BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV.Kabita Informatika (KI) merupakan *start-up company* yang bergerak dalam bidang informasi dan teknologi. KI berfokus pada pembangunan perangkat lunak berbasis *mobile* yang ber-*platform Windows Phone* dan *Android*. Terdapat lebih dari 20 aplikasi *mobile* yang telah dibangun dan masih aktif hingga saat ini di *Windows Phone Store* dan *Play Store*.

Di era teknologi dan informasi saat ini, permintaan terhadap pembuatan perangkat lunak (aplikasi) *mobile* kian meningkat dari tahun ke tahun. Menurut data statistik Statista di bulan Juli 2015 jumlah di *Play Store* mencapai 1.6 juta aplikasi disusul oleh *App Store* dengan 1.5 juta aplikasi. Dari sumber yang sama di bulan Februari 2016 jumlah aplikasi di *Play Store* meningkat lagi hingga mencapai 2 juta aplikasi.

Demi mempertahankan eksistensi dan persaingan antar pengembang perangkat lunak berbasis *mobile*, KI terus berupaya meningkatkan kualitas dan kuantitas mutu pada pembangunan aplikasi *mobile*.

Tim pengembang yang dimiliki KI terdiri dari 2 bagian yaitu tim inti dan tim pembantu. Tim inti merupakan tim yang beranggotakan karyawan resmi atau tetap KI sedangkan tim pembantu merupakan tim yang beranggotakan bukan karyawan resmi atau tidak tetap KI yang dikontrak dalam kurun waktu tertentu terkait produk atau proyek yang sedang dikerjakan. Tim pembantu seringkali

dibutuhkan keberadaannya untuk menutupi dan memenuhi target *deadline* produk dan proyek yang berlangsung secara bersamaan.

Pada implementasinya tim pengembang perangkat lunak di KI menerapkan metode *scrum*. *Scrum* dianggap cocok dan sesuai dengan lingkungan kerja KI yang dinamis dan memerlukan respon yang cepat terhadap perubahan. Selain itu dengan banyaknya jumlah produk dan proyek aplikasi yang dikerjakan KI disertai dengan dinamisnya Sumber Daya Manusia (SDM) di tim pengembang tak luput dari adanya permasalahan seperti fluktuatifnya kualitas *output*, *turnover* yang tidak bisa ditebak waktunya, efektifitas *transfer knowledge* yang belum optimal, komunikasi internal tim, adanya keluhan *Employee Employment Opportunity* (EEO) dan lain-lain.

Karyawan yang dalam konteks ini adalah tim pengembang merupakan pemangku jabatan *(stakeholder)* internal yang mempengaruhi hasil, nilai dan kualitas aplikasi yang dibangun. Tim pengembang sangat penting keberadaannya beserta perannya pada proses pembangunan perangkat lunak.

Demi menjaga kelancaran dan kualitas aplikasi yang dikembangkan maka diperlukan adanya suatu optimalisasi proses pembangunan perangkat lunaknya. Selain dari sisi teknologi faktor keterikatan karyawan *(employee engagement)* yang baik terhadap perusahaan memegang peranan yang penting bagi perusahaan. Demi terciptanya keterikatan karyawan yang baik serta tepat guna maka penting bagi perusahaan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhinya keterikatan karyawan yang sesuai dengan lingkungan kerja tim pengembang perangkat lunak di KI.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Perancangan Model Keterikatan Karyawan pada Tim Pengembang *Scrum* (Studi Kasus CV.Kabita Informatika)"

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan pada subbab 1.1 adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keterikatan karyawan pada tim pengembang *scrum* KI.
2. Bagaimana mengidentifikasi hubungan antar faktor yang mempengaruhi keterikatan karyawan pada tim pengembang *scrum* KI.
3. Bagaimana merancang model keterikatan karyawan yang sesuai di tim pengembang *scrum* KI.
4. Bagaimana memberikan rekomendasi untuk meningkatkan keterikatan karyawan tim pengembang *scrum* KI.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keterikatan karyawan pada tim pengembang *scrum* KI.
2. Mengidentifikasi hubungan antar faktor yang mempengaruhi keterikatan karyawan pada tim pengembang *scrum* KI.
3. Merancang model keterikatan karyawan pada tim pengembang *scrum* KI.
4. Memberikan usulan atau rekomendasi untuk meningkatkan keterikatan karyawan pada tim pengembang *scrum* KI.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan kontribusi pengembang teori berkaitan dengan model keterikatan karyawan terhadap perusahaan yang bergerak di bidang pembangunan perangkat lunak.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan kepada pimpinan KI agar memperhatikan faktor-faktor yang meningkatkan keterikatan karyawan pada tim pengembang *scrum* KI.
3. Memberikan usulan atau rekomendasi untuk meningkatkan keterikatan karyawan tim pengembang *scrum* KI.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan dengan menetapkan beberapa batasan masalah agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu meluas dan menyimpang dari tujuan semula. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Objek penelitian dilakukan di lingkup internal KI khususnya tim pengembang *scrum*.
2. Responden yang terlibat pada penelitian ini adalah tim pengembang *scrum* KI yang mencakup tim inti, tim pendukung serta orang yang pernah terlibat dalam pembangunan perangkat lunak di KI.
3. Faktor yang mempengaruhi keterikatan karyawan meliputi kepemimpinan (*leadership*), komunikasi *(communication)*, emosi *(emotional)*, pengembangan karir *(career development)*, sifat pekerjaan *(nature of job),* pelatihan dan

pengembangan *(training and development)* dan keterikatan karyawan itu sendiri *(employee engagement).*

4. Uji statistik dilakukan dengan metode *Partial Least Square Structural Equation Model* (SEM-PLS).

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab utama, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai pendahuluan seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan pada penyusunan laporan penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai kajian pustaka yang menguraikan tentang tinjauan umum dari teori-teori pendukung yang berhubungan dan digunakan sebagai dasar dalam proses penyusunan tesis antara lain : teori dan analisis *scrum, literature review* kerangka pemikiran teoritis, teori keterikatan karyawan *(employee engagement),* teori SEM-PLS, penentuan variabel penelitian serta perumusan hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai objek penelitian yang dlam ksus ini adala CV.Kabita Informatika serta pemaparan mengenai metodologi penelitian yang akan dilakukan seperti pengumpulan data, faktor-faktor penelitian, sumber data, populasi dan sampel, penyusunan kuesioner dan teknik pengujian data observasi.

BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai analisis terhadap data penelitian seperti gambaran umum responden, *bootstrapping*, pengembangan model teoritis, pengembangan diagram path, konversi dari diagram path ke persamaan struktural, pemilihan jenis input dan estimasi model yang diusulkan, penilaian identifikasi model struktural, penilaian kriteria *goodness of fit*, melakukan pengujian terhadap hipotesis, interpretasi model keterikatan karyawan dan rekomendasi penelitian bagi perusahaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian serta saran yang diberikan penulis berkaitan dengan penelitian serta keterbatasan yang dialami penulis selama masa penelitian.