

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era teknologi, PT. Indo Trans Teknologi (TransTRACK) adalah perusahaan transportasi yang mengoptimalkan operasi armada dan *supply chain integrator*. Mereka menggunakan aplikasi perangkat lunak untuk mempermudah interaksi, meningkatkan produktivitas, dan memberikan solusi bagi pengguna bisnis dan pribadi. Tujuan utama TransTRACK adalah mengurangi biaya, meningkatkan efisiensi kendaraan, dan memaksimalkan produktivitas armada bagi para pelanggan mereka. Salah satu produk utama yang dikembangkan oleh TransTRACK adalah *MyTask*. *MyTask* adalah salah satu aplikasi penting untuk memudahkan pengguna untuk dapat menerima, menugaskan, dan melacak status tugas dengan mudah. Fungsi *MyTask* ini juga untuk mempermudah perusahaan atau instansi tertentu dalam mengelola Sumber Daya Manusi (SDM) dalam pemberian tugas, sehingga dengan adanya aplikasi *MyTask* ini dapat membantu pengguna untuk mengatur tugas sehari-hari dengan mudah. Dalam upaya memperkuat posisinya, TransTRACK memutuskan untuk merilis versi terbaru. Fokus utama dalam pengembangan ini adalah perubahan yang signifikan pada *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), serta peningkatan beberapa fitur dan penambahan fitur pada aplikasi *MyTask*. Fitur baru pada *MyTask* ini adalah EPOD (*Electronic Proof of Delivery*) dan Tipe Penugasan.

Pada tempat menjalani magang di kantor cabang perusahaan TransTRACK, penulis mengambil peran sebagai Product Manager (PM), PM adalah suatu profesi yang bertugas untuk melakukan pengembangan produk dan bertanggung jawab atas keberhasilan produk tersebut. Sebagai PM, penulis memiliki tugas untuk melakukan pengembangan dan perancangan sebuah aplikasi [1]. Dalam proses pengerjaan ini, penulis sebagai PM menggunakan metode *agile*. Metode *agile* adalah cara kerjanya yang memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di tengah proses pengembangan. Metode *agile* ini lebih seperti merencanakan langkah demi Langkah saat diperlukan tanpa harus mengulang proses dari awal [2]. Adapun peranan *Product Manager* (PM) dalam proses pengembangan *MyTask* tidak hanya terbatas pada pengaturan jadwal, tetapi juga terlibat dalam pengambilan keputusan, pemantauan kualitas, dan pengembangan dari *MyTask* itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memastikan fitur terbaru *MyTask* dapat memenuhi kebutuhan pengguna menerima, menugaskan, dan melacak status tugas.
2. Bagaimana meningkatkan daya tarik visual dan fungsionalitas *MyTask*.

1.3 Tujuan

1. Memperbaiki proses penerimaan, penugasan, absensi, melacak status tugas, dan laporan pengerjaan serta EPOD untuk menampilkan bukti pengerjaan
2. Mempermudah karyawan dalam mengerjakan tugas berdasarkan tipe penugasan yang diberikan oleh admin.
3. Meningkatkan daya tarik visual dan fungsionalitas *MyTask* melalui perancangan versi terbaru *MyTask 2.0* dengan desain UI/UX yang modern, dan mudah digunakan, serta penambahan fitur-fitur baru yang inovatif untuk memberikan nilai tambah bagi pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam peningkatan aplikasi *My Task*, sebagai berikut:

1. Fitur *MyTask*: Fokus pada penerimaan, penugasan, pelacakan status tugas, dan laporan pengerjaan dan Implementasi EPOD (*Electronic Proof of Delivery*).
2. Pengembangan *MyTask 2.0*: Perubahan signifikan pada *User Interface*, Peningkatan Fitur dan Penambahan fitur EPOD dan Tipe Penugasan.
3. Peran *Product Manager (PM)*: Tugas PM dalam divisi *Product Development*. Penggunaan metode *agile* dalam pengembangan *MyTask*.

