

PERAN PRODUCT MANAGER DALAM PENGEMBANGAN FRAMEWORK DAN PENINGKATAN FITUR APLIKASI MYTASK DI PT. TRANSTRACK

Putu Intan Mahaswari
Teknologi Rekayasa Multimedia
Telkom University
Bandung, Indonesia
intanmahaswari@student.telkomuniver
sity.ac.id

Rio Korio Utoro, S.Kom, M.T.
Teknologi Rekayasa Multimedia
Telkom University
Bandung, Indonesia
korioutoro@telkomuniversity.ac.id

Entik Insanudin, S.T., M.T.
Teknologi Rekayasa Multimedia
Telkom University
Bandung, Indonesia
insanudin@telkomuniversity.ac.id

PT TranTrack memiliki sebuah produk bernama *MyTask* yang bertujuan membantu perusahaan atau instansi dalam mengelola sumber daya manusia (SDM). Dengan *MyTask*, proses pemberian dan pelaksanaan tugas menjadi lebih terstruktur, sehingga mendukung peningkatan produktivitas dan pengelolaan kerja yang lebih baik. Trantrack memutuskan untuk merilis versi terbaru dengan fokus utama pada perubahan tampilan UI/UX serta peningkatan dan penambahan fitur baru, yaitu EPOD dan Tipe Penugasan. Fitur EPOD memungkinkan pengguna untuk mengunggah bukti pengiriman dalam bentuk foto, sementara fitur Tipe Penugasan memungkinkan admin menetapkan jenis tugas yang harus dikerjakan oleh karyawan. Admin dapat memilih antara tipe penugasan tersusun, di mana karyawan harus menyelesaikan tugas sesuai urutan yang telah ditetapkan, dan tipe penugasan bebas, di mana karyawan dapat menyelesaikan tugas dalam urutan yang mereka inginkan.

Sebagai seorang *Product Manager*, penulis terlibat dalam proses perencanaan dan perancangan untuk pengembangan tampilan baru yang didesain oleh tim UI/UX, serta penambahan beberapa fitur baru. Dalam peran ini, penulis berdiskusi secara intensif dengan tim UI/UX dan tim *developer* untuk mengimplementasikan tampilan baru serta fitur EPOD dan Tipe Penugasan. Dalam pengembangan ini Perusahaan menggunakan metode agile.

Kata Kunci: Product Manager, MyTask, EPOD, Metode Agile

I. PENDAHULUAN

PT. Indo Trans Teknologi (TransTRACK), perusahaan transportasi di era teknologi, mengintegrasikan operasi armada dan rantai pasokan dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak. Mereka bertujuan mengurangi biaya, meningkatkan efisiensi kendaraan, dan memaksimalkan produktivitas armada untuk pelanggan bisnis dan pribadi mereka. Salah satu produk utama mereka, MyTask, memfasilitasi pengguna dalam menerima, menugaskan, dan melacak tugas dengan mudah, serta membantu perusahaan mengelola Sumber Daya Manusia (SDM). TransTRACK telah merilis versi terbaru MyTask dengan fokus pada perubahan signifikan pada UI/UX dan peningkatan fitur seperti Electronic Proof of Delivery (EPOD) 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 kerja 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].

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan didibahas 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*.

B. 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.

C. 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*.

D. 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.

E. Metode Pengerjaan

Dalam proses tersebut, penulis menggunakan metode Agile, sebuah pendekatan pengembangan yang sangat adaptif dan kolaboratif terhadap perubahan kebutuhan. Agile terkenal dengan kerangka kerja Scrum, di mana proyek dibagi menjadi sprint mingguan atau dua minggu, disesuaikan dengan kesepakatan antara *Product Manager (PM)* dan tim. Metode ini memungkinkan tim untuk merespons perubahan kebutuhan dengan cepat dan memprioritaskan pekerjaan berdasarkan nilai bisnis yang tinggi. Keunggulan utama Agile adalah kemampuannya untuk menghasilkan produk berkualitas tinggi dengan cepat, mengurangi risiko kegagalan proyek, dan mendorong

kolaborasi erat antara anggota tim, pemilik produk, dan pemangku kepentingan lainnya [7].

II. KAJIAN TEORI

A. Fitur

Fitur dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang diberikan dalam sebuah produk atau aplikasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Fitur ini bisa berupa fungsi atau kemampuan yang dimiliki oleh produk atau aplikasi tersebut. Fitur yang baik seharusnya dirancang berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna, serta memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna [8].

B. Flowchart

Diagram yang mengilustrasikan urutan proses atau langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai suatu tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu. Flowchart memanfaatkan berbagai simbol untuk mewakili jenis langkah atau tindakan yang berbeda dalam suatu proses, serta menggunakan garis atau panah untuk menunjukkan hubungan atau aliran antara langkah-langkah tersebut [9].

C. Figma

Desain berbasis web yang terkenal untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Alat ini memungkinkan desainer membuat prototipe, bekerja sama secara langsung dalam waktu nyata, dan berbagi desain dengan anggota tim lainnya. Figma sangat bermanfaat dalam pengembangan produk digital karena menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses desain dan kolaborasi [10].

D. Blackbox Testing

Black Box testing atau pengujian kotak hitam merupakan salah satu metode pengujian terhadap perangkat lunak. Metode pengujian sendiri adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Pengujian perangkat lunak perlu dilakukan untuk mengevaluasi baik secara manual maupun otomatis untuk menguji apakah perangkat lunak sudah memenuhi persyaratan atau belum, dan untuk menentukan perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil sebenarnya [11].

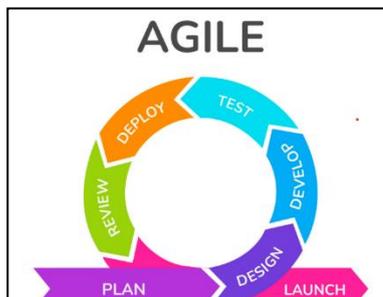
E. Notion

Aplikasi berbasis web yang menyediakan platform all-in-one untuk mencatat, mengelola tugas, dan berkolaborasi dalam tim. Notion memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengatur konten dalam berbagai format, seperti teks, tabel, daftar tugas, kanban board, kalender, dan masih banyak lagi. Aplikasi ini dirancang untuk membantu individu dan tim bekerja lebih efisien dengan menyediakan alat yang fleksibel untuk berbagai kebutuhan produktivitas [12].

III. METODE

PT.TransTRACK menggunakan metode Agile untuk pengembangan sistem *Mytask*. Konsep Pengembangan Perangkat Lunak Agile diperkenalkan oleh Kent Beck dan 16 rekan lainnya, yang menyatakan bahwa metode ini adalah cara untuk membangun perangkat lunak dengan cara langsung mengerjakannya dan secara bersamaan mendukung semua orang yang terlibat dalam proses pengembangan. Ini berarti bahwa Agile tidak hanya mendukung satu kelompok, tetapi semua pihak yang terlibat dalam proyek pengembangan perangkat lunak. Dengan menggunakan

metode Agile dalam proses pengembangan MyTask, tim dapat melaksanakan tugas mereka dengan lebih mudah dan efisien. Metode Agile memungkinkan pekerjaan dilakukan dengan cepat, sehingga menghemat waktu dan mempercepat penyelesaian proyek. Dengan demikian, MyTask dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat. Adapun beberapa tahapan dalam metode Agile, tahapan tersebut meliputi:



Gambar 1 Metode Agile

1. Plan (Perencanaan)

Menentukan kebutuhan MyTask serta merencanakan langkah-langkah yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam perencanaan ini tugas penulis sebagai PM akan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, kemudian membuat backlog produk yang berisi daftar fitur beserta penjelasannya serta menentukan prioritas dan memilih item backlog untuk diselesaikan dalam sprint pertama. Dalam perencanaan ini Tim mengambil Keputusan untuk:

2. Design (Perancangan)

Mengembangkan desain UI/UX yang menarik dan fungsional berdasarkan kebutuhan pengguna. Dalam perancangan penulis berdiskusi dengan tim yang bersangkutan untuk membahas tampilan aplikasi yang baru. Kegiatan perancangan ini dilakukan oleh tim UI/UX untuk membuat wireframe dan prototipe untuk menggambarkan tampilan MyTask tersebut.

3. Develop (Pengembangan)

Mengimplementasikan desain dan fitur-fitur MyTask sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Kegiatan pengembangan ini untuk mengembangkan fitur-fitur MyTask dalam periode sprint. Para tim development berkolaborasi dengan tim lain seperti desainer UI/UX dan product manager untuk memastikan konsistensi dan kegunaan fitur-fitur yang dikembangkan.

4. Test (Uji coba)

Memastikan bahwa MyTask berfungsi dengan baik, aman, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian ini dilakukan oleh tim QA untuk melakukan pengujian fungsional untuk memastikan fitur-fitur berjalan sesuai dengan yang seharusnya, melakukan pengujian keamanan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki potensi kerentanan, dan melakukan pengujian kinerja untuk memastikan MyTask beroperasi dengan baik di bawah beban kerja yang tinggi. QA akan melakukan pengujian sampai tahap UAT pengujian terakhir, yang dimana UAT tersebut adalah salah bukti satu kesuksesan aplikasi dan aplikasi layak untuk dirilis. Pada pengujian ini dilakukan oleh QA itu sendiri dengan menggunakan metode pengujian Black Box Testing.

5. Deploy (Peluncuran)

Membawa MyTask dari lingkungan pengembangan ke lingkungan produksi agar dapat digunakan oleh pengguna

akhir. Setelah semua pengujian dilakukan dan selesai tujuan lain dari deploy ini juga untuk memastikan bahwa perangkat lunak dapat dirilis ke pengguna akhir dengan cara yang efisien sambil meminimalkan risiko dan gangguan.

6. Review (Evaluasi)

Proses evaluasi MyTask hingga User Acceptance Testing (UAT) melibatkan beberapa tahapan kunci yang dirancang untuk memastikan bahwa aplikasi ini memenuhi semua kebutuhan pengguna dan beroperasi secara optimal. QA bertanggung jawab untuk menguji apakah tim pengembang telah menyelesaikan tugas mereka, dan ini dilakukan secara berulang hingga aplikasi layak untuk diuji. Setelah MyTask selesai dan memenuhi syarat untuk pengujian, QA akan melakukan UAT pada tahap akhir. UAT merupakan fase terakhir dalam pengujian perangkat lunak di mana pengguna akhir atau perwakilan bisnis menguji aplikasi untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan dan persyaratan bisnis mereka. Tujuan utama UAT adalah memverifikasi bahwa aplikasi berfungsi seperti yang diharapkan dalam lingkungan produksi dan siap untuk digunakan oleh pengguna akhir.

7. Launch (Peluncuran)

Setelah melewati tahapan UAT dan review, perilsan MyTask dilakukan untuk menunjukkan kesiapan aplikasi dalam digunakan oleh pengguna akhir dengan baik, serta untuk bersaing dengan aplikasi serupa di pasaran. Setelah menjalankan proses Agile, sebagai Product Manager, penulis akan melaksanakan beberapa tugas krusial. Ini termasuk membuat flowchart untuk menggambarkan alur kerja dan proses pengembangan produk, mempersiapkan backlog dengan mengumpulkan dan mengatur user stories serta fitur yang diperlukan, dan membuat cards di Notion untuk menetapkan tugas-tugas kepada tim dengan detail yang jelas seperti tanggal, user story, fitur, dan kriteria penerimaan. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa pengembangan berjalan terstruktur dan efisien, serta memungkinkan tim untuk bekerja secara kolaboratif dan responsif terhadap perubahan yang terjadi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penugasan Project Manager

