

## **BAB III**

### **PROFIL PERUSAHAAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Penulis melakukan penelitian di perusahaan PT Aniqma Kreasi Digital yang merupakan perusahaan di bidang teknologi informasi.

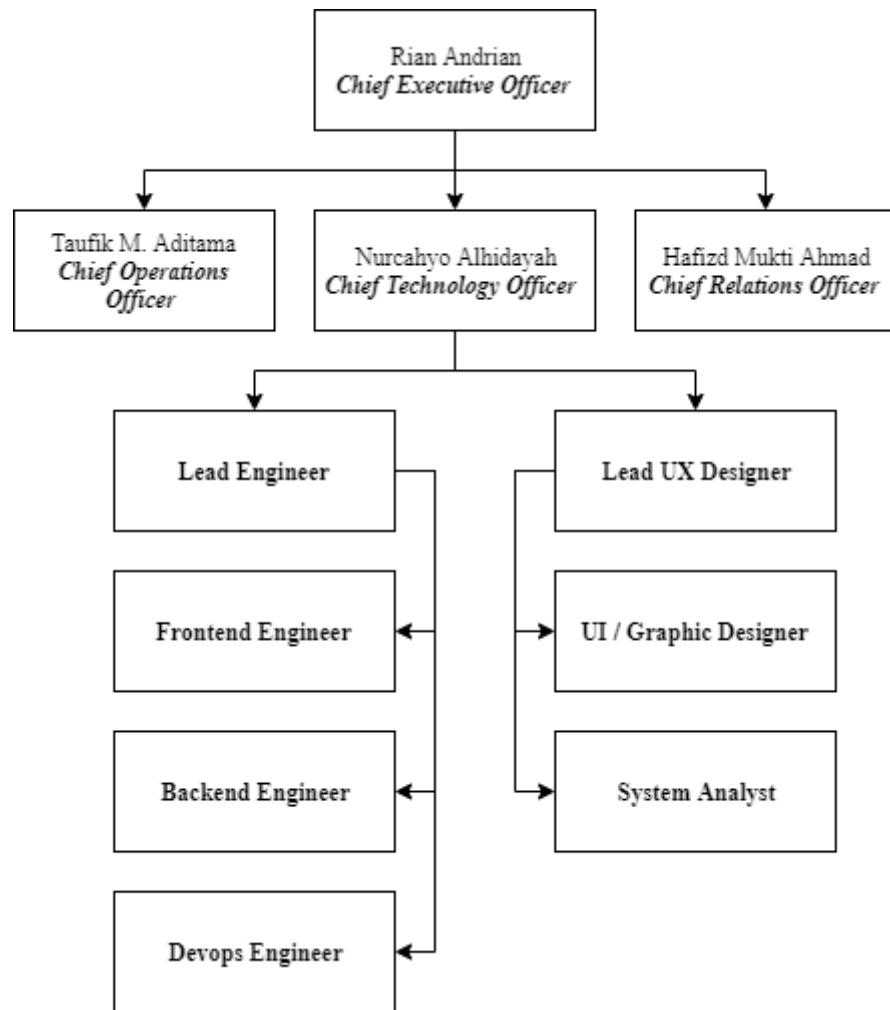
##### **3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan**

PT Aniqma Kreasi Digital merupakan perusahaan di bidang teknologi dan informasi yang didirikan sejak awal Januari 2018 di Kota Bandung. Beberapa perusahaan besar dan organisasi mempercayakan kebutuhan digital nya kepada PT Aniqma Kreasi Digital.

Sejak didirikan pada awal Januari 2018 di Bandung, perusahaan dan organisasi besar telah memercayai kebutuhan digital mereka kepada Aniqma Kreasi Digital. Perusahaan-perusahaan datang dengan membawa tantangan mereka sendiri untuk di atasi. PT Aniqma Kreasi Digital memiliki tagline, "Menjelajahi Pengembangan Perangkat Lunak untuk Memenuhi Kebutuhan Bisnis", dengan sempurna menggarisbawahi setiap anggota tim Aniqma Kreasi Digital percaya pada kebutuhan untuk menjelajahi dunia pengembangan perangkat lunak, dan memilih solusi terbaik untuk setiap perusahaan yang bekerja dengan kami. Kantor PT Aniqma Kreasi Digital beralamat di Jl. Kupa No. 22, Kecamatan Cigadung, Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

##### **3.1.2 Struktur Organisasi Perusahaan**

Pada gambar 3.2 dijelaskan struktur organisasi yang ada pada PT Aniqma Kreasi Digital.



