

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Data dari ILO (*International Labour Organization*) menunjukkan bahwa Produktivitas tenaga kerja di Indonesia menunjukkan tren yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Namun masih lebih rendah dibanding produktivitas tenaga kerja di Malaysia dan Thailand. Pada tahun 2012 produktivitas tenaga kerja di Indonesia sama dengan produktivitas tenaga kerja di Jepang tahun 1970 (Haryani, 2013).

Pemerintah menargetkan agar Indonesia menjadi 10 negara besar di dunia pada 2025, lalu menjadi 6 besar negara di dunia pada 2050. Untuk mencapai target itu, mengandalkan sumber daya alam (SDA) saja tidak cukup. Pada masa mendatang, sektor teknologi informasi dan komunikasi merupakan sektor yang paling dan makin dominan. Oleh karena itu, produktivitas pada sektor tersebut perlu terus ditingkatkan (Haryani, 2013).

Perusahaan rintisan berbasis teknologi, atau biasa disebut *Startup*, adalah penggerak utama sektor teknologi informasi dan komunikasi. Pertumbuhan *Startup* mulai marak seiring semakin mudahnya akses internet. Dimulai dari munculnya *startup-startup* yang memudahkan pengguna untuk mencari informasi di Internet (Google, Yahoo, Excite, etc) pada akhir 1990-an. Diikuti oleh maraknya *startup-startup* yang memudahkan pengguna berinteraksi dengan pengguna lain (Friendster, MySpace, Facebook, etc) pada pertengahan 2000-an. Hingga kini merebaknya *startup-startup* yang memudahkan orang menjual/sewakan produk dan/atau jasa mereka ke orang lainnya (Gojek, Tokopedia, Bukalapak, dsb).

Berdasarkan data dari startuplokal.org (2015), setidaknya muncul 1 *Startup* baru setiap 4 hari sekali di Indonesia. *Startup* ini sangat beragam, mulai dari yang dikelola oleh kurang dari 10 pegawai hingga yang dikelola oleh organisasi besar dengan ratusan pegawai. Semua *Startup* ini bermunculan untuk mencoba memberi jawaban atas berbagai permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat.

Beberapa contoh *startup* Indonesia, terutama yang berkantor di Jakarta adalah Rumah123 yang mencoba mengatasi kesulitan masyarakat dalam mencari properti yang tepat untuk mereka, FlowerAdvisor yang mencoba untuk mengatasi kesulitan masyarakat untuk mencari dan mengantarkan bunga serta hadiah pada orang terkasih, Pricebook yang mencoba mengatasi kesulitan masyarakat untuk mencari produk terbaik dengan harga terbaik, dan masih banyak *startup* Indonesia lainnya.

Pertumbuhan *Startup* di Indonesia yang tidak diiringi dengan peningkatan jumlah pasokan sumber daya manusia (SDM) terampil yang dibutuhkan industri ini menyebabkan *Startup* saling berebut SDM dengan cara menawarkan gaji besar dan berbagai fasilitas yang memanjakan SDM-nya. Salah satu fasilitas yang dianggap bisa memanjakan SDM sekaligus meningkatkan produktivitas perusahaan adalah penerapan kerangka kerja Scrum.

*Scrum* merupakan kerangka kerja yang saat ini marak digunakan dalam pengembangan produk perangkat lunak, khususnya pada *Startup*. Kerangka kerja ini menitikberatkan pada kemampuan tim untuk beradaptasi dengan berbagai kondisi yang terjadi.

Nama '*Scrum*' mengacu pada kata '*Scrummage*' di permainan Rugby yang merupakan waktu ketika tim bergerombol sangat rapat untuk merebut bola dari lawan. Para pendiri *Scrum* menggunakan istilah ini untuk menekankan pentingnya tim agar bekerjasama sebagai satu kesatuan guna mencapai satu fokus tujuan. Kemenangan hanya bisa terjadi apabila tim bisa berkoordinasi dengan baik dan menyesuaikan diri dengan kondisi di lapangan. Bedanya adalah, pada tim Rugby yang berusaha di-*goal*-kan adalah bola, sedangkan pada tim pengembangan produk perangkat lunak yang berusaha di-*goal*-kan adalah perangkat lunak.

*Scrum* memiliki beberapa elemen dasar yang membuatnya menjadi kerangka kerja yang solid bagi pengembangan produk perangkat lunak. Elemen-elemen dasar ini dapat dipecah menjadi peran, peralatan, dan seremoni (Farstad, 2010, hlm.2). *Scrum* menggunakan pendekatan secara *iterative* dan *incremental* untuk mengantisipasi ketidakpastian dalam proyek dan pengendalian resiko.

