

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perusahaan pengembangan perangkat lunak atau yang bisa disebut dengan *Software House* merupakan perusahaan pengembang perangkat lunak yang memberikan layanan dalam bidang teknologi informasi (Yahya et al., 2020). Pada saat ini perusahaan yang menjalankan bisnis di luar teknologi membutuhkan *Software House* untuk membantu mereka dalam pembuatan perangkat lunak untuk dipakai di bisnis mereka (Primawanti et al., 2022).

Pengembangan Perangkat Lunak menjadi salah satu layanan yang diberikan oleh *Software House*, dimana perangkat lunak yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan bisnis dari klien (Faizah et al., 2019). Pengembangan perangkat lunak adalah data yang diprogram untuk membantu kebutuhan manusia dan pekerjaan manusia dengan komputer agar berjalan dengan baik sesuai fungsi yang diharapkan (Maulana & Ramadhan, 2020). Perangkat lunak saat ini dibutuhkan oleh bisnis karena dapat mempermudah menjalankan bisnisnya dan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi (Muhammad et al., 2022).

Manajer yang mengelola Proyek Teknologi Informasi atau yang bisa disebut dengan *Project Manager* menjadi salah satu struktur dari *Software House* dalam pengembangan perangkat lunak (Ambo et al., 2019). *Project* manajer memiliki tanggung jawab atas Proyek yang dikerjakan oleh *programmer*, sistem analis dan tester agar selesai sesuai permintaan klien dan tepat waktu (Pradana, 2020).

PT. Red Ant Colony atau selanjutnya disebut RAC, merupakan perusahaan *start up* pengembang perangkat lunak atau *Software* yang berlokasi di Yogyakarta. Susunan dalam perusahaan yang berbasis pada pengembangan *Software* ini yaitu *Project Manager*, *System Analisis*, *UI/UX Designer*, *Backend Developer*, *Frontend Developer*, *Mobile Developer* dan *Quality Assurance*.

Salah satu kendala yang dihadapi oleh seorang Proyek Manajer dalam menjalankan tanggung jawabnya dalam manajemen dan pengelolaan pekerjaan tim pengembang adalah kekurangan *tools project management* yang dapat digunakan

untuk membuat laporan dan mengelola daftar tugas yang harus diselesaikan oleh tim pengembang perangkat lunak. (Julian et al., 2019).

Pada perusahaan RAC masih menggunakan Google Spreadsheet sebagai aplikasi Manajemen proyek dalam mengelola proyeknya. Google Spreadsheet belum bisa memberikan informasi yang detail kepada proyek manajer dalam mengelola proyek yang dikerjakan, mengelola *request* yang diminta klien dan juga tim pengembang membutuhkan *Tools* yang mudah digunakan agar tidak mengganggu proses Development.

Saat ini proyek manajer di RAC belum dapat membuat laporan tentang performa dari tim anggota timnya, selain itu proyek manajer juga belum bisa membuat jadwal sprint mingguan yang jelas dan mudah dimengerti oleh timnya. Sprint merupakan tahap proyek dikerjakan dengan jadwal dan persyaratan yang telah ditentukan sebelumnya (Iqbal Khalid et al., 2022).

Sebagai sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak, RAC memerlukan *tools* manajemen proyek yang efektif dan efisien serta harus bisa menyesuaikan kebutuhan dan alur kerja yang digunakan oleh perusahaan. oleh karena itu penelitian ini akan memberikan referensi *tools* yang efektif dan efisien.

Beberapa *tools* telah digunakan oleh para peneliti dalam manajemen pekerjaan dari setiap proyek. Seperti penelitian Hosaini menggunakan Microsoft *Project* (Hosaini et al., 2021), penelitian yang dilakukan oleh Tohirin & Widiato menggunakan Trello (Tohirin & Widiyanto, 2020), penelitian yang dilakukan oleh Ahdi menggunakan Zoho *Project* (Ahdi, 2021), dan penelitian Al Dada menggunakan ClickUp sebagai *tools* manajemen proyeknya (Al Dada, 2023).

Microsoft *Project* dan Zoho *Project* memiliki kekurangan dalam hal kompleksitas penggunaan dan kebutuhan pelatihan yang lebih intensif (Hosaini et al., 2021) (Ahdi, 2021). Trello memiliki kelebihan kemudahan penggunaan dan cepat dalam pembuatan sebuah *backlog* atau *task* dan mudah memantau progres pekerjaan (Alawi & Zayn, 2022). ClickUp memiliki keunggulan fitur yang lengkap, seperti fitur untuk melakukan *tracking* waktu pengerjaan, dan fitur laporan *project* yang *real-time*. (Al Dada, 2023).

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dalam penelitian ini akan melakukan perbandingan *tools* Trello dan Click Up untuk memberikan referensi *tools* yang secara khusus untuk proyek manajemen, lebih efektif serta efisien dari spreadsheet dan sesuai dengan kebutuhan RAC.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Bagaimana menentukan *Software* yang tepat untuk mengelola proyek pengembangan perangkat lunak antara Trello dan Clickup sebagai *Tools* Manajemen proyek dengan Spreadsheet sebagai dasar pembandingan.

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan membandingkan ClickUp dan Trello sebagai *Tools Project Management*.
2. Penelitian ini merincikan aspek manajemen proyek pengembangan perangkat lunak, dan tidak akan membahas secara rinci aspek teknis seperti desain, *flow* aplikasi dan implementasi *developer*.

1.4 PERTANYAAN PENELITIAN

1. Bagaimana proses alur kerja tim pengembangan perangkat lunak di RAC?
2. Apa hal yang dapat membantu tim pengembang perangkat lunak dalam menggunakan *Tools* Manajemen proyek?
3. Apa kelebihan dan kekurangan dari Clickup dan Trello dalam Manajemen proyek perangkat lunak?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Melakukan perbandingan *Tools Project Management* antara Click Up dan Trello untuk memberikan saran kepada proyek manajer dalam menyelesaikan masalah dalam mengelola proyek pengembangan perangkat lunak.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Berisi manfaat yang diperoleh pengguna solusi setelah penelitian berhasil dilakukan. Manfaat penelitian dapat disajikan dalam bentuk kalimat atau dalam bentuk daftar manfaat seperti berikut:

1. Manfaat Praktis.

a. Bagi Perusahaan

Penelitian ini akan memberikan saran *Tools Project Management* kepada proyek manajer yang dapat meningkatkan produktivitas, efisien dan efektivitas dalam proyek pengembangan perangkat lunak

b. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan pengetahuan penulis dalam penggunaan *Tools Project Management* dan alur kerja sebagai Proyek manajer dalam Proyek pengembangan perangkat lunak

2. Manfaat Teoritis.

a. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran *Tools* perangkat lunak yang dapat digunakan untuk manajemen Proyek pengembangan perangkat lunak dan membantu pengembangan pada penelitian selanjutnya

b. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk dikembangkan dan diteliti lebih lanjut untuk menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya