

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang ada sekarang telah mempengaruhi banyak orang banyak di dunia saat ini. Apalagi dengan adanya internet yang mudah di akses informasi sangat mudah di dapatkan. Teknologi informasi sekarang telah memasuki kedalam kehidupan yang dikenal dengan *Electronic Life* , yang memiliki arti suatu kehidupan yang telah dipengaruhi oleh kebutuhan elektronik. Seperti *e-commerce* yang sekarang di gunakan banyak orang untuk membeli barang secara *online* , lalu juga ada *e-library* yang di gunakan banyak orang untuk meminjam dan membaca sebuah buku dari perpustakaan *online*, dan juga ada *e-medicine* yang banyak di gunakan untuk konsultasi *online* kepada dokter-dokter ahli atau juga untuk membeli obat secara *online*. [1]

Dengan perkembangan internet yang pesat banyak orang yang mulai menemukan ide inovasi yang di dasar orang masalah yang mereka temukan. salah satunya di bidang bisnis. Contohnya adalah sudah mulai banyak *Startup-Startup* yang berkembang baik itu *offline store* atau *online store*. Menurut Dr. Reynolds dari *Global Entrepreneurship Monitor* (GEM), sekitar 300 juta orang di seluruh dunia mencoba memulai sekitar 150 juta bisnis, yang akan diluncurkan. Lebih dari 50 juta *Startup* baru didirikan setiap tahun, rata-rata 137.000 per hari. Menurut laporan *GEM* 2016-2017. [1]

Kewirausahaan dan *Startup* berkembang sangat pesat karena kewirausahaan dianggap sebagai pilihan karir yang baik. Tidak hanya wirausahawan yang berhasil memperoleh status sosial yang tinggi, media juga memberi banyak perhatian pada kewirausahaan, berkontribusi pada meningkatnya minat dalam memulai bisnis di antara mereka yang berusia 18-64 tahun di seluruh dunia.

Namun, *persentase Startup* yang gagal cukup besar, dilaporkan hampir sama dengan *persentase Startup* yang didirikan. Dari banyak alasan mengapa *Startup* tahap awal gagal, yang paling umum 42% kegagalan adalah kurangnya kebutuhan pasar untuk produk atau layanan. Alasan lain (menyumbang 14% dari kegagalan) adalah ketidaktahuan pelanggan terhadap *Startup* tersebut. (Laporan *CB Insights*) [1]

Salah satu aspek yang penting untuk pertumbuhan bisnis yang sering kali dilupakan oleh beberapa pemimpin atau *Founder* sebuah perusahaan disaat perusahaan pertamakali di bangun, yaitu merupakan sebuah manajemen sumber daya manusia. Manajemen sumber daya manusia yang baik merupakan kebutuhan yang paling utama dalam pembuatan sebuah perusahaan, akan tetapi startup sering kali menganggap bahwa manajemen sumberdaya manusia itu tidak penting dalam pembuatan sebuah perusahaan.[2] Padahal kenyataannya manajemen sumberdaya manusia itu memiliki sebuah peran yang penting dalam proses perusahaan *startup* menuju sebuah keberhasilan. Manajemen sumberdaya manusia memiliki salah satu fungsi yaitu proses pembentukan tim dalam sebuah perusahaan yang menghasilkan lingkungan kerja tim yang baik. Tentu saja hal tersebut sangat di butuhkan dari segala jenis perusahaan. [2][3]

Dalam sebuah tim juga ada beberapa permasalahan yang terjadi di sebuah *startup* yaitu merupakan ketidak percayanya antara anggota tim yang menyebabkan kurangnya performa dalam sebuah tim dan juga takutnya terjadi konflik didalam sebuah tim yang membuat anggotanya takut untuk berkoordinasi lebih pada sebuah tim di saat mengerjakan sesuatu proyek bersamaan[3]. Maka dari itu sebuah startup harus memiliki pengelolaan tim yang baik agar dapat mengurangi permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam tim.[4]

