

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, seseorang dapat memiliki lebih dari satu peran dalam kehidupannya. Dalam kehidupan sehari-hari, berbagai tugas dan proyek yang harus dikelola merupakan bagian integral dalam kehidupan profesional maupun pribadi manusia. Pada lingkungan profesional, manajemen tugas dan proyek yang efektif merupakan kunci keberhasilan, sedangkan dalam konteks kehidupan pribadi, manajemen yang baik akan mendorong produktivitas dan efisiensi waktu.

Hilangnya produktivitas akibat gangguan dan *multitasking* dapat menyebabkan penurunan kinerja hingga 40% [1]. Industri kreatif di Indonesia selalu berkembang tiap tahunnya dengan fokus utama berupa kegiatan yang bersifat kreatif dan inovatif. Penciptaan ide yang kreatif dan inovatif banyak melibatkan teknologi dalam pemanfaatannya, terlebih lagi banyaknya penggunaan gawai oleh masyarakat tidak terlepas dari peran aplikasi yang didesain untuk memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitasnya. