pendek yang biasanya berasal dari proyek atau dikenal sebagai proyekan tersedia di dalam media sosial ini [3] (Lampiran 1). Disisi lain, pada sistem lain yang telah ada bisa dipertemukan para penggunanya yang membutuhkan kandidat untuk menjadi anggota tim proyek dengan para pengguna yang membutuhkan pekerjaan jangka pendek dan bahkan biasanya mereka membutuhkan pula pekerjaan yang bisa dikerjakan secara jarak jauh.

Pemilik proyek baik itu bukan atau sebagai pengguna yang ada pada sistem ini dalam menjalankan suatu proyek perlu membuat rancangan pembagian kerja secara detail sehingga proyek bisa terselenggara dengan baik. Meninjau hal demikian maka diperlukan struktur *Work Breakdown Structure* (WBS) yang merupakan teknik manajemen proyek fundamental untuk mendefinisikan dan mengatur total batasan

¹ www.linkedin.com

² www.facebook.com

³ www.twitter.com

dari suatu proyek menggunakan struktur hirarki pohon [4]. Satu bagian pekerjaan tertentu terdapat sub-sub bagian pekerjaannya, bahkan dalam sub pekerjaan masih bisa terdapat sub-sub pekerjaan lagi didalamnya yang masing-masing memiliki rentan waktu tertentu, penanggung jawabnya, dan relasi lain yang dibutuhkan dalam menjalankannya seperti keterangan pekerjaan, daftar kebutuhan, *file-file* tertentu, komentar dan bahkan diskusi. Hal demikian sulit dilakukan pada sistem yang telah ada dan bahkan tidak ada sistem yang memberi layanan tersebut apabila hal ini ingin dilakukan pada sistem berbasis media sosial yang dimana si pemilik proyek telah mendapatkan anggota tim dari proses rekrutasi dengan menggunakannya. Ketidak hadirannya layanan tersebut disertai tidak terintegrasi dengan media sosial yang masyarakat umum mengenal baik dan mudah dalam penggunaannya menjadi permasalahan yang diangkat dalam proyek akhir ini.

Oleh karena itu, aplikasi kolaborasi berbasis media sosial ini hadir untuk bisa mengatasi permasalahan-permasalahan diatas. Layanan umum manajemen proyek mulai dari pembuatan, pendefinisian, perekrutan anggota tim, pembagian tugas, penjadwalan, hingga pengawasan suatu proyek terintegrasi dan disesuaikan keseluruhannya berdasar konsep media sosial yang dikenal luas kemudahannya. Dalam proyek teknologi informasi, pengawasan yang baik merupakan salah satu faktor penunjang kesuksesannya [5].

Berdasar permasalahan diatas memunculkan permasalahan baru yaitu perlu adanya proses penilaian anggota tim. Penilaian anggota tim atau dalam hal ini juga sebagai karyawan dari sebuah perusahaan tertentu sangat penting. Sistem penilaian performansi karyawan secara umum dipertimbangkan sebagai esensial dalam sebuah organisasi dan ini digunakan untuk berbagai tujuan [6]. Dalam halnya menjalankan proyek, maka penilaian performansi anggota tim pun perlu dilakukan. Penilaian tersebut dilakukan oleh pemilik proyek bisa dilihat berdasarkan status akhir pekerjaan-pekerjaan yang dicapai oleh anggota tim. Dampak lain dari penilaian ini berguna untuk tingkat penerimaan kerja di proyek lain bagi anggota tim tersebut. Selain itu, merujuk pada kebutuhan pengelolaan *file* atau media tertentu yang dibutuhkan dan perlunya diskusi maka kedua hal tersebut menjadi layanan-layanan yang mesti ada demi lancarnya bagian atau sub pekerjaan dari suatu proyek.

Secara spesifik permasalahan dan kebutuhan layanan seperti disebut di atas merupakan bagian atau modul tersendiri (modul kolaborasi) yang mana penulis dapatkan untuk mengembangkan aplikasi ini. Aplikasi untuk proyek akhir ini dikembangkan dengan pembagian modul yang dikerjakan empat anggota. Oleh karena itu, untuk melihat keseluruhan aplikasi ini mesti melihat semua modul, sementara ini hanya akan lebih fokus pada pembahasan pengembangan modul kolaborasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada sub bab Latar Belakang dan modul kolaborasi dari pengembangan aplikasi ini, dalam proyek akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemilik proyek menilai kinerja masing-masing anggota tim berdasarkan penyelesaian pekerjaan atau sub-pekerjaan?
2. Bagaimana agar setiap bagian atau sub bagian pekerjaan dari suatu proyek terdefinisikan dengan jelas?
3. Bagaimana agar proses diskusi dan penyelesaian bagian atau sub bagian pekerjaan dari suatu proyek berjalan baik dan cepat?
4. Bagaimana mengorganisir dan mengelola *file* atau media tertentu yang dibutuhkan dari suatu proyek?

