

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Scrum

Scrum adalah framework Agile yang memungkinkan tim berlari cepat dan beradaptasi secara konstan, dengan struktur sprint, peran yang jelas, dan siklus umpan balik yang kuat, semuanya dibangun atas dasar empirisme untuk menangani perubahan dan risiko secara efektif [4]. Scrum memungkinkan **peningkatan kolaborasi, fleksibilitas, dan responsivitas** dalam proses pengembangan produk, dengan mengikuti pendekatan iteratif yang terus berevolusi agar sesuai konteks organisasi. Scrum membagi pengerjaan menjadi fase-fase pendek (sprint), memungkinkan tim untuk menguji, mendapatkan masukan, dan beradaptasi secara terus-menerus sesuai prinsip iteratif dan incremental.

2.1.2 Agile Manifesto

Adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menggabungkan perencanaan jangka panjang dengan fleksibilitas dan adaptabilitas untuk mengurangi risiko proyek, meningkatkan output, dan memperbaiki kualitas produk. Pendekatan ini, khususnya melalui metode Scrum, berfokus pada pengambilan keputusan dan berbagi informasi secara efektif, memungkinkan adaptasi terhadap proyek besar dan program pengembangan produk perangkat lunak di perusahaan IT berukuran menengah, dengan modifikasi tertentu juga dapat diterapkan pada perusahaan multinasional besar [9].

2.1.3 Evidence-Based Management (EBM)

Evidence-Based Management (EBM) adalah kerangka kerja yang dikembangkan oleh Scrum.org untuk membantu organisasi mengukur dan meningkatkan kinerja tim berdasarkan value dan outcome nyata[2]. EBM menekankan pengambilan keputusan berbasis data melalui empat metrik utama, yaitu:

1. Employee Satisfaction: Mengukur kepuasan dan keterlibatan tim.
2. Lead Time: Mengukur kecepatan tim dalam menyampaikan nilai.
3. Velocity: Mengukur stabilitas dan kapasitas kerja tim.
4. Innovation Rate: Mengukur seberapa besar porsi kerja tim untuk inovasi atau perbaikan.

2.1.4 Pengembangan Perangkat Lunak dan Metode Agile

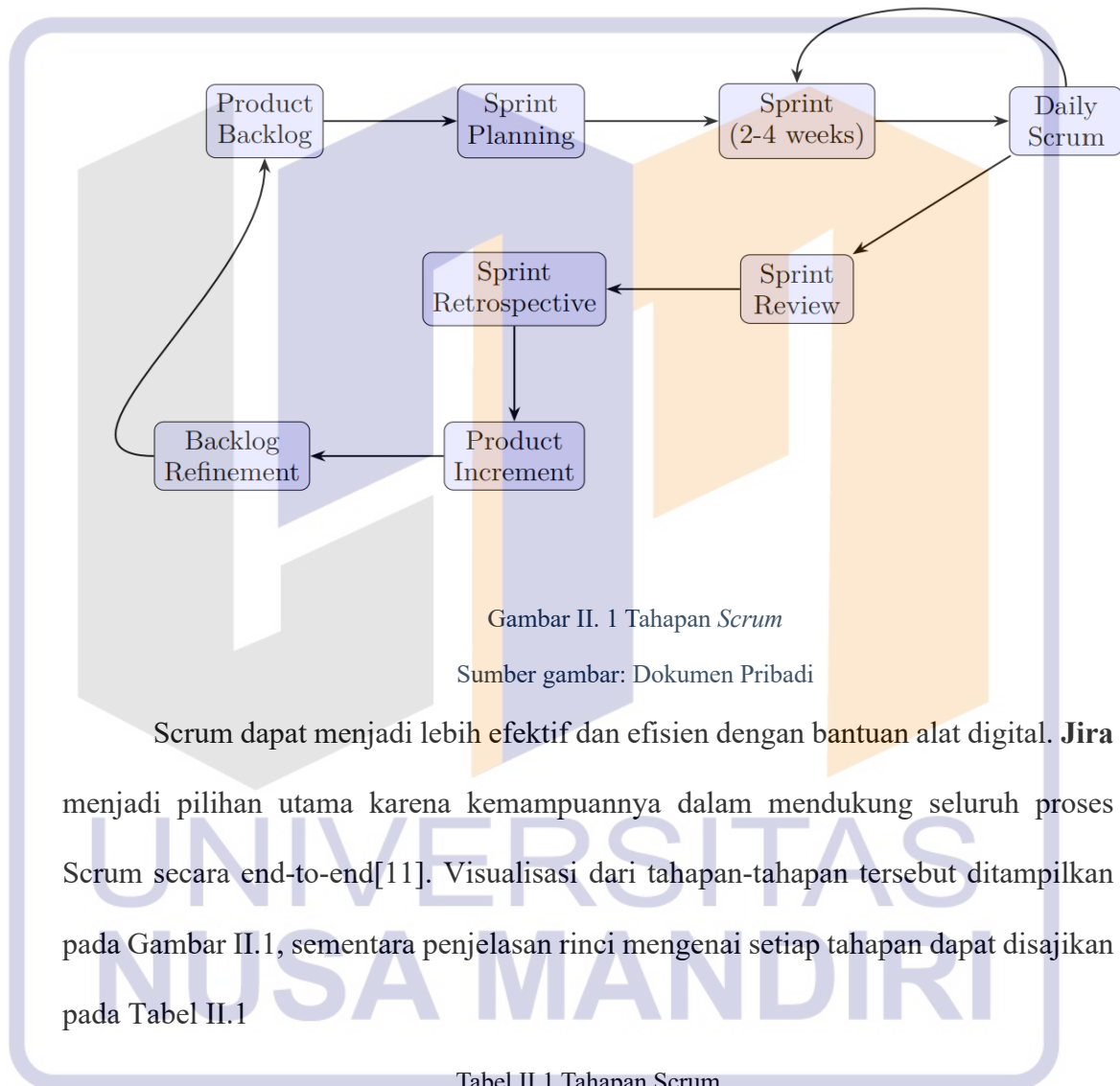
Salah satu kerangka kerja Agile dan Scrum yaitu dapat mengelola proyek kompleks dengan iterasi pendek yang disebut Sprint. Pendekatan ini menekankan transparansi, inspeksi, dan adaptasi, yang memungkinkan tim bekerja sama dan responsif terhadap perubahan [8]. Scrum telah terbukti berhasil dalam pengembangan aplikasi karena meningkatkan produktivitas dalam tim dan kualitas produk [10].

Efektivitas Penerapan Metode Scrum

Penelitian [7] menunjukkan bahwa Scrum lebih efektif untuk pengembangan aplikasi hingga 30% dibandingkan Waterfall, terutama karena kemampuannya untuk mengurangi waktu pengerjaan dan meningkatkan kolaborasi tim melalui tinjauan literatur sistematis (SLR). Scrum memungkinkan identifikasi masalah secara dini dan penyesuaian cepat terhadap perubahan kebutuhan.

2.1.5 Jira sebagai Alat Bantu Utama dalam Implementasi Scrum

Jira, yang dikembangkan oleh Atlassian, merupakan salah satu alat bantu manajemen proyek paling populer dan banyak digunakan untuk implementasi metodologi Agile, termasuk Scrum dan Kanban. Dalam praktiknya, implementasi



Scrum dapat menjadi lebih efektif dan efisien dengan bantuan alat digital. **Jira** menjadi pilihan utama karena kemampuannya dalam mendukung seluruh proses Scrum secara end-to-end[11]. Visualisasi dari tahapan-tahapan tersebut ditampilkan pada Gambar II.1, sementara penjelasan rinci mengenai setiap tahapan dapat disajikan pada Tabel II.1

Tabel II.1 Tahapan Scrum

Sumber tabel: Dokumen Pribadi

Tahapan Scrum	Fasilitas Jira
Product Backlog	Jira menyediakan tampilan backlog yang dinamis dan dapat diprioritaskan.

Sprint Planning	Jira memungkinkan tim memilih backlog dan membuat sprint baru dengan estimasi waktu.
Sprint Backlog	Dibentuk secara otomatis berdasarkan backlog yang dipilih
Sprint Board	Papan interaktif untuk melihat progres tugas: To Do, In Progress, Done.
Daily Scrum	Mempermudah pembaruan status pekerjaan secara real-time.
Sprint Review	Menyediakan laporan sprint dan hasil pekerjaan yang dapat dipresentasikan.
Sprint Retrospective	Menggunakan data historis (velocity, burndown) sebagai bahan refleksi.
Product Increment	Hasil kerja yang dihasilkan pada akhir setiap Sprint, berupa fitur atau fungsi produk yang telah selesai, dapat digunakan, dan memenuhi Definition of Done.
Backlog Refinement	Proses berkelanjutan untuk meninjau, memprioritaskan, dan memperbarui Product Backlog.