Untuk penugasan dari mentor biasanya disampaikan secara langsung. Mentor menugaskan penulis untuk melakukan tahapan-tahapan dalam proses pengembangan sistem MyTask ini. Sebagai Product Manager, penulis dilibatkan dalam proses perencanaan dan perancangan untuk pengembangan tampilan baru yang akan didesain oleh tim UI/UX serta penambahan beberapa fitur baru. Dalam hal ini, penulis sebagai PM berdiskusi secara intensif dengan tim UI/UX dan tim developer untuk mengimplementasikan tampilan baru serta penambahan fitur EPOD dan tipe penugasan. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab untuk mengatur jadwal ke depan dan membuat flowchart yang menggambarkan alur kerja untuk website dan aplikasi mobile terbaru. Adapun hasil dari penugasan project manager pada proyek akhir ini adalah:

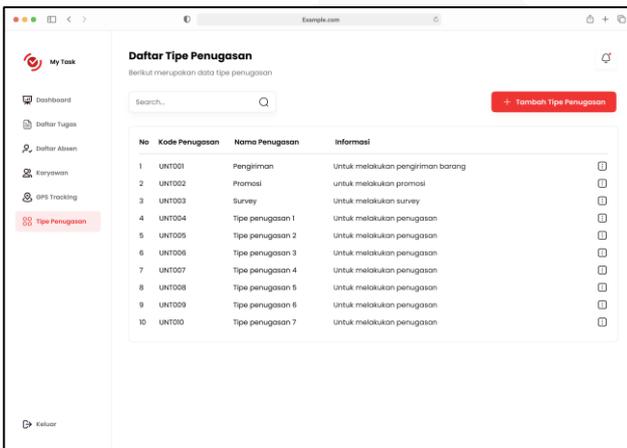
1. Membuat jadwal sprint. Penulis melakukan berbagai tugas guna menyelesaikan proyek ini, salah satunya adalah membuat jadwal sprint, tujuan jadwal sprint ini adalah untuk memudahkan dalam pengelolaan waktu, meningkatkan kolaborasi antar tim dan meningkatkan

fokus efektivitas dan kualitas. Berikut merupakan hasil jadwal sprint:

Tabel 1 Jadwal Sprint Planning dan Review

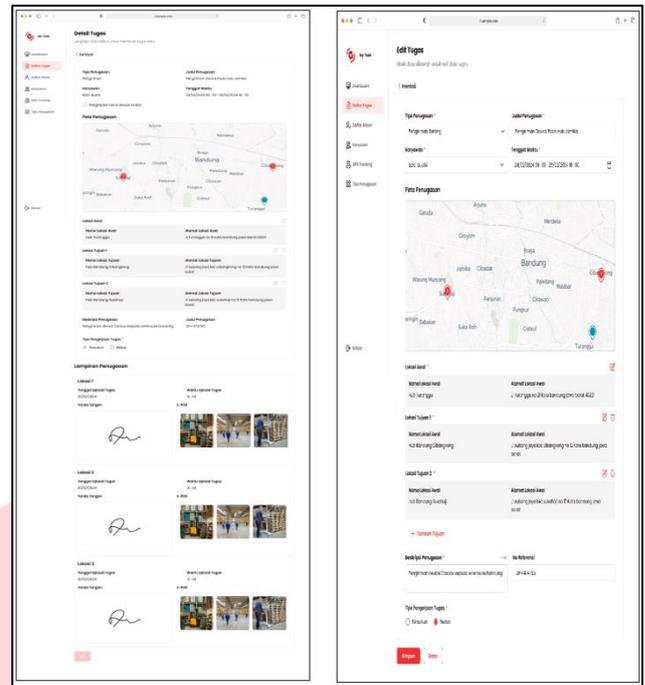
<i>Sprint Planning</i>	<i>Sprint Review</i>
Merencanakan pekerjaan yang akan dilakukan di sprint berikutnya.	Meninjau dan mengevaluasi hasil sprint yang sudah selesai.
Dilakukan di awal sprint.	Dilakukan di akhir sprint.
Menentukan backlog item yang akan menjadi prioritas dan dikerjakan terlebih dahulu.	Menunjukkan apa yang telah diselesaikan selama sprint sebelumnya.