Produktivitas kerja tim pengembangan produk perangkat lunak dapat meningkat dengan penerapan Scrum karena tiap anggota tim mengetahui perannya masing-masing, menggunakan peralatan yang tepat, dan memiliki seremoni yang

jasas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ambler (2013), penerapan Scrum terbukti meningkatkan tingkat keberhasilan suatu proyek sebesar 60%. Penelitian yang sama juga mengungkapkan bahwa 82% perusahaan mengalami peningkatan produktivitas dan 76% nya mengalami peningkatan kualitas produk. 72% perusahaan juga mengalami penurunan biaya produksi dan 78% nya mengalami peningkatan kepuasan para *stakeholder*.

PT AI, PT WMI, dan PT PDI adalah beberapa contoh *Startup* di Jakarta Selatan yang sama-sama menerapkan Scrum. *Startup-startup* ini memiliki kesamaan dari sisi input dan proses-nya namun menghasilkan output yang berbeda.

Perbedaan penerapan Scrum dan perbedaan hasil yang didapat pada PT AI, PT WMI, dan PT PDI merupakan fenomena yang dapat dieksplorasi dengan penelitian kualitatif deskriptif untuk mengungkap suatu masalah atau keadaan sebagaimana adanya sehingga memberikan gambaran yang tepat tentang keadaan sebenarnya dari objek yang diselidiki dalam rangka memecahkan masalah tertentu. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian non hipotesis sehingga langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut diatas, maka peneliti tertarik meneliti tentang “Analisis Penerapan Kerangka Kerja Scrum Dalam Upaya Peningkatan Produktivitas Perusahaan *Startup* di Jakarta Selatan”.

## **I.2 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah perlu ditentukan agar penelitian dapat dilakukan dengan baik dan terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pembatasan dalam penelitian ini adalah :

- a. Lokasi penelitian adalah PT AI, PT WMI, dan PT PDI yang berlokasi di DKI Jakarta
- b. Data primer didapat dari hasil wawancara dengan nara sumber yang bekerja di lokasi penelitian dan terlibat dalam penerapan *scrum*
- c. Data sekunder didapat dari data-data yang bisa diperoleh secara publik melalui internet atau media publikasi lainnya
- d. Periode data yang diteliti adalah antara tahun 2013 hingga 2016

- f. Faktor-faktor yang diteliti adalah ketiga elemen dasar *scrum*, gaya kepemimpinan tim manajemen, serta nilai produktivitas berdasarkan produk perangkat lunak yang dihasilkannya
- g. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kualitatif deskriptif

### **I.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan ruang lingkup penelitian diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan *Scrum* di PT.AI, PT WMI dan PT PDI serta hasilnya. Dengan demikian, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana penerapan Scrum dalam upaya peningkatan produktivitas tim pengembangan produk perangkat lunak?
- b. Bagaimana pengaruh gaya kepemimpinan dan dukungan manajemen terhadap penerapan Scrum?
- c. Bagaimana pengaruh penerapan Scrum terhadap produktivitas tim pengembangan produk perangkat lunak berdasarkan produk perangkat lunak yang dihasilkannya?

### **I.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan keidealan penerapan *scrum* untuk mengoptimalkan produktivitas tim pengembangan produk perangkat lunak
- b. Meningkatkan keidealan gaya kepemimpinan sesuai dengan perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan pasar
- c. Meningkatkan keidealan penerapan *scrum* untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang adaptif sesuai dengan kebutuhan pasar yang terus berubah

Berdasarkan tujuan di atas, diharapkan ada beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu :

- a. Manfaat Teoritis  
 Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembahasan-pembahasan mengenai Scrum. Diharapkan hasil

penelitian ini dapat menjadi bahan informasi yang berguna bagi masyarakat dan sebagai bahan referensi yang mendukung bagi peneliti maupun pihak lain yang tertarik meneliti mengenai Scrum serta elemen-elemen yang mempengaruhi efektifitasnya dalam meningkatkan produktivitas tim pengembangan produk perangkat lunak pada perusahaan *startup*.

b. Manfaat Praktis

- 1) Sebagai masukan bagi perusahaan *startup* yang sudah menerapkan Scrum tapi belum merasakan peningkatan pada produktivitas, khususnya pada tim pengembangan produk perangkat lunak.
- 2) Sebagai masukan bagi perusahaan *startup* yang belum menerapkan Scrum agar dapat menerapkannya secara optimal untuk meningkatkan produktivitas perusahaan, khususnya pada tim pengembangan produk perangkat lunak.
- 3) Sebagai masukan bagi perusahaan, baik *startup* maupun korporasi besar untuk meningkatkan produktivitas perusahaan dengan cara menerapkan Scrum.

