

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami perkembangan yang pesat, membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia kerja dan pendidikan. Perubahan ini menciptakan kebutuhan akan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan era digital, terutama di bidang pengembangan perangkat lunak dan teknologi web. PT. Telkom Indonesia, sebagai salah satu perusahaan telekomunikasi terkemuka di Indonesia, terus berupaya mendukung pengembangan sumber daya manusia melalui berbagai inisiatif, salah satunya adalah program Digital Amoeba.

Program Digital Amoeba merupakan program inovasi internal yang bertujuan untuk mendorong budaya inovasi di kalangan karyawan PT. Telkom Indonesia serta memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis melalui magang. Program ini memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa, di mana mereka dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah dan mengembangkan kompetensi mereka dalam lingkungan profesional.

Proyek Ideabox Multitenant dilaksanakan dengan menggunakan metode SCRUM, sebuah metodologi Agile yang mendukung pengembangan perangkat lunak secara iteratif dan kolaboratif. Tim proyek terdiri dari berbagai peran, termasuk Product Owner, Scrum Master, System Analyst, Quality Assurance, Backend Developer, dan Front End Web Developer, di mana masing-masing anggota tim berkontribusi sesuai dengan keahlian dan tanggung jawab mereka.

Dalam konteks pengembangan platform ini, penting untuk memahami peran dan tanggung jawab setiap anggota tim, serta bagaimana kolaborasi dan komunikasi yang efektif dapat mendukung pencapaian tujuan proyek. Selain itu,

pemahaman mendalam tentang teknologi dan alat yang digunakan, seperti framework pengembangan web, sistem manajemen basis data, dan alat kolaborasi tim, juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan proyek.

Dengan latar belakang tersebut, laporan ini disusun untuk mengulas pengalaman penulis selama mengikuti program magang di Digital Amoeba PT. Telkom Indonesia, serta memberikan gambaran tentang proses pengembangan platform Ideabox Multitenant. Diharapkan, laporan ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pembaca mengenai pentingnya pengalaman kerja nyata dalam mengembangkan keterampilan praktis dan profesional di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

1.2 Perumusan Masalah

Pengembangan platform Ideabox Multitenant di Digital Amoeba PT. Telkom Indonesia bertujuan untuk menciptakan ekosistem inovasi yang mendorong partisipasi karyawan dalam pengajuan ide-ide kreatif. Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pengembangan proyek ini. Perumusan masalah dalam proyek ini meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan platform yang fleksibel dan dapat dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan spesifik dari berbagai tenant?
2. Bagaimana memastikan sistem manajemen ide yang efektif, yang dapat mengakomodasi berbagai jenis ide dari berbagai pengguna dan menjaga kualitas serta relevansi ide tersebut?
3. Bagaimana mengintegrasikan teknologi terkini, seperti framework pengembangan web dan sistem manajemen basis data, untuk mendukung fungsionalitas platform dan meningkatkan pengalaman pengguna?
4. Bagaimana menerapkan metode pengembangan proyek secara efektif dalam tim proyek yang terdiri dari berbagai peran, seperti Product Owner, Scrum Master, System Analyst, Quality Assurance, Backend Developer, dan Front End Web Developer, untuk memastikan kolaborasi dan komunikasi yang optimal?

Dengan mengidentifikasi dan mengatasi masalah-masalah tersebut, diharapkan pengembangan platform Ideabox Multitenant dapat berjalan lancar dan mencapai tujuannya dalam mendukung inovasi di PT. Telkom Indonesia.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama yang berfokus pada pengembangan platform Ideabox Multitenant di Digital Amoeba PT. Telkom Indonesia, yaitu:

1. Membuat platform crowdsourcing ide yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan berbagai tenant untuk mendukung inovasi.
2. Membangun sistem manajemen ide yang efektif dan efisien dalam mengakomodasi berbagai jenis ide dari pengguna.
3. Menerapkan teknologi terkini dalam pengembangan web dan manajemen basis data untuk meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna.
4. Memastikan penerapan metode pengembangan proyek secara optimal dalam pengembangan proyek, untuk meningkatkan kolaborasi dan efisiensi tim.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mendukung terciptanya ekosistem inovasi yang lebih baik dan meningkatkan partisipasi karyawan dalam pengajuan ide-ide kreatif.
2. Memberikan alat yang efektif untuk mengajukan dan mengelola ide-ide, serta mendukung kolaborasi antar karyawan.
3. Memberikan pengalaman nyata dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan metode pengembangan proyek dan teknologi terkini, serta mengembangkan keterampilan soft skill dan hard skill.

4. Menyediakan studi kasus yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan platform crowdsourcing dan penerapan metode SCRUM.