

Pengembangan Proses Penjurian pada Aplikasi *Ideabox* dengan Metodologi *Scrum* di PT Amerta Indah Otsuka

Fauzi Ramdani

Program Studi Teknik Komputer, Politeknik Sukabumi
Jl. Babakan Sirna No.25, Benteng, Kec. Warudoyong, Kota Sukabumi, Jawa Barat 43132, Indonesia
fauziramdani0112@gmail.com

Abstrak

Penjurian merupakan hal yang penting dalam menentukan penilaian ide yang disampaikan oleh karyawan, nantinya dapat menggambarkan kinerja baik atau buruknya karyawan di perusahaan. Peranan juri sangat dibutuhkan dalam penilaian yang bersifat objektif dan adil. Namun sistem penjurian yang sedang digunakan memiliki resiko yang tinggi dalam hal tingkat kehilangan data, perubahan data secara sepihak, perhitungan yang lama, dan kurang transparansi penilaian serta publikasi hasil. Disamping itu aplikasi yang sedang digunakan sudah sangat lama dan sulit untuk dikembangkan. Maka dari itu aplikasi perlu dibuat ulang agar perawatan dan pengembangan lebih mudah dilakukan sehingga aplikasi dapat bertahan lebih lama. Pengembangan yang akan dilakukan yaitu memperbaiki *mapping* penjurian dan kirim penjurian yang masih dilakukan secara *manual*, yang nantinya akan diperbaiki agar dapat dilakukan secara otomatis, memperbaiki dan menghilangkan *bug-bug* yang di temukan di aplikasi IdeaBox yang lama dan mendokumentasikan proses transaksi dengan diadakannya *report* setiap transaksi agar tidak ada kecurangan yang akan terjadi. Perancangan dan Pembangunan aplikasi menggunakan Metodologi Scrum yang salah satu kelebihanannya adalah adanya komunikasi secara berkala dengan pelanggan atau pengguna sehingga aplikasi yang akan dibangun dapat berjalan lancar sesuai dengan keinginan pelanggan atau pengguna. Aplikasi telah berhasil dibuat menggunakan Metodologi Scrum..

Kata kunci: Penjurian, Metodologi, Scrum, IdeaBox.

I. PENDAHULUAN

Sistem penjurian adalah suatu sistem yang digunakan untuk menentukan pemenang atau juara didalam sebuah kompetisi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penjurian memiliki arti proses, cara, atau perbuatan menilai dan memutuskan dalam suatu perlombaan, pertandingan dan sebagainya[1]. Penjurian juga merupakan hal yang penting dalam menentukan penilaian ide yang disampaikan oleh karyawan, nantinya dapat menggambarkan kinerja baik atau buruknya karyawan di perusahaan. Peranan juri sangat dibutuhkan dalam penilaian yang bersifat objektif dan adil[2]. Namun sistem penjurian yang sedang digunakan memiliki resiko yang tinggi dalam hal tingkat kehilangan data, perubahan data secara sepihak, perhitungan yang lama, dan kurang transparansi penilaian serta publikasi hasil. Disamping itu aplikasi yang sedang digunakan

sudah sangat lama dan sulit untuk dikembangkan. Maka dari itu aplikasi perlu dibuat ulang agar perawatan dan pengembangan lebih mudah dilakukan sehingga aplikasi dapat bertahan lebih lama.

Adapun referensi dalam pembuatan makalah ini yaitu, Model Sistem Informasi Pembimbingan Skripsi Online Terhadap Efektivitas Penyelesaian Skripsi Dengan Metodologi Scrum, penelitian yang dilakukan oleh Riky Faza yaitu mengembangkan alternatif metode bimbingan yang selama ini dilakukan secara konvensional yaitu bertatap muka secara langsung dengan keterbatasan waktu, sehingga dengan dilakukan pengembangan bimbingan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja[3].

Pada sistem yang dibuat oleh penulis yaitu akan membuat ulang aplikasi dan juga melakukan Pengembangan proses penjurian pada Aplikasi Ideabox. Perancangan dan Pembangunan aplikasi

menggunakan Metodologi Scrum yang salah satu kelebihanannya adalah adanya komunikasi secara berkala dengan pelanggan atau pengguna sehingga aplikasi yang akan dibangun dapat berjalan lancar sesuai dengan keinginan pelanggan atau pengguna. Untuk *backend* aplikasi menggunakan Node. Js dan untuk *frontend* menggunakan Angular yang beberapa kelebihanannya yaitu bersifat *open source*, memiliki tampilan yang bagus, dan lebih mudah untuk dilakukan perawatan serta pengembangan kedepannya. Dengan dikembangkannya aplikasi IdeaBox ini diharapkan dapat terjadinya proses penjurian yang adil, meningkatnya kreativitas karyawan dan meningkatnya produktivitas perusahaan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metodologi Scrum, terdapat 4 aktifitas utama. Keempat aktifitas tersebut berperan dalam pembangunan aplikasi, yaitu: *product backlog*, *sprint*, *scrum meeting*, dan pengujian. Berikut adalah aktifitas pembangunan aplikasi.

Product Backlog

Analisa kebutuhan mengambil studi kasus pada aplikasi IdeaBox sebelumnya yang telah berjalan di PT Merta Indah Otsuka. Analisa dilakukan dengan metode wawancara langsung dan pengamatan secara langsung. Maka dari analisa tersebut muncul beberapa kebutuhan dan masalah yang didapat untuk dijadikan penegembangan pada aplikasi IdeaBox yang baru.

Sprint

Pada proses ini adalah proses implementasi dari hasil analisa kebutuhan, desain dan fungsi. Pada proses ini maka mulai berlaku implementasi bahasa pemrograman dan penggunaan basis data dalam pembangunannya. Proses berlangsung dari tanggal 25 Mei 2022 sampai dengan 22 Agustus 2022. Proses tersebut merupakan iterasi pertama dari 4 iterasi yang dilakukan. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah JavaScript, CSS untuk memperindah tampilan antarmuka, serta MySQL sebagai basis data utama.

Scrum Meeting

Pertemuan dilakukan setiap hari dengan melaporkan proses dan hasil yang telah dicapai selama tanggal 25 Mei 2022 sampai dengan 22 Agustus 2022. Selain proses harian yang dilaporkan maka setiap minggu juga terdapat evaluasi tentang modul apa saja yang sudah dikerjakan dan kendala

yang dihadapi oleh tim. Dari evaluasi mingguan tersebut akan menghasilkan solusi untuk mengatasi kendala yang ditemui tim dan pekan selanjutnya dilakukan implementasi solusi yang sudah dipecahkan sebelumnya agar implementasi dapat selesai tepat waktu.

Pengujian

Pengujian aplikasi dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2022 di PT Amerta Indah Otsuka.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan aktivitas-aktivitas pembangunan aplikasi menggunakan metode scrum yang telah dilakukan di atas, berikut merupakan hasil dari aplikasi IdeaBox yang dibuat.

012/IF/IAO/07/22 Daris Riyadi Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipi

Aspek :	Department :	List Jury :
Work Efficiency - Area Office	ITS	

Gambar 1. Sebelum ditentukan juri

Sebelum dilakukan *Mapping* penjurian *list* juri masih kosong, itu tandanya ide tersebut belum memiliki juri dan siap untuk dilakukan *Mapping* Penjurian. Berikut pengujian setelah dilakukan *Mapping* Penjurian.

012/IF/IAO/07/22 Daris Riyadi Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipi

Aspek :	Department :	List Jury :
Work Efficiency - Area Office	ITS	<ul style="list-style-type: none">• Hilman Abdurrahman Achmad• Suryawan Prihantoro• Rudy Budiana

Gambar 2. Setelah ditentukan juri

Hanya dengan menekan tombol *Map Juri* maka juri akan secara otomatis ditentukan sesuai kriteria ide yang dibuat oleh karyawan. Berbeda dengan aplikasi sebelumnya, penentuan juri dilakukan secara manual oleh admin.

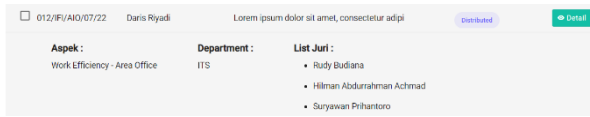
Setelah dilakukan penentuan juri langkah selanjutnya adalah melakukan pengiriman ide untuk dinilai kepada juri terkait, berikut merupakan proses pengiriman ide ke juri.

012/IF/IAO/07/22 Daris Riyadi Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipi

Aspek :	Department :	List Jury :
Work Efficiency - Area Office	ITS	<ul style="list-style-type: none">• Hilman Abdurrahman Achmad• Suryawan Prihantoro• Rudy Budiana

Gambar 3. Sebelum dikirim ke juri

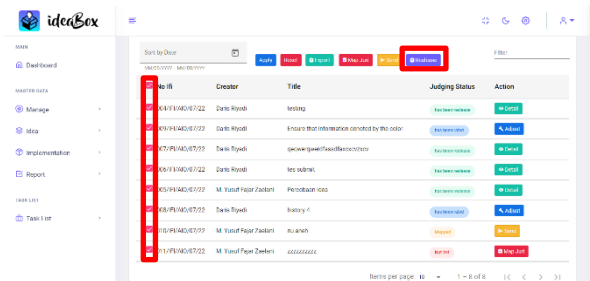
Ide yang belum dikirim ke juri memiliki status mapped, agar ide dapat dilakukan penilaian maka ide tersebut harus dikirim kepada juri terkait.



Gambar 4. Setelah dikirim ke juri

Hanya dengan menekan tombol *Send* maka ide akan secara otomatis dikirim ke juri sesuai kriteria ide yang dibuat oleh karyawan. Berbeda dengan aplikasi sebelumnya, pengiriman ide ke juri harus dilakukan secara manual oleh admin.

Setelah dilakukan penilaian oleh juri, maka proses selanjutnya adalah perilis *reward* dan nilai untuk ide tersebut.



Gambar 5. Rilis Penilaian

Ketika Ide di rilis, Aplikasi akan Otomatis mengkalkulasikan nilai ide, *reward*, *point*, dan nilai *reward* yang akan di, Jika ide yang dibuat berhubungan dengan IoT maka *reward*, *point* dan nilai *reward* di kali (x) 1,5 dan jika Ifi tersebut *Cost Saving* maka *reward*, *point* dan nilai *reward* di kali (x) 2, jika terdapat keduanya maka *reward*, *point* dan nilai *reward* di kali (x) 3,5. Point nantinya bisa ditukarkan dengan *merchandise* dan Nilai *Reward* akan langsung masuk ke *salary*.

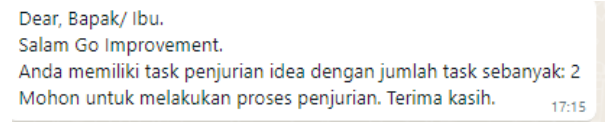
Dilakukan juga pengembangan pengingat agar juri mengetahui tugas yang dia miliki di setiap minggunya, Tidak peduli seberapa baik dan hebatnya kita dalam membuat daftar *to-do-list* dan menandai *event* di kalender, tetap saja kita masih merasa kesulitan untuk mengingatkan diri dalam melakukan segala hal-hal penting maka dari itu diperlukan *reminder* atau pengingat. *Reminder* atau pengingat jadwal adalah sebuah pengingat yang dapat digunakan untuk mengingatkan hal-hal penting yang harus di lakukan. Contohnya seperti tugas *approver* dalam menyetujui ide yang dibuat oleh karyawan dan penilaian yang harus dilakukan oleh juri. Terkadang *approver* dan juri lupa dan tidak tahu bahwa mereka memiliki tugas untuk

dilaksanakan maka dari itu di dalam aplikasi IdeaBox dilakukan pengembangan untuk memberikan pengingat kepada *approver* dan juri setiap hari senin pada pukul 09:00 pagi.



Gambar 6. Reminder melalui email

Pengingat akan secara otomatis aktif setiap hari senin jam 09:00 pagi kepada *approver* dan juri melalui Whatsapp dan Email.



Gambar 7. Reminder melalui whatsapp

Harapannya agar *approver* dan juri mengetahui bahwa mereka memiliki tugas, sehingga ide-ide yang diberikan karyawan dapat lebih cepat di proses.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan serta hasil pembangunan aplikasi yang sudah dilakukan mengenai "Implementasi Metodologi Scrum Dalam Pengembangan Proses Penjurian Pada Aplikasi Ideabox Di PT Amerta Indah Otsuka".dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metodologi Scrum membantu memudahkan proses perancangan sehingga pengerjaan dapat berjalan sesuai dengan perancangan yang dibuat dengan sebelumnya.
2. Dengan kombinasi Node Js dan Angular sebagai *backend* dan *frontend* menghasilkan aplikasi yang sangat baik, baik dari segi pemrosesan datanya maupun dari segi perawatan dan pengembangan dimasa yang akan datang
3. Dengan Dikembangkan nya proses penjurian tentunya akan mempermudah pekerjaan

departemen *kaizen* dalam mengelola ide-ide dari karyawan dan juga dapat meningkatkan tingkat produktivitas di perusahaan.

REFERENSI

- [1] J. F. Saptio and D. D. Putri, "Rancangan Bangun Aplikasi Penjurian Daring Berbasis Web," *Hilos Tensados*, vol. 1, no., pp. 1–476, 2019.
- [2] D. Sunaryono, W. Suadi, and I. M. K. Widhiastra, "Penjurian Online Berbasis Web Service," *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun. Terap. 2012*, vol. 2012, no. Semantik, pp. 176–181, 2012.
- [3] R. Faza, "Model sistem informasi pembimbingan skripsi online terhadap efektivitas penyelesaian skripsi dengan metodologi scrum," *J. Elektro-Komputer-Teknik*, vol. 1, no. 1, pp. 89–99, 2018.