

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Perkembangan internet telah membawa perubahan signifikan kepada proses rekrutmen lowongan pekerjaan, dimana pencari kerja tidak perlu mencari lowongan kerja dengan membeli berkas fisik. Penggunaan metode konvensional sudah tidak lagi *acceptable* untuk menarik sejumlah pencari kerja yang memenuhi syarat [1]. Saat ini sudah banyak organisasi telah beralih untuk mengadopsi strategi rekrutmen yang lebih canggih, salah satunya dengan memanfaatkan situs website untuk merekrut pencari kerja yang disebut *e-recruitment*. *E-Recruitment* memiliki potensi besar untuk organisasi karena metode rekrutmen hingga saat ini memberikan informasi, dapat memberikan efisiensi waktu, penghematan biaya dan menemukan kebutuhan yang tepat kepada pencari kerja [2]. Namun masih terdapat beberapa permasalahan pada situs *website e-recruitment* yang dialami oleh pencari kerja.

Sebuah survey diberikan kepada 50 responden yang merupakan mahasiswa tingkat akhir (79,5%) dan alumni (20,5%) Telkom University yang sudah memiliki pengalaman menggunakan situs *website e-recruitment*. Responden diminta untuk menilai bagaimana pengalaman yang dirasakan terhadap situs *website e-recruitment*. Responden merasakan ketidakpuasan ketika menggunakan *website e-recruitment* karena adanya beberapa permasalahan pada *user flow* yang rumit ketika menggunakan *website e-recruitment* (26,4%), *design* yang kurang *user-friendly* (20,5%) dan sulitnya *learnability* untuk pengguna baru (11,7%).

Ketidakpuasan pengguna yang ditimbulkan dari kualitas *software* harus menjadi titik perhatian [3]. Karena kualitas *software* merupakan aspek yang sangat penting untuk ekspektasi pengguna dan menjadi faktor utama dalam keberhasilan *software* [4]. Ketika produk memenuhi kebutuhan pengguna, dapat dikatakan bahwa produk tersebut berkualitas tinggi dan sebaliknya, ketika pengguna tidak puas dengan produk tersebut, dapat dikatakan produk berkualitas rendah. *Software quality* melibatkan aspek desain dan layanan yang menghasilkan kepuasan bagi pelanggan [4, 5]. Untuk menciptakan *software* dengan kualitas yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna menjadi tantangan permanen bagi perusahaan atau tim pengembangan *software* [3].

Para peneliti mengusulkan beberapa konsep untuk meningkatkan *software quality* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna salah satunya adalah *Design Thinking* [6, 7]. *Design Thinking* adalah konsep untuk menemukan kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang berfokus, berorientasi pada tindakan, pendekatan dan analisis yang dilakukan secara berulang [6, 7]. *Design Thinking* saat ini sudah menjadi konsep yang populer di dalam industri perangkat lunak atau dalam pengembangan produk karena mampu menyediakan proses yang dapat memastikan kebutuhan pengguna [6]. Namun, *Design Thinking* tidak memiliki teknik manajemen proyek yang membuat tim pengembangan produk akan menjadi kewalahan dengan aktivitasnya ketika menuju *project deadline* di dalam ruang lingkup *project-based*. Di sisi lain, *agile development* dapat menangani masalah tersebut salah satunya adalah *Scrum*. *Scrum* merupakan kerangka kerja *agile project management* yang menyediakan siklus untuk mendukung proyek yang sering mengalami perubahan dan kompleks secara iteratif [8]. *Scrum* diadopsi baik di kalangan *software developer* dan *software engineer* dalam lingkup *software development* dan juga digunakan di ruang lingkup lainnya [9, 10]. Terdapat beberapa peneliti yang mengusulkan untuk menggabungkan konsep *Design Thinking* dengan *Scrum* karena kedua metode sama-sama berbagi konsep yang sama [11, 12]. Namun proses-proses pada *Scrum* sering membuat serangkaian *deadline* dan iterasi yang relatif banyak untuk tim proyek yang membuat berkurangnya kualitas *software*, *cost* dan waktu dikarenakan menurunnya *development performance* dari tim proyek [13].

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan menjelaskan langkah-langkah dan hasil analisa *development performance* dan *software quality* dari penggabungan *Design Thinking* dengan *Scrum Development* pada studi kasus produk *e-recruitment*. Framework integrasi kedua metode yang digunakan mengadopsi dari konsep yang diusulkan Grashiller [11]. Kemudian akan dilakukan analisa serupa terhadap produk yang sudah ada yaitu CDC Telkom sebagai perbandingannya. Untuk mengukur *development performance* dan *software quality* akan diukur berdasarkan metrik-metrik yang sesuai pada kedua proses pengembangannya.

Topik dan Batasannya

Berdasarkan latar belakang yang diangkat, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu bagaimanakah *development performance* dan *software quality* yang dihasilkan dengan penggabungan *Design Thinking* dan *Scrum* pada studi kasus *e-recruitment*. Kemudian akan dilakukan perbandingan dengan produk serupa yang sudah ada yaitu CDC Telkom. Produk yang dirancang dengan penggabungan *Design Thinking* dengan *Scrum* adalah “KerjaYuk”.

Pada penelitian ini terdapat batasan-batasan yang ditentukan. Batasan yang pertama adalah *target user* pada produk yang akan dibangun merupakan mahasiswa tingkat akhir atau alumni *Telkom University*. Kemudian batasan kedua adalah pengujian yang dilakukan akan mengadopsi metrik-metrik yang sesuai pada kedua proses pengembangannya. Batasan yang ketiga adalah pada penelitian ini akan menggunakan *framework* integrasi *Design Thinking* dan *Scrum* yang diusulkan oleh Grashiller [11]. *Framework* tersebut dipilih karena menyediakan proses-proses penggabungan yang dilakukan secara *serial* dan sudah dilakukan validasi dengan melakukan eksperimen apakah penggabungan kedua konsep memungkinkan atau tidak.

Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menerapkan penggabungan konsep *design thinking* dengan *scrum development* untuk menganalisis bagaimana *development performance* dan *product quality* yang dihasilkan pada pengembangan produk *e-recruitment*.

Organisasi Tulisan

Urutan penulisan laporan tugas akhir selanjutnya adalah bagian 2 yang menjelaskan studi terkait yang dapat menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini. Pada bagian 3 dijelaskan detail dari sistem yang akan dibangun pada penelitian ini. Pada bagian 4 diperlihatkan hasil dari pengujian penelitian dan penjelasan terkait pengujian tersebut. Pada bagian 5 berisi kesimpulan dan saran pengembangan untuk penelitian selanjutnya.