1.3 Tujuan

Untuk memberikan solusi bagi masalah-masalah yang telah dipaparkan pada sub bab Rumusan Masalah dan modul kolaborasi dari pengembangan aplikasi ini, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun sebuah Aplikasi Kolaborasi dan Manajemen Proyek Berbasis Media Sosial yang:

1. Memiliki fitur “Penilaian anggota tim oleh pemilik proyek ataupun pimpinan sub pekerjaan proyek” untuk melihat dampak terhadap keseluruhan proyek.
2. Memiliki fitur “Wiki” pada masing-masing bagian atau sub bagian pekerjaan suatu proyek untuk memberikan penjelasan lebih.
3. Memiliki fitur “*Todos* disertai *deadline* dan diskusi pada masing-masing bagian atau sub bagian pekerjaan suatu proyek” untuk lancarnya proses komunikasi, pengawasan dan penilaian.
4. Mengelola *file* atau media secara terorganisir.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan modul kolaborasi dan agar pembahasan dalam proyek akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web yang dibangun dengan *framework* Codeigniter dan memanfaatkan basis data MySQL untuk penyimpanan datanya
2. Pengguna aplikasi khusus layanan yang ada pada modul kolaborasi ini terdiri dari 2 pengguna yaitu Pemilik Proyek dan Anggota Tim Proyek
3. Data pada aplikasi khusus layanan pada modul kolaborasi ini yang disimpan adalah terdiri data Pemilik Proyek dan Anggota Tim Proyek, *file* atau media, dan daftar pekerjaan

4. Penilaian Anggota Tim dilakukan oleh Pemilik Proyek atau Pimpinan/Penanggung Jawab Bagian Pekerjaan dengan bantuan aplikasi yang memberikan pilihan pada setiap pekerjaannya apakah “selesai”, “tidak selesai”, dan “tidak selesai dengan catatan”
5. Perhitungan progres proyek di lihat dari penilaian kerja setiap anggota tim pada masing-masing bagian atau sub bagian pekerjaan
6. Wiki atau penjelasan mendetail dari suatu bagian atau sub bagian pekerjaan proyek berupa teks yang dilengkapi *file* atau media tertentu yang mendukung
7. Diskusi pada suatu bagian atau sub bagian pekerjaan tertentu berupa obrolan dengan konsep *chatting*
8. *File* dan media yang dibutuhkan disimpan pada bagian atau sub bagian pekerjaan tertentu pada suatu proyek dan dapat dicari dengan mudah
9. Layanan *Todos* dan *Deadline* terdapat pada setiap sub bagian pekerjaan proyek saling berhubungan yaitu berupa *checklist* baik itu daftar pekerjaan atau keterangan-keterangan tertentu yang bisa di centang apabila telah terpenuhi waktu ataupun tanpa waktu. *Todos* dan *Deadline* bisa dibuat oleh Pemilik Proyek atau Pimpinan/Penanggung Jawab Bagian Pekerjaan yang mesti dipenuhi oleh Anggota Tim Proyek atau dibuat oleh Anggota Tim Proyek untuk keperluannya sendiri.

1.5 Definisi Operasional

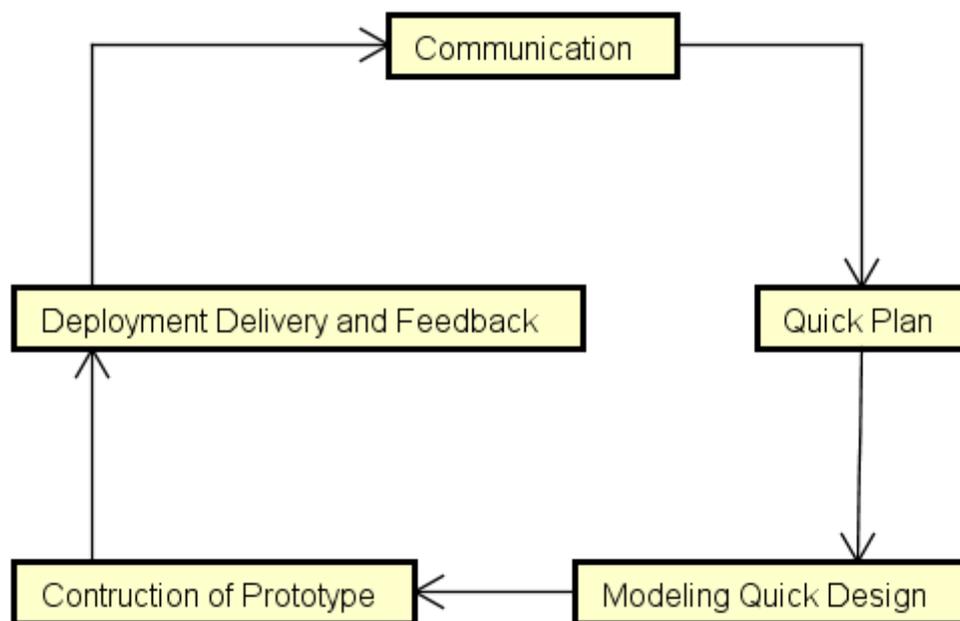
Aplikasi Kolaborasi dan Manajemen Proyek Berbasis Media Sosial ini merupakan aplikasi media sosial yang memiliki layanan lebih yaitu manajemen proyek. Proses dari suatu proyek mulai dari pembuatan, pendefinisian, perekrutan anggota tim, pembagian tugas, penjadwalan, hingga pengawasan terintegrasi dan disesuaikan keseluruhannya berdasar konsep media sosial yang dikenal luas kemudahannya.

Berdasarkan modul kolaborasi dari pengembangan aplikasi ini, layanan-layanan ini hadir ketika suatu proyek dijalankan. Proyek yang dikelola pada aplikasi ini pada setiap pekerjaan terstruktur dengan baik, ditambah dengan fitur-fitur pada setiap bagian dan sub bagian pekerjaan proyeknya seperti penilaian anggota tim, diskusi, pengelolaan *file* atau media, penjelasan mendetail bagian dan/atau sub bagian pekerjaan, dan *checklist* baik itu daftar pekerjaan atau keterangan-keterangan tertentu yang bisa di centang apabila telah terpenuhi batas waktu ataupun tanpa batas waktunya.

Aplikasi ini digunakan oleh tiga jenis pengguna, yaitu pengguna biasa yang menggunakan aplikasi untuk keperluan komunikasi, berbagi, dan kegiatan lainnya seperti layaknya orang menggunakan media sosial. Khusus pengguna biasa pada aplikasi ini kegiatannya pada layanan media sosial akan menjadi pertimbangan proses rekrutasi dan penerimaan menjadi suatu anggota tim proyek. Sedangkan dua pengguna terakhir merupakan pengguna biasa juga namun mereka telah masuk pada penggunaan layanan manajemen proyek. Sesuai dengan modul layanan-layanan yang dibuat akan merekah penggunaanya, yaitu Pemilik dan Anggota Tim Proyek.

1.6 Metode Pengerjaan

Pembangunan Aplikasi Kolaborasi dan Manajemen Proyek berbasis Media Sosial ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Prototype* seperti yang dijelaskan pada Gambar 1-1 *Prototyping Model (SDLC)* berikut:



Gambar 1-1 *Prototyping Model (SDLC)*

Pada metode pengembangan perangkat lunak ini, tahapan-tahapan yang digunakan berhubungan dengan pengembangan aplikasi ini sebagai berikut :

1. *Communication*

Pada tahap ini pendefinisian kebutuhan aplikasi ini dilakukan. Tahap ini akan dilakukan kembali sampai tercapainya kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, disebabkan aplikasi ini merupakan konsep yang baru dalam kolaborasi menjalankan proyek, maka komunikasi sangatlah penting dilakukan hingga sampai berulang-ulang demi tercapainya konsep ini, yaitu kolaborasi manajemen proyek berbasis media sosial.

2. *Quick Plan*

Setelah pendefinisian kebutuhan melalui tahap komunikasi sebelumnya, dibuat secara cepat perencanaan pengembangan aplikasi untuk mencapai kebutuhan-kebutuhan tersebut dan tidak lupa membuat dokumentasinya. Perencanaan ini berupa rancangan yang akan menjadi dasar pembuatan *prototype*. Untuk memudahkan dalam penggambaran proses bisnis dalam aplikasi ini maka diagram *flowmap* digunakan.

3. *Modeling Quick Design*

Setelah perencanaan dilakukan, secara cepat dibuat model desain tampilan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut. Untuk setiap kebutuhan tersebut dibuat model desain tampilannya agar sesuai dengan konsep kesederhaan dan kemudahan dalam penggunaan media social.

4. *Construction of prototype*

Pada tahap ini mulai mengembangkan aplikasi sesuai dengan data-data yang telah dihasilkan pada tahap-tahap sebelumnya. *Prototype* bertindak sebagai mekanisme untuk mengidentifikasi spesifikasi-spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Apabila terdapat ketidak sesuaian atau kesalahan pada aplikasi ini maka pada tahap inilah saatnya memperbaiki kesalahan-kesalahan tersebut. Semua proses pembangunan dan perbaikan yang terjadi juga akan didokumentasikan.

5. *Deployment, Delivery & feedback*

Setelah dibuatnya *prototype*, tahap selanjutnya adalah evaluasi langsung oleh pengguna apakah aplikasi ini telah sesuai dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang telah di sampaikan di awal atau tidak. Apabila terdapat ketidak sesuaian atau belum terpenuhi kebutuhan tersebut maka proses pengembangan kembali diulang untuk memperbaikinya mulai lagi dari tahap komunikasi. Semua hasil yang dicapai juga akan didokumentasikan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berdasarkan model pengembangan perangkat lunak *prototype* seperti dijelaskan di atas pada metode pengerjaan, Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir ini:

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																					
	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Communication	■							■												■		
Quick Plan		■							■												■	
Modeling Quick Design			■							■											■	
Construction Prototype				■	■	■							■	■	■							■
Deployment, Delivery & feedback							■							■	■							■
Pembuatan laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■