

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kerja, terutama pada sistem kerja fleksibel seperti freelance dan proyek berbasis tugas. Sistem ini memberikan kebebasan dalam waktu dan tempat kerja, namun di sisi lain menimbulkan tantangan baru seperti tidak terstrukturanya pendistribusian tugas, sulitnya pelacakan kinerja, dan kurangnya transparansi dalam pencatatan pembayaran [1].

PT Medika Digital Nusantara yang bisa disebut PT.MDN adalah perusahaan yang bergerak dalam teknologi, PT.MDN adalah metamorphosis dari CV Medika Buwana Informatika yang konsentrasi dalam pengembangan sistem informasi informasi rumah sakit, puskesmas, klinik, apotik, dokter praktek, posyandu. Pengembangan sistem yang dilakukan dengan membuat proses pengelolaan bisnis dari hulu ke hilir dunia kesehatan.

PT. Medika Digital Nusantara saat ini menggunakan sistem manual berbasis Excel untuk mengelola hustle karyawan. Proses ini dinilai kurang efisien karena memiliki beberapa kelemahan signifikan. Pertama, proses pengelolaan tugas secara manual memerlukan waktu yang lebih lama, terutama saat harus memantau progres tugas satu per satu. Kedua, pencatatan progres secara manual rentan terhadap kesalahan input data, yang dapat menyebabkan ketidakakuratan dalam evaluasi kinerja karyawan. Ketiga, penghitungan kompensasi berbasis Excel

membutuhkan pengecekan manual, yang rawan terjadi human error dan menghambat efisiensi waktu kerja [2].

Kondisi ini menunjukkan perlunya sistem informasi yang mampu mengelola proses kerja secara terpusat dan efisien. Tanpa sistem digital, proses kerja biasanya hanya bergantung pada komunikasi manual atau spreadsheet yang rawan kesalahan, kehilangan data, dan miskomunikasi. Hal ini tentu dapat berdampak negatif terhadap produktivitas tim dan efisiensi proyek secara keseluruhan [3].

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem terintegrasi yang dapat mengotomatisasi manajemen hustle. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan layanan berbasis *Software as a Service (SaaS)* menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan efisiensi operasional perusahaan. SaaS memungkinkan perusahaan untuk mengakses aplikasi melalui internet tanpa perlu instalasi fisik, sehingga lebih fleksibel dan hemat biaya. Dengan mengadopsi model *SaaS*, PT. Medika Digital Nusantara dapat mengelola tugas karyawan secara terpusat, memudahkan monitoring progres secara real-time, serta mengurangi risiko kesalahan data [4].

Aplikasi ini akan mengadopsi fitur-fitur utama dari *Redmine*, yang dikenal sebagai *platform* manajemen proyek yang efisien. Dengan mengimplementasikan aplikasi Hustle Management, PT. Medika Digital Nusantara diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan tugas, meminimalisir kesalahan input data, dan mempercepat perhitungan kompensasi [5].

Proses bisnis yang berjalan di PT. Medika Digital Nusantara melibatkan beberapa tahapan utama dalam operasional dan produktivitas perusahaan. Pertama, admin mendistribusikan tugas kepada karyawan sesuai dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan proyek. Kedua, karyawan melaksanakan tugas yang diberikan dan mengunggah hasil tugas yang diambil. Ketiga, admin melakukan evaluasi hasil kerja, dan menghitung kompensasi berdasarkan tingkat kesulitan serta jumlah tugas yang diselesaikan. Terakhir, hasil evaluasi ini digunakan untuk menentukan reward atau pembayaran yang akan diberikan kepada karyawan. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi kerja, memastikan tugas terselesaikan tepat waktu, serta menjaga motivasi karyawan melalui sistem kompensasi yang adil.