2. Analisis Pengembangan, Penulis melakukan identifikasi apa saja yang akan ditingkatkan dan mengidentifikasi penambahan fitur. Peningkatan fitur MyTask ini mencakup beberapa aspek penting, termasuk peningkatan beberapa fitur, penambahan fitur *EPOD (Electronic Proof of Deleviry)*, tipe penugasan, serta update tampilan UI/UX. Berikut merupakan hasil dari penambahan fitur dan update tampilan MyTask:



Gambar 2 Tipe Penugasan

Gambar diatas merupakan hasil penambahan fitur “Tipe Penugasan”, Menu ini akan menampilkan list tipe penugasan yang sudah dibuat, tipe penugasan ini sendiri dapat dibuat pada saat user membuat tugas baru atau dengan menggunakan fitur tambah tipe tugas.



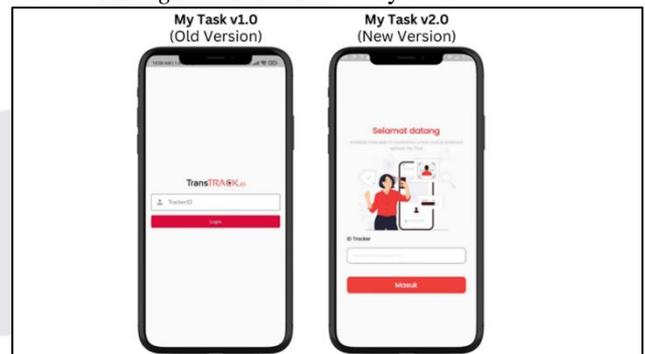
Gambar 3 EPOD (Electronic Proof of Deleviry)

Gambar diatas merupakan penambahan fitur EPOD, fitur EPOD memungkinkan pengguna untuk mengunggah bukti pengiriman dalam bentuk foto.



Gambar 4 Sebelum dan Sesudah Tampilan Login Screen Website MyTask

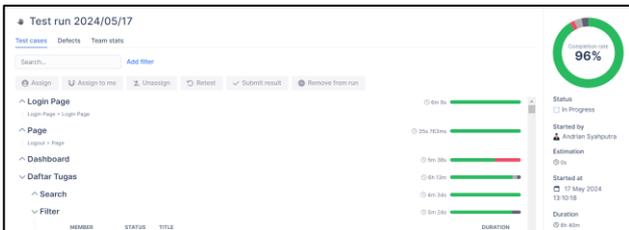
Gambar diatas merupakan perubahan tampilan dari sebelum dan sesudah *login screen website MyTask*.



Gambar 5 Sebelum dan Sesudah Tampilan Login MyTask Mobile

Gambar diatas merupakan tampilan sebelum menjadi sesudah dari *login screen MyTask Mobile*.

3. *Create Flowchart*, Salah satu tanggung jawab penting dari *Product Manager* dalam pengembangan MyTask. Flowchart berfungsi untuk menggambarkan alur kerja atau proses dengan cara yang mudah dipahami, sehingga semua anggota tim dapat memiliki pemahaman yang sama tentang bagaimana sistem atau proses akan beroperasi.