2.1.6 Tantangan dan Solusi dalam Penerapan Scrum

Meskipun Scrum memiliki banyak keuntungan, ada beberapa masalah saat menggunakannya, seperti menolak perubahan, tidak memahaminya, dan koordinasi tim yang kompleks [7]. Untuk mengatasi kesulitan pada implementasi Scrum, Scrum Master perlu memfasilitasi pelatihan dan komunikasi yang efektif, sementara Product Owner harus memastikan prioritas tugas yang jelas dalam Product Backlog [12].

Selain itu, tim terdistribusi kerap menghadapi kendala terkait biaya dan kompleksitas penggunaan alat manajemen proyek seperti Jira, serta tantangan dalam sinkronisasi data dan kebutuhan akan pelatihan intensif untuk mengoptimalkan pemanfaatan alat tersebut [13].

Penggunaan grafik kemajuan dan papan tugas seperti Trello, dan Jira juga meningkatkan transparansi [14].

Scrum meningkatkan efektivitas pengembangan aplikasi dan memastikan bahwa produk akhir relevan dan bermanfaat bagi pengguna. Dalam hal aplikasi monitoring tugas karyawan, masalah seperti integrasi dengan sistem yang sudah ada dan kebutuhan akan data real-time dapat diatasi dengan iterasi singkat dan umpan balik pengguna yang konsisten [7]

2.2 Penelitian Terkait

Hasil dari tinjauan Pustaka tidak lepas dari penelitian terkait yang telah ditinjau sedemikian rupa agar dapat dijadikan acuan penyusunan skripsi. Di bawah ini merupakan rangkuman penelitian terkait yang digunakan sebagai acuan utama pada skripsi.

2.2.1 Scrum Project Management Challenges and Solutions: Systematic Literature Review [7] :

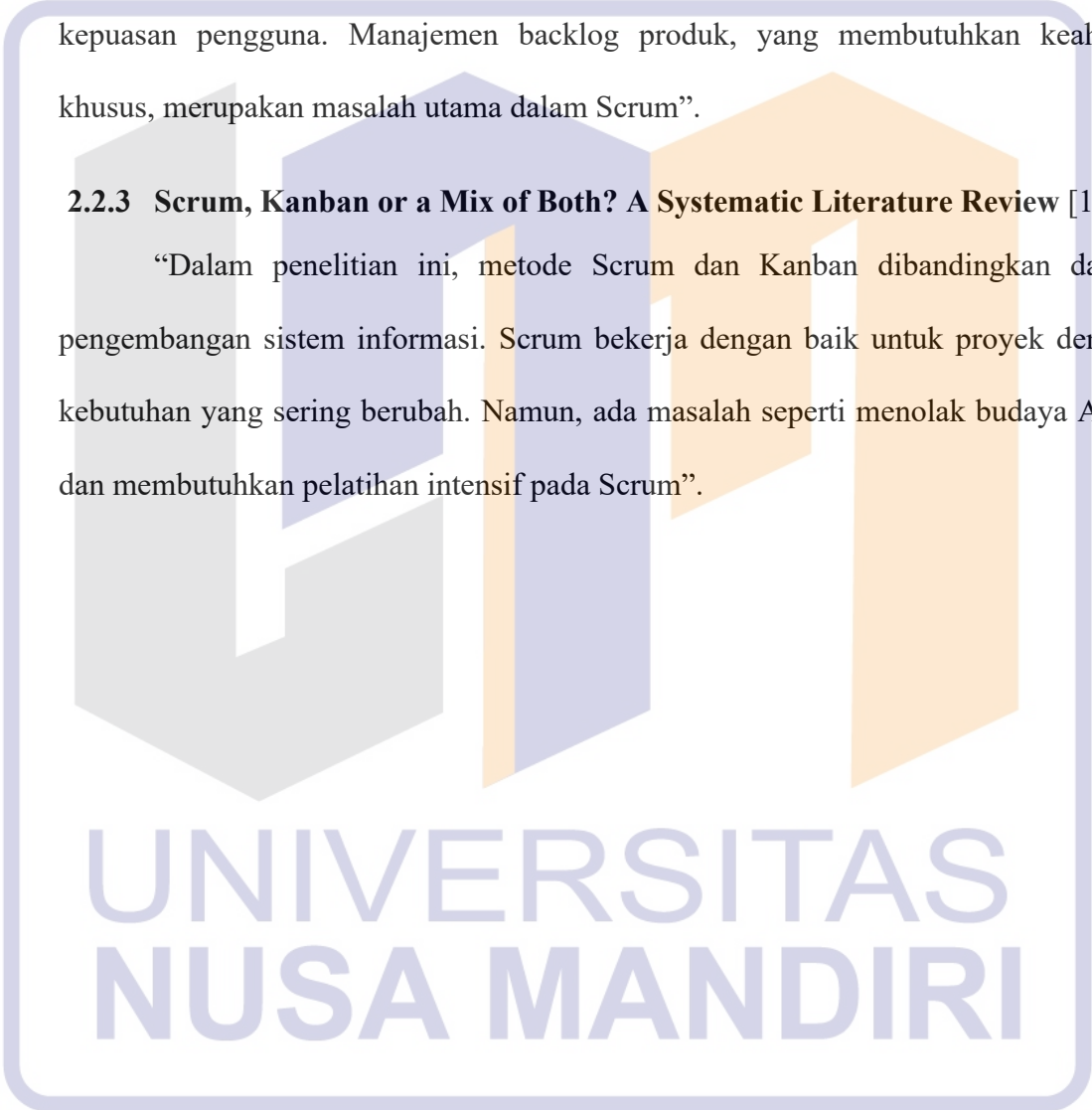
“Studi ini mengevaluasi penerapan **Scrum** dalam pengembangan aplikasi secara keseluruhan melalui peninjauan literatur sistematis (SLR). Hasilnya menunjukkan bahwa **Scrum** meningkatkan efisiensi pengembangan hingga tiga puluh persen dibandingkan metode pengembangan konvensional seperti **Waterfall**. Ini terutama karena fleksibilitasnya untuk menangani perubahan yang mungkin terjadi. Namun, penelitian ini tidak berkonsentrasi pada penggunaan aplikasi untuk memantau tugas karyawan”.

2.2.2 Planning Implementation of Agile and Scrum techniques in medium-sized IT companies [9].

“Penelitian ini melihat bagaimana membuat aplikasi presensi karyawan menggunakan Scrum. Penemuannya menunjukkan bahwa bekerja sama dalam tim melalui pertemuan harian Scrum dan review sprint meningkatkan kualitas produk dan kepuasan pengguna. Manajemen backlog produk, yang membutuhkan keahlian khusus, merupakan masalah utama dalam Scrum”.

2.2.3 Scrum, Kanban or a Mix of Both? A Systematic Literature Review [12].

“Dalam penelitian ini, metode Scrum dan Kanban dibandingkan dalam pengembangan sistem informasi. Scrum bekerja dengan baik untuk proyek dengan kebutuhan yang sering berubah. Namun, ada masalah seperti menolak budaya Agile dan membutuhkan pelatihan intensif pada Scrum”.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

2.4 Analisa 3C2S

Pada penelitian ini dalam melakukan data synthesis antar literatur dengan tahapan 3C+2S yaitu compare, contrast, criticize, synthesis dan summarize terhadap masing-masing literatur. Berdasarkan dengan 3 penelitian sebelumnya, peneliti melakukan analisis 3C2S untuk mengetahui relevansi antara penelitian sebelumnya dan akan dijelaskan pada tabel 2.2.

Tabel II. 2 Analisa3C2S

Sumber tabel: Dokumen Pribadi

Judul	Compare	Contrast	Criticize	Synthesis	Summarize
Scrum Project Management Challenges and Solutions: Systematic Literature Review [7]	Sejalan dengan literatur lain bahwa Scrum meningkatkan efisiensi pengembangan dan fleksibel terhadap perubahan.	Penelitian ini tidak fokus pada implementasi teknis Scrum, melainkan meninjau secara umum melalui literatur.	Keterbatasannya adalah tidak membahas aspek praktis, khususnya monitoring kinerja karyawan yang sangat relevan dalam praktik nyata.	Menunjukkan bahwa Scrum unggul dalam efisiensi, tetapi penerapannya belum menyentuh ranah aplikasi monitoring individu.	Studi ini menekankan peningkatan efisiensi Scrum dibanding Waterfall, namun masih ada gap penelitian di aspek penggunaan praktis untuk manajemen karyawan.

Judul	Compare	Contrast	Criticize	Synthesis	Summarize
Planning Implementation of Agile and Scrum techniques in medium-sized IT companies [9].	Sama-sama menegaskan keunggulan Scrum dalam meningkatkan kualitas produk dan kepuasan pengguna	Penelitian ini lebih aplikatif karena membahas pembangunan aplikasi presensi karyawan, bukan sekadar literatur review.	Penelitian ini masih lemah pada aspek manajemen backlog karena memerlukan keterampilan khusus, sehingga implementasi Scrum bisa terhambat.	Menunjukkan bahwa Scrum dapat diadaptasi pada level perusahaan menengah, meski butuh peningkatan skill tertentu.	Scrum terbukti efektif meningkatkan kualitas produk melalui daily meeting & sprint review, tetapi masih ada tantangan besar pada manajemen backlog.
Scrum, Kanban or a Mix of Both? A Systematic Literature Review [12].	Penelitian ini berbentuk SLR, dalam menekankan pentingnya pelatihan dan pemahaman tim.	Fokusnya membandingkan Scrum dan Kanban, bukan hanya Scrum, sehingga memperluas perspektif pada metode Agile.	Terlalu menitikberatkan pada hambatan budaya dan kebutuhan pelatihan, namun kurang memberikan solusi teknis implementatif.	Menunjukkan bahwa Scrum unggul di proyek dengan kebutuhan sering berubah, sedangkan Kanban lebih cocok untuk alur stabil.	Studi ini menggarisbawahi bahwa Scrum efektif untuk proyek dinamis, namun penerapannya menghadapi resistensi budaya dan kebutuhan pelatihan intensif.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini secara spesifik mengevaluasi Scrum dalam konteks aplikasi monitoring tugas karyawan di perusahaan distribusi teknologi menggunakan pendekatan *mixed-methods*, menggabungkan survei untuk mengukur efektivitas Scrum dan wawancara mendalam untuk memahami faktor kontekstual, sehingga dapat memberikan kontribusi baru pada literatur manajemen proyek dan pengelolaan sumber daya manusia.

2.5 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian

2.5.1 Sejarah Perusahaan

PT Erajaya Swasembada Tbk (Erajaya) didirikan pada tahun 1996 di Jakarta Barat, Indonesia, dan berkonsentrasi pada distribusi dan ritel perangkat telekomunikasi seluler, terutama ponsel merek Nokia. Pada tahun 2009, perusahaan menghadapi masalah karena penurunan penjualan Nokia, dan pada tahun 2010, perusahaan mulai mengubah portofolionya dengan mengakuisisi distributor BlackBerry PT Teletama Artha Mandiri (TAM). Dengan kode saham ERAA, Erajaya melakukan penawaran umum perdana (IPO) di Bursa Efek Indonesia (BEI) pada tahun 2011 untuk mengumpulkan dana sebesar Rp920 miliar untuk memperluas jaringan distribusi dan ritelnya. [15]

Sebagai distributor produk Apple di Indonesia, Erajaya memperkuat posisinya dengan mengakuisisi iBox, reseller resmi produk Apple, seharga USD 18 juta pada tahun 2012. Hingga Mei 2025, Erajaya telah berkembang menjadi pemimpin pasar dalam distribusi dan ritel perangkat telekomunikasi dengan 1.944 toko ritel, 100 pusat distribusi, dan kolaborasi dengan lebih dari 68.000 pengecer pihak ketiga di Indonesia, Singapura, dan Malaysia. Selain itu, perusahaan memperluas operasinya ke bidang gaya hidup, kecantikan, kesehatan, dan makanan dan minuman.

Diatur oleh Dewan Komisaris dan Direksi, Erajaya menerapkan prinsip Tata Kelola Perusahaan yang Baik (Good Corporate Governance/GCG) yang berbasis transparansi, akuntabilitas, tanggung jawab, independensi, dan keadilan.

Struktur utama meliputi:

1. Dewan Komisaris: Bertanggung jawab atas pengawasan strategis dan memastikan kepatuhan terhadap regulasi.

2. Direksi: Mengelola operasional harian, termasuk strategi bisnis dan pengembangan produk.
3. Divisi Bisnis: Terdiri dari empat lini utama, yaitu Erajaya Digital (perangkat telekomunikasi), Erajaya Active Lifestyle (IoT dan aksesori), Erajaya Beauty and Wellness (kecantikan dan kesehatan), dan Erajaya Food and Nourishment (makanan dan minuman).
4. Tim Teknologi Informasi: Bertanggung jawab atas pengembangan dan pemeliharaan sistem informasi, termasuk aplikasi internal seperti sistem monitoring tugas karyawan.

2.5.2 Visi dan Misi

PT Erajaya Swasembada Tbk memiliki visi dan misi yang selalu melekat dalam pengoperasian kegiatan Perusahaan

Visi:

Menjadi perusahaan terkemuka dalam distribusi dan ritel perangkat teknologi dengan menyediakan produk inovatif dan layanan terbaik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.

Misi:

1. Menyediakan teknologi terkini dengan kualitas terbaik.
2. Membangun hubungan jangka panjang dengan pelanggan dan mitra.
3. Mengedepankan layanan pelanggan yang responsif dan efektif
4. Meningkatkan kepuasan pelanggan melalui produk dan layanan yang prima