Dengan pembuatan tim yang baik memiliki salah satu faktor yang mempengaruhi *teamwork* yang baik. salah satunya adalah kepribadian. Ciri-ciri kepribadian umumnya dipelajari sebagai hal yang penting faktor tingkat individu dalam kerja tim dan kinerja tim [5]. Kepribadian adalah tentang cara individu bereaksi, persepsi, berpikir, memahami, sikap atau perilaku seseorang terhadap lingkungannya. Kepribadian dapat didefinisikan sebagai dinamis atau seperangkat karakteristik yang dimiliki oleh seseorang yang mempengaruhi pada kognisi, motivasi dan perilaku dalam berbagai situasi[6], [7] Di dalam *Teamwork* tidak luput dari hubungan interpersonal dapat sangat dipengaruhi komunikasi, dan dukungan, kepercayaan, dan kepercayaan diri yang diberikan oleh anggota tim Membentuk hubungan positif dengan individu-individu tim akan menghasilkan saling memaksimalkan potensi yang menyediakan prasyarat untuk meningkatkan produktifitas dan dinamika tim [5]. Dengan melakukan *assessment MBTI* dapat mempermudah untuk melakukan pendekatan antara individu menggunakan penjelasan jenis-jenis kepribadian dari *MBTI* itu sendiri, setelah dapat mengetahui jenis kepribadian individu tersebut dapat berdampak positif terhadap tim tersebut karena hubungan positifnya telah terbangun dan juga dapat mengurangi *issue* yang terjadi didalam kelompok tersebut.[3]–[5], [8]

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui Kepribadian karyawan *Startup* menggunakan *MYERS BRIGGS TYPE INDICATOR*?
2. Bagaimana melakukan pendekatan antara individu berdasarkan sifat kepribadian *MBTI* mereka di dalam sebuah tim?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat disimpulkan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi hanya untuk perangkat dengan berbasis *Android*.
2. Aplikasi ini akan memberikan sebuah *assesment* kepribadian berdasarkan indikator dari *MBTI*
3. Hasil test berisi pengertian, kelemahan dan kelebihan kepribadian tersebut.
4. Aplikasi ini akan memberikan saran *teamwork* yang baik berdasarkan kepribadian masing-masing karyawan dan memberikan rekomendasi pekerjaan yang cocok sesuai dengan kepribadian.

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian

1. *HR* atau *Project manager* maupun karyawan di *Startup* dapat mengetahui kepribadian mereka seperti apa dan juga mengetahui kelebihan dan kekurangan mereka.
2. Dengan mengetahui kepribadian mereka berdasarkan tipe-tipe kepribadian dari *MBTI* mereka dapat melakukan pendekatan antara karyawan dalam sebuah tim agar mengurangi issue-issue yang ada di dalam tim tersebut.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Dengan penerapan IT menggunakan perangkat aplikasi berbasis *Mobile*, *HR* atau *Project manager Startup* dapat mengetahui kepribadian karyawannya itu apa berdasarkan indikator dari *MBTI* itu sendiri.
2. Dengan penerapan IT menggunakan perangkat aplikasi berbasis *Mobile HR* atau *Project manager Startup* dapat membentuk team yang baik berdasarkan kepribadian karyawannya masing-masing.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan mempermudah pemahaman penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisa terdiri atas lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB 1 LATARBELAKANG

Dalam bab ini merupakan latarbelakang yang berisikan mengenai latarbelakang permasalahan, tujuan dari penelitian ini, manfaat penelitian dan juga Batasan-batasan penelitian yang akan di bahas dalam penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini merupakan penguraian teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci di dalam penelitian ini yang berupa pengertian teori-teori, rumus-rumus yang di gunakan dalam penelitian ini dan juga berupa tabel maupun gambar sebagai pendukung dari teori-teori yang di bahas dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang metodologi apa yang di gunakan untuk penelitian ini dan juga berisikan objek penelitian, variable penelitian dan juga teknik apa yang di gunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISI DAN HASIL PENELTIAN

Dalam bab ini berisikan pembahasan kebutuhan di dalam penelitian dan cara pengerjaanya berdasarkan metode dalam penelitian ini dari *user requirement*, hasil wawancara, pengerjaan *system models*, *ui* aplikasi dan simulasi pengerjaan dalam penelitian ini.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan simpulan dari penelitian ini dan juga berupa saran untuk penelitian yang ingin melanjutkan dengan objek yang sama sebagai acuan.

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA