

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia teknologi sekarang pengembangan dalam bidang informatika telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dengan perkembangan ini, dalam bidang informatika tidak hanya menghasilkan dalam pengembangan program perangkat lunak saja, melainkan pengembangan dalam bidang suatu permodelan yang bersifat kompleks.

Manajemen merupakan suatu proses terpadu dimana individu-individu sebagai bagian dari organisasi dilibatkan untuk melakukan proses perencanaan, pengorganisasian, serta menjalankan dan mengendalikan aktivitas-aktivitas produksi, yang kesemuanya diarahkan pada sasaran yang telah ditetapkan dan berlangsung terus-menerus seiring dengan berjalannya waktu. Sedangkan yang dimaksud dengan proyek adalah suatu usaha yang kompleks, tidak rutin, dibatasi oleh waktu, anggaran, resource dan spesifikasi yang telah dirancang untuk dapat memenuhi kebutuhan konsumen.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa manajemen proyek dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan untuk melakukan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian atas sumber daya organisasi yang dimiliki perusahaan untuk mencapai tujuan tertentu dalam waktu dan sumber daya tertentu pula. Manajemen proyek sangat cocok untuk suatu lingkungan

bisnis yang menuntut kemampuan akuntansi, fleksibilitas, inovasi, kecepatan dan perbaikan yang berkelanjutan.

PT. Mindo Small Business Solution adalah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi. Sebagai perusahaan yang sedang berkembang dan mempunyai sumber daya manusia yang sedikit, PT Mindo Small Business Solution berniat menggunakan *agile scrum* sebagai metode untuk mengembangkan website. Sebelumnya PT. Mindo Small Business Solution menggunakan metode satu orang satu project dalam pengembangan website, namun cara ini dinilai terlalu lama dalam waktu pengerjaan suatu website. Hal ini menyebabkan kerepotan bagi pihak PT. Mindo Small Business Solution karena berdampak pada penguluran waktu, biaya dan tenaga.

Agile scrum method merupakan salah satu dari beberapa metode yang digunakan dalam pengembangan software. *Agile scrum method* adalah jenis pengembangan sistem jangka pendek yang fleksibel. Metode ini cocok digunakan dalam pengembangan software skala kecil.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis memilih Judul “**Pembuatan Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Agile Scrum Pada PT. Mindo Small Business Solution Yogyakarta**” dengan harapan mampu memberikan solusi, yaitu memperbaiki kondisi awal dengan kondisi sistem.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah Bagaimana membuat aplikasi yang

membantu perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian atas sumber daya yang di miliki oleh PT. Mindo Small Business Solution?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat.

Batasan masalah tersebut antara lain :

1. Aplikasi manajemen proyek berbasis agile scrum hanya berlaku di internal perusahaan.
2. Aplikasi Manajemen proyek berbasis agile scrum hanya mencakup fitur sebagai berikut :
 - a) Fitur Manajemen Proyek
 - b) Fitur Manajemen *User*
 - c) Fitur Manajemen *Task*
 - d) Fitur Manajemen *Sprint*
 - e) Papan *Kanban*
3. Aplikasi manajemen proyek berbasis agile scrum dikembangkan dengan berbasis web.

Pembuatan website ini tidak lepas dari beberapa software yang digunakan. Software-software tersebut antara lain : Netbeans sebagai IDE(*Integrated Development Environment*), Apache 2 sebagai web server, Mysql sebagai database dan PHP sebagai bahasa pemrograman.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan dan penerapan dalam dunia kerja, kehidupan nyata dan masyarakat.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti kegiatan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi PT. Mindo Small Business Solution
 - a) Mampu memberikan informasi tentang *task*(tugas) yang sedang berlangsung untuk tiap-tiap member dari team.
 - b) Membantu PT. Mindo Small Business Solution dalam melakukan perencanaan dalam hal sumberdaya.
 - c) Membantu PT. Mindo Small Business Solution dalam memberikan estimasi waktu yang di butuhkan untuk tiap proyek.
2. Bagi penulis
 - a) Dapat memberikan pengetahuan secara langsung dalam mempraktekan pengetahuan teoritis sehingga mendapat pengetahuan praktis.

- b) Tantangan yang efektif dan etis bagi penulis dalam mengolah teknologi informasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Penyusunan laporan Skripsi ini penyusun menggunakan Metode penelitian sebagai berikut :

1. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung dan mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel, tulisan ilmiah).

1.7 Sistematika Penelitian

Penulisan Laporan Skripsi ini, kami menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, Jadwal Kegiatan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan secara rinci mengenai teori-teori yang digunakan. Membahas mengenai konsep dasar manajemen proyek berbasis *agile scrum*, dan penjelasan mengenai software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa mengenai permasalahan dan juga kebutuhan di dalam perusahaan. Selain itu pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari UML (*Unified Modeling Language*), perancangan database, dan rancangan tampilan/desain interface dari situs web tersebut.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dari sistem yang dibuat yang berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan program aplikasi ini.