1.5 Definisi Operasional

Berikut adalah beberapa definisi operasional untuk beberapa istilah yang umum terkait dengan pengembangan aplikasi seperti *MyTask*:

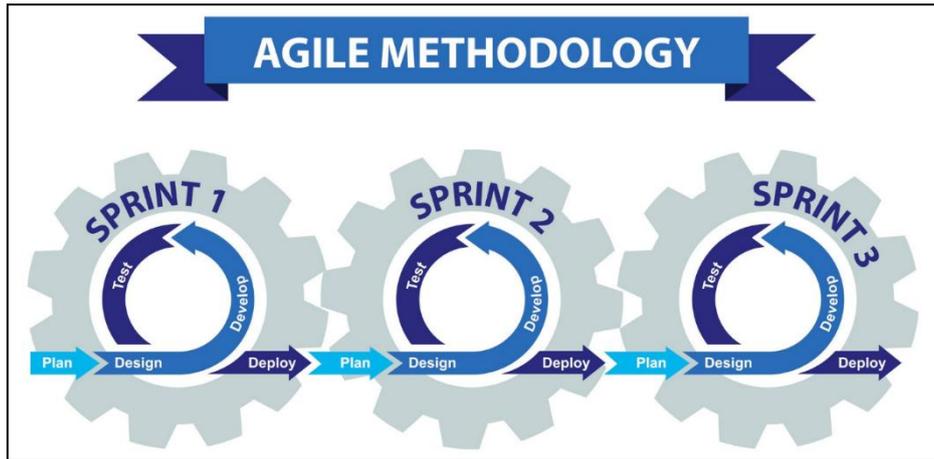
1. *Product Manager*: *Product Manager* adalah individu yang bertanggung jawab atas perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan proyek pengembangan aplikasi *MyTask*. Tugasnya mencakup mengelola sumber daya, mengkoordinasi tim, dan memastikan proyek selesai sesuai jadwal dan anggaran yang telah ditetapkan. [3]
2. *UI/UX Design*: *UI/UX Design* merujuk pada proses merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam aplikasi *MyTask*. Ini termasuk desain layout, navigasi,

interaksi, dan estetika keseluruhan aplikasi untuk memastikan pengguna memiliki pengalaman yang intuitif, efisien, dan memuaskan [4].

3. *Mobile Developer: Mobile Developer* adalah individu atau tim yang bertanggung jawab atas pengembangan aplikasi mobile *MyTask*, termasuk pemrograman, pengkodean, dan pengujian aplikasi untuk berbagai platform *mobile* seperti *Android* dan *Ios* [5].
4. *Quality Assurance (QA): Quality Assurance (QA)* merupakan proses dan praktik untuk memastikan bahwa aplikasi *MyTask* memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Ini meliputi pengujian fungsionalitas, kinerja, keamanan, dan kompatibilitas aplikasi secara menyeluruh sebelum diluncurkan ke pengguna akhir [6].
5. *Technical Writer: Technical Writer* adalah individu yang bertanggung jawab atas dokumentasi teknis terkait aplikasi *MyTask*, termasuk pembuatan panduan pengguna, dokumentasi pengembang, dan materi referensi teknis lainnya untuk memfasilitasi penggunaan dan pengembangan aplikasi dengan efektif.
6. *Backlog: Backlog* adalah daftar tugas, fitur, atau perbaikan yang perlu dikerjakan dalam pengembangan aplikasi *MyTask*. Ini dapat berupa tugas pengembangan, perbaikan bug, atau peningkatan fitur yang diprioritaskan untuk implementasi dalam iterasi pengembangan selanjutnya.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam proses ini penulis menggunakan metode *Agile*. Metodologi pengerjaan dengan menggunakan metode *Agile* merupakan metode *development* yang dapat beradaptasi dan mudah berkolaboratif dengan perubahan kebutuhan sehingga menghasilkan hasil yang berkualitas dan responsif. Biasanya *Agile* ini memakai kerangka *scrum* dalam implementasinya. *Scrum* itu metode *sprint* yang digunakan untuk setiap minggu atau 2 minggu sebagaimana kesepakatan dengan PM dan tim. Salah satu keunggulan utama metode *agile* adalah kemampuannya untuk menyesuaikan perencanaan dengan perubahan yang terjadi di tengah perjalanan proyek. Tim dapat dengan mudah menanggapi masukan atau permintaan perubahan dari pemangku kepentingan dan memprioritaskan pekerjaan berdasarkan nilai bisnis yang paling tinggi. Selain itu, metode *agile* juga mendorong kolaborasi yang erat antara anggota tim, pemilik produk, dan pemangku kepentingan lainnya. Secara keseluruhan, metode *agile* dikenal karena kemampuannya untuk menghasilkan produk berkualitas tinggi dengan cepat, mengurangi risiko kegagalan proyek, dan memberikan nilai yang jelas bagi para pemangku kepentingan [7].



Gambar 1. Gambar Metode Agile