Gambar 10 Test Run UAT

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari hasil magang, penulis menyimpulkan bahwa MyTask membantu perusahaan dan instansi dalam mengelola sumber daya manusia (SDM) dengan lebih baik melalui otomatisasi dan manajemen tugas sehari-hari. Versi terbaru dari MyTask ini membawa perubahan signifikan pada antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), serta peningkatan dan penambahan fitur baru seperti EPOD (Electronic Proof of Delivery) dan Tipe Penugasan. Dengan adanya perubahan tampilan, peningkatan fitur, dan penambahan fitur ini, MyTask mampu meningkatkan kualitasnya dalam menghadapi persaingan dengan perusahaan lain, sehingga MyTask memiliki daya tarik yang kuat di pasar.

B. Saran

Agar peningkatan aplikasi My Task dalam mencapai keberhasilan maksimal, penulis memberikan sejumlah saran baik yang dapat diajukan, yaitu:

1. Mengadakan uji pengguna secara rutin untuk memastikan desain aplikasi tetap responsif dan memenuhi kebutuhan pengguna. Feedback dari pengguna dapat digunakan untuk perbaikan.
2. Sediakan panduan pengguna atau pelatihan singkat yang mudah diakses oleh pengguna terkait fitur-fitur baru. Ini akan membantu pengguna memahami dan memanfaatkan fitur baru dengan lebih cepat dan efektif.
3. Selalu mencari peluang untuk inovasi dan peningkatan fitur. Dalam dunia teknologi akan terus berkembang, dan untuk menjaga MyTask tetap up-to-date dengan tren yang terbaru akan membantu aplikasi tetap relevan dan menarik bagi pengguna.
4. Tingkatkan kolaborasi antara divisi, terutama antara tim UI/UX Design, Mobile Developer, dan Quality Assurance. Kolaborasi yang baik akan memastikan bahwa setiap aspek aplikasi bekerja harmonis dan tanpa masalah.

REFERENSI

- [1] J. & W. I. & G. E. & C. R. & A. A. & M. T. & P. R. & W. X. Melegati, *Product Managers in Software Startups: A grounded theory*, 2024.
- [2] D. & K. R. Fahrezy, "Metode Agile Scrum Untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek Berbasis Web.," *Journal of Informatics and Communication Thechnology*, 2023.
- [3] A. & R. C. Kosterich, "Institutional Arbitrageurs: The Role of Product Managers as a Locus of Change in Journalism," *Media and Communication*, 2023.
- [4] A. & L. C. & R. Mukhtar B, "The Implementation of User Centered Design Method in Developing UI/UX," *Journal of Information System, Technology and Engineering*, 2023.
- [5] R. Fimas, "Profesi Software Engineer," *Mobile Developer*, 2021.
- [6] S. Emmanuela, "Implementation of Efficient Quality Assurance System in Higher Education in Cote d'Ivoire: Lesson from Quality Assurance System in Higher Education in China," *The International Journal of Humanities & Social SStudies*, 2024.
- [7] "Knowledge Capture in Agile Organization: Methods and Strategies for Enchanting Effective and Efficient Process," *International Journal of Artificial Intelligence Research*, 2024.
- [8] G. & N. M. Pahlevi, "Pengaruh Fitur Aplikasi Duolingo Terhadap Popularitasnya," *Jurnal Sains, Nalar dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2023.
- [9] K. & A. D. & K. H. Imbar, "Merancang Flowchart Gamifikasi Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, pp. 81-87, 2023.
- [10] A. & B. M. Mandani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Penjualan Pada Toko Up Store Menggunakan Figma," *Journal Scientific and Applied Informatics*, pp. 431-437, 2023.
- [11] E. & C. C. & D. Z. & F. T. & Y. L. Wang, "Zero-Knowledge Blackbox Testing: Where are the fault," *International Journal of Foundations of Computer Science*, 2014.
- [12] D. & K. T. Madafi, "Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Notion Pada Biro Arsitektur di Masa Pandemi," pp. 121-126, 2021.