Aplikasi Hustle Management dirancang untuk mengatasi masalah tersebut. Aplikasi ini bertujuan untuk mengatur tugas-tugas yang diberikan kepada karyawan, melacak progres kerja, dan menghitung kompensasi sesuai tingkat kesulitan serta jumlah tugas. Sistem ini hanya memiliki dua jenis hak akses, yaitu admin dan karyawan, dan dirancang khusus untuk platform *Website*.

Sebagai pembeda dari *Redmine*, Hustle Management juga akan memiliki fitur pembayaran yang terintegrasi, memungkinkan perhitungan kompensasi otomatis berdasarkan tingkat kesulitan dan jumlah tugas yang telah diselesaikan oleh karyawan. Hal ini memberikan keunggulan lebih dalam pengelolaan produktivitas serta transparansi dalam sistem pembayaran.

Dengan sistem yang terintegrasi, pendistribusian tugas dapat dilakukan dengan lebih efisien dan tepat sasaran, sekaligus mengurangi beban administratif yang selama ini dilakukan secara manual. Selain itu, fitur otomatisasi dalam

aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan transparansi dalam pencatatan serta perhitungan kompensasi, sehingga divisi Sistem Analis dan Programmer dapat lebih fokus menyelesaikan tugas utama mereka tanpa terganggu oleh proses administrasi yang rumit.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Hustle Management berbasis *web* untuk mengelola tugas karyawan di PT. Medika Digital Nusantara secara terpusat?
2. Bagaimana sistem dapat membantu admin dalam mendistribusikan tugas, memantau progres, dan menghitung kompensasi secara otomatis?
3. Bagaimana aplikasi dapat meningkatkan efisiensi, akurasi data, dan transparansi dalam proses pengelolaan tugas dan pembayaran?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem hanya memiliki dua jenis hak akses, yaitu admin dan karyawan.
2. Perhitungan kompensasi didasarkan pada tingkat kesulitan dan jumlah tugas yang diselesaikan.
3. Sistem ini diadaptasi dari konsep manajemen proyek *Redmine*, tetapi hanya difokuskan untuk pengelolaan proyek di PT. Medika Digital Nusantara.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi Hustle Management yang mampu memberikan dukungan terhadap proses manajemen kerja

1.4.2 Manfaat Penelitian

- **Bagi Peneliti**

Menambah wawasan, pengalaman, serta keterampilan dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis web.

- **Bagi PT Medika Digital Nusantara**

Membantu meningkatkan efisiensi kerja, mendukung transparansi pembayaran, serta meminimalisasi kesalahan manual dalam pengelolaan data.

- **Bagi Pengguna/Karyawan**

Memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, mengelola tugas, dan memastikan akurasi pencatatan pembayaran.

- **Bagi Dunia Akademis**

Menjadi referensi dan bahan acuan untuk penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang sistem informasi manajemen, serta memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di Universitas Harkat Negeri.

1.5. Tinjauan Pustaka

Rancang bangun aplikasi Hustle Management berbasis *website* di PT Medika Digital Nusantara bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan aktivitas bisnis, khususnya bagi individu yang menjalani pekerjaan utama sekaligus pekerjaan sampingan (*side hustle*).

Hustle culture, yang merujuk pada etos kerja keras dan ambisi tinggi untuk meraih kesuksesan, telah menjadi fenomena yang semakin marak di kalangan profesional muda. Penelitian oleh Thezeus dan Wicaksono menunjukkan bahwa keterlibatan dalam *side hustle* dapat memberikan kontribusi positif terhadap performa kerja di pekerjaan utama. Penelitian kuantitatif ini melibatkan 138 responden dari generasi Y yang memiliki pekerjaan sampingan, dan menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat keterlibatan individu dalam *side hustle*, maka semakin tinggi pula performa kerja mereka di pekerjaan utama. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pengelolaan waktu dan sumber daya secara efektif, yang dapat difasilitasi melalui sistem aplikasi manajemen yang terintegrasi [7].