**Gambar 3.1 Struktur Organisasi**

### 3.1.3 Deskripsi Tugas

#### 1. Chief Executive Officer

Mengarahkan perusahaan sesuai sasaran strategis perusahaan dengan mempehitungkan efisiensi dan efektivitas organisasi.

#### 2. Chief Operations Officer

Mengelola semua kegiatan bisnis sehari-hari seperti operasi sehari-hari, pegawai, penelitian, produk, dan aktivitas mereka.

#### 3. Chief Technology Officer

Menemukan dan menerapkan aspek teknis yang dapat menghasilkan keunggulan kompetitif bagi strategi perusahaan untuk memastikan keselarasan dengan tujuan bisnis.

4. *Chief Relations Officer*

Mengelola relasi perusahaan dilingkup external stackholder dan masyarakat.

5. *Lead Engineer*

Mengawasi tim pengembang untuk membangun produk paling optimal secara teknis berdasarkan desain yang disediakan.

6. *Lead UX Engineer*

Merancang konsep desain *user experience* berdasarkan masukan dari *stackholder*.

7. *Frontend Engineer*

Mengeksekusi tugas front-end berdasarkan list yang diberikan leader.

8. *Backend Engineer*

Mengeksekusi tugas back-end berdasarkan list yang diberikan leader.

9. *Devops Engineer*

Menyediakan sistem Backbone dan infrastruktur untuk setiap proyek. Dan mampu mengatur Docker, Kubernetes, CI / CD, yang terintegrasi dengan Terraform.

10. *UI/Graphic Designer*

Merubah sebuah konsep desain yang telah dibuat ke dalam desain tampilan antarmuka yang nantinya diserahkan kepada developer.

11. *Sistem Analyst*

Melakukan analisis terhadap semua proyek dan produk dengan memilih metode pengembangan yang paling tepat.

## **3.2 Metode Penelitian**

### **3.2.1 Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis melakukan perancangan dengan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif sendiri yaitu metode yang pada dasarnya menggambarkan secara akurat tentang keadaan atau situasi pada tempat observasi, melakukan penelitian setelah itu baru melakukan analisis sehingga diperoleh kesimpulan.

### **3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah hal yang sangat berpengaruh dalam sebuah penelitian. Karena dari baiknya data yang dikumpulkan dapat menghasilkan sebuah sistem atau program yang baik juga. Penulis menggunakan dua buah sumber data dalam penelitian ini, sumber data primer dan sumber data sekunder. Sementara dalam metode pengumpulan datanya penulis menggunakan teknik observasi dan wawancara.

#### **3.2.2.1 Sumber Data Primer**

##### **1. Wawancara**

Penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan sesi tanya jawab secara langsung dengan *chief operations officer* dan Leader Engineer di PT Aniqma Kreasi Digital.

##### **2. Observasi**

Selain dengan sesi tanya jawab, penulis juga mengumpulkan data dengan pengamatan secara langsung ke lokasi PT Aniqma Kreasi Digital.

#### **3.2.2.2 Sumber Data Sekunder**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan satu dokumen utama untuk mendukung penelitian, dokumen yang penulis gunakan ialah Dokumen profil perusahaan PT Aniqma Kreasi Digital.

### **3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem**

Metode pendekatan yang penulis gunakan ialah pendekatan berorientasi objek. Pada metode ini dekomposisi permasalahan dilakukan berdasarkan objek-objek yang ada dalam sistem. Metode ini memiliki fleksibilitas yang sangat tinggi dan mudah dalam mengubah program.

Metode pengembangan yang penulis gunakan ialah metode pengembangan *Scrum Sprint*. Pada metode ini pengembangan dilakukan secara iteratif dan terus menerus, umumnya dilakukan sekitar 2 minggu setiap iterasinya. Sprint scrum diawali dengan rapat perencanaan sprint, yaitu dengan menetapkan dan mengidentifikasi serta perkiraan komitmen tujuan sprint yang dibuat. Kemudian pemilik dan tim produk memutuskan apa saja yang akan dikerjakan dalam satu sprint, untuk kemudian selama 2 minggu tersebut tim akan fokus menyelesaikan fitur-fitur yang sudah ditetapkan dalam sprint backlog.