BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Task Management adalah aktivitas di mana seorang *task assigner (Manager)* melacak sebuah *task* sepanjang siklus hidupnya dan membuat keputusan berdasarkan *progress* atau kemajuan dari task tersebut. *Task life cycle* atau siklus hidup task terdiri dari sembilan *state* atau keadaan yaitu *Ready , Assigned, Terminated, Expired, Forwarded, Failed, Finished*. Sebuah tugas juga dibedakan oleh kompleksitas, yaitu dari rendah ke tinggi. Dalam hal ini *task assigner* bertanggung jawab untuk membuat, menetapkan, memprioritaskan dan memantau tugas untuk memastikan *task* atau tugas selesai pada waktunya. Maka dari itu salah satu tujuan *task management* adalah dapat membantu pemimpin dalam mengelola *task* atau tugas serta memonitor setiap *task*. Dasar untuk mengatur dan mengelola tugas yaitu dengan menggunakan fungsi seperti pembuatan tugas, perencanaan, penugasan, pelacakan dan pelaporan.

Selain permasalahan pengelolan task diatas, permasalahan lainya yang saat ini dihadapi adalah kurangnya loyalitas pegawai kepada perusahaan. Kebanyakan pegawai yang resign merupakan fresh graduate. Setelah ditelusuri ternyata masalahnya terdapat pada pemberian apresiasi atau *reward* kepada pegawai. Saat ini pegawai yang menyelesaikan tugas dengan cepat maupun pegawai yang menyelesaikan tugas dengan lambat masih dianggap sama. Oleh karena itu perlu diberikan apresiasi atau reward yang sesuai kepada pegawai sesuai dengan kemampuannya menyelesaikans suatu tugas.

Akan tetapi ada faktor penting dalam suksesnya suatu *task* yang sering diabaikan oleh *manager* atau *task assigner.* faktor tersebut ialah performa dan kinerja *assignee atau* penerima task,

Saat ini pegawai yang bekerja diperusahaan BIMS sudah mulai bertambah banyak oleh karena itu pengelolaan untuk penilaian performa kerja sangat

dibutuhkan untuk kebutuhan kenaikan gaji dan promosi jabatan. Penilaian performa kerja masih dilakukan secara subjektif yaitu yang terlihat paling aktif berbicara dan dikenal maka dianggap memiliki nilai yang tinggi padahal banyak pegawai yang memiliki performa dan pengetahuan teknis yang tinggi tetapi memiliki kepribadian yang kurang aktif. Tentu ini menjadi masalah bagi Pimpinan untuk menentukan kenaikan gaji dan promosi jabatan untuk orang yang tepat. Disamping itu penilaian secara subjektif tentu tidak adil dan akan memberikan dampak negatif kepada pegawai lainnya dan ujungnya akan mempengaruhi performa dan kinerja pegawai.

Salah satu metode untuk menangani masalah tersebut adalah Gamifikasi pada Setiap Task. Gamifikasi merupakan penerapan cara kerja game kepada kegiatan yang bersifat non game. Gamifikasi biasanya digunakan pada bagian user engagement dan training . Penerapan gamifikasi terhadap aplikasi non-game dilakukan dengan mengadopsi game mechanics (komponen-komponen yang umumnya terdapat pada game) ke aplikasi tersebut. Beberapa contoh Game mechanics diantaranya adalah reward point, experience point, level, reward, badge, dan leaderboard. Game mechanics tersebut digunakan sebagai bentuk penghargaan kepada pengguna yang telah menyelesaikan suatu kegiatan atau pekerjaan tertentu dan sebagai pemicu timbulnya atmosfer kompetisi antar pengguna sebagai contoh, adanya ranking yang menyebabkan pengguna ingin bersaing atau memperbaiki posisinya menjadi lebih tinggi. Selain itu, penerapan game mechanics juga dapat menjadi sarana pengakuan di organisasi untuk anggotanya yang terlihat tidak aktif padahal bekerja dengan performa yang sama dengan pegawai lain atau bahkan lebih.

Berdasarkan uraian diatas, maka pada penelitian ini penulis mengangkat topik dengan judul “Penerapan Metode Gamifikasi Paada Task Management Di Perusahaan CV.Bims”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uaraian latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan beberapa permasalahan yaitu:

1. Perusahaan kesulitan untuk memberikan apresiasi dan *reward* kepada pegawai.
2. Manager kesulitan Menilai Performa dan Kinerja pegawai secara objektif
3. CEO Kesulitan dalam menentukan kenaikan gaji dan promosi jabatan kepada pegawai yang tepat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Untuk mengatasi Permasalahan yang dihadapi Perusahaan saat ini, Maka Perusahaan bermaksud unuk Membangun aplikasi "Gamifikasi Pada Task Management "

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari dibangunnya aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan perusahaan dalam memberikan apresiasi dan reward kepada pegawai.
2. Membantu Manager dalam mendapatkan informasi penilaian performa dan kinerja dari setiap Pegawai.
3. Memudahkan Manager dalam mendapatkan informasi berupa deskripsi dan daftar pegawai yang memenuhi kriteria untuk dinaikan gajinya atau jabatannya.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk pengerjaan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis WEB.
2. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah HTML dan PHP.
3. Database MySQL
4. Framework yang digunakan adalah CI.

5. Metode yang digunakan yaitu metode gamifikasi dengan *Game mechanics* yang digunakan adalah *experience point, level, reward point, reward, badge,* dan *leaderboard.*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi kuantitatif yaitu metode yang lebih menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena social. Untuk dapat melakukan pengukuran, setiap fenomena social di jabarkan kedalam beberapa komponen masalah, variable dan indicator. Setiap variable yang di tentukan di ukur dengan memberikan symbol angka yang berbeda-beda sesuai dengan kategori informasi yang berkaitan dengan variable tersebut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan penelitian di Perusahaan CV.Bims. Studi lapangan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Observasi

   Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung di perusahaan.
2. Wawancara

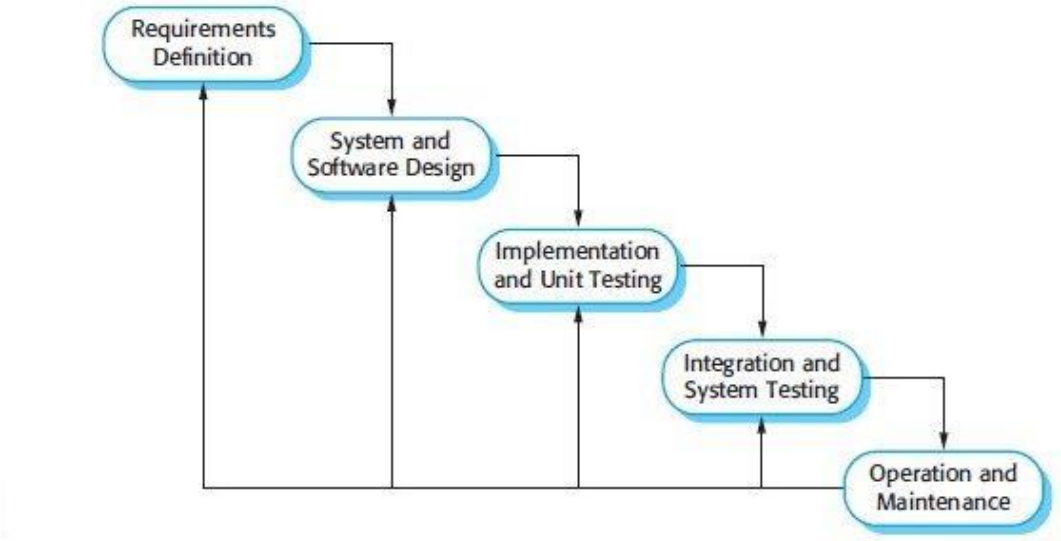
   Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap manager dan karyawan di Perusahaan CV.BIMS

b. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi yang didapat dari jurnal , *paper* atau bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.5.2 Model Pembangunan Perangkat Lunak

Model yang akan digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini yaitu SDLC *waterfall.* Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dari satu fase ke fase lainnya dalam membangun perangkat lunak. Berikut merupakan diagram dari SDLC *waterfall*.



Gambar 1.1 Diagram SDLC *Waterfall*

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut: requirement (analisis kebutuhan), design (system design), Implementasi, Testing, Penerapan Program (*Deployment)*, pemeliharaan atau *maintenance*. Tahapan tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut :

1. *Requirement Definition*

Requirement Analysis and Definition adalah tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and Software Design*

Pada Tahap *System and Software Design* ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Selain itu dilakukan identifikasi dan

penggambaran terhadap abstraksi dasar sistem perangkat lunak beserta hubungan-hubungannya.

3. *Implementation and Unit Testing*

Dalam tahapan *Implementation and Unit Testing* ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and System Testing*

Dalam tahap *Integration and System Testing* ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem.

5. *Operation and Maintenance*

Dalam tahap *Operation and Maintenance* ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan Laporan Penelitian ini, maka penulis membagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut::

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah , maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian , jadwal dan tempat penelitian, dan Sistematika penulisan laporan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang tinjauan umum , teori singkat tentang metode, teknologi maupun perangkat yang digunakan dalam pengerjaan skripsi guna mendukung dalam proses analisis dan proses perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB III Analisa dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang meliputi gambaran umum permasalahan yang dihadapi , usulan pemecahan tersebut serta kebutuhan dan rancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV Impementasi dan Pengujian Sistem

Bab ini menjelaskan implementasi dari perangkat lunak yang dibangun. Implementasi perangkat lunak dillakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan hasil dari proses penelitian yang telah dilakukan yaitu mengenai penerapan metode gamifikasi pada task management di perusahaan CV.Bims.