Sementara itu, Mardjuni et al menganalisis pengaruh *hustle culture* terhadap produktivitas kerja karyawan di PT Sambang Jaya Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *hustle culture* memberikan dampak positif terhadap produktivitas kerja, meskipun tetap menghadirkan tantangan dalam menjaga keseimbangan antara beban kerja tinggi dan kesejahteraan karyawan. Oleh karena itu, dibutuhkan alat bantu berbasis teknologi yang mampu membantu karyawan dalam mengatur waktu, memprioritaskan tugas, dan menghindari kelelahan kerja yang berlebihan [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Indara et al. juga memberikan perspektif penting mengenai sisi negatif dari hustle culture, khususnya dalam kaitannya dengan tekanan psikologis pada karyawan di sektor perbankan. Hasil studi tersebut mengungkap bahwa meskipun hustle culture dapat mendorong motivasi dan produktivitas, namun dalam jangka panjang berpotensi menimbulkan stres psikologis yang signifikan. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam perancangan aplikasi Hustle Management, yang tidak hanya bertujuan meningkatkan produktivitas pengguna, tetapi juga memperhatikan aspek keseimbangan kerja dan kesehatan mental [9].

Selain temuan dari penelitian dalam negeri, sejumlah studi internasional juga menyoroti tantangan dan keterbatasan penerapan sistem manajemen kerja dan gamifikasi dalam konteks profesional. Ayoup et al. dalam studinya *Achievement Unlocked: A Case Study on Gamifying DevOps Practices in Industry* menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam tim DevOps mampu meningkatkan adopsi praktik tertentu secara signifikan. Namun, studi ini juga mencatat efek samping berupa penurunan kontribusi pada aspek *non-gamified*, menunjukkan adanya risiko ketidakseimbangan motivasi. Di sisi lain, konteks penelitian ini terbatas pada lingkungan teknis korporat, bukan pada pekerja informal atau *freelance*. Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian terkait bagaimana gamifikasi dapat diadaptasi secara etis dan berkelanjutan dalam sistem manajemen kerja pekerja lepas [10]. Sementara itu, Pedreira et al. dalam penelitiannya *An Architecture for Software Engineering Gamification* mengusulkan arsitektur teknis untuk mengintegrasikan elemen gamifikasi ke

berbagai tools dalam satu ekosistem enterprise. Studi ini menyoroti potensi efisiensi dan konsistensi antar system kerja, namun belum mempertimbangkan pengguna dari sektor non-teknis dan pekerja informal yang mungkin memiliki keterbatasan akses dan literasi digital [11] .

Aplikasi Hustle Management yang dirancang dalam penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan menawarkan solusi manajemen tugas, pelaporan kerja, dan fitur gamifikasi yang mudah diakses melalui *platform web*, serta disesuaikan untuk mendukung produktivitas dan kesejahteraan pekerja *freelance* dalam konteks Indonesia [12].

Table 1 Gap Penelitian

No	Judul	Hasil	Perbedaan
1.	Pengaruh <i>Side Hustle</i> Engagement terhadap Performa Kerja Individu pada Pekerjaan Utama	Side hustle dapat memengaruhi performa kerja individu pada pekerjaan utama, baik positif maupun negatif.	Penelitian ini fokus pada dampak <i>side hustle</i> terhadap performa kerja di pekerjaan utama, sedangkan aplikasi <i>hustle Management</i> akan mencakup pengelolaan waktu dan sumber daya secara lebih luas.

2.	Pengaruh <i>Hustle culture</i> terhadap Produktivitas Kerja Karyawan PT. Sambang Jaya Indonesia	Hustle culture berhubungan dengan peningkatan produktivitas kerja, namun dapat menimbulkan tekanan.	Penelitian hanya menganalisis hubungan, sementara aplikasi Hustle Management memberikan solusi manajemen nyata bagi individu yang menjalani hustle bersamaan dengan pekerjaan utama.
3.	Dampak <i>Hustle culture</i> terhadap Psychological Distress Karyawan Perbankan	Hustle culture berdampak negatif pada kesehatan mental karyawan.	Penelitian menyoroti masalah, sedangkan aplikasi Hustle Management berfokus pada peningkatan produktivitas tanpa mengorbankan kesehatan mental dengan fitur perencanaan, pengingat sehat, dan monitoring beban kerja.

4.	Achievement Unlocked: A Case Study on Gamifying DevOps Practices in Industry	Mengusulkan arsitektur gamifikasi untuk sistem enterprise software engineering, namun masih kompleks dan cocok untuk perusahaan besar.	Aplikasi Hustle Management akan menggunakan pendekatan sederhana, praktis, dan relevan dengan konteks lokal bagi individu, mahasiswa, maupun pekerja yang menjalani hustle.
5.	An Architecture for Software Engineering Gamification	Gamifikasi dapat meningkatkan adopsi praktik DevOps di lingkungan teknis enterprise.	Penelitian terbatas pada tim teknis, sedangkan aplikasi Hustle Management bisa mengadopsi elemen gamifikasi sederhana untuk memotivasi pekerja non-teknis, freelancer, maupun individu dengan multi-proyek.

Aplikasi Hustle Management yang dikembangkan untuk PT Medika Digital Nusantara memiliki sejumlah kebaruan (*novelty*) yang membedakannya dari aplikasi manajemen tugas konvensional. Pertama, aplikasi ini secara khusus dirancang untuk mengintegrasikan pengelolaan pekerjaan utama dan *side hustle* secara bersamaan, sehingga pengguna dapat menjaga keseimbangan produktivitas di kedua bidang tanpa mengalami konflik waktu maupun prioritas. Kedua, aplikasi ini dilengkapi dengan sistem klasifikasi otomatis berdasarkan estimasi waktu pengerjaan, yang akan menentukan tingkat kompleksitas dan langsung menghitung nilai kompensasi tetap (*fixed price*), sehingga proses perencanaan dan pembayaran menjadi lebih transparan dan efisien. Keunikan lain terletak pada fitur modul pembayaran terintegrasi yang menghitung upah berdasarkan output kerja dan status progres tugas, menjadikannya alat yang ideal untuk manajemen kinerja berbasis hasil[13].

a. Data Penelitian

Data penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi Hustle Management diperoleh secara langsung dari pihak internal PT Medika Digital Nusantara melalui metode wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan untuk memahami alur kerja hustle yang sudah berjalan, serta kebutuhan sistem informasi yang dibutuhkan oleh pihak admin maupun karyawan dalam mengelola tugas tambahan secara efisien.

1. Bentuk Data

Data yang di gunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa jenis data, antara lain:

Table 2 Bentuk Data

No	Jenis Data	Cara Pengumpulan	Hasil yang Diperoleh
1	Wawancara Langsung	Melakukan wawancara dengan pihak manajemen PT Medika Digital Nusantara, khususnya bagian yang terkait dengan pengelolaan tugas tambahan.	Informasi detail tentang permasalahan dalam distribusi tugas, hambatan pengawasan, dan kebutuhan sistem manajemen tugas.
2	Data Pengguna dan Struktur Organisasi	Mengumpulkan struktur organisasi dan data pengguna dari perusahaan.	Gambaran struktur jabatan, alur wewenang, serta data pengguna yang akan dimasukkan dalam sistem Hustle Management.
3	Observasi Lapangan	Mengamati langsung proses kerja di perusahaan, mulai dari	Pemahaman nyata tentang alur kerja, aktivitas harian, serta titik lemah dalam

		penugasan, pelaporan progres, hingga mekanisme pembayaran.	pencatatan dan pelaporan manual.
4	Dokumentasi Perusahaan	Mengumpulkan dokumen internal perusahaan, seperti laporan tugas, daftar proyek, dan catatan pembayaran.	Data otentik untuk perbandingan, validasi, dan sebagai dasar perancangan fitur sistem (task manager, pembayaran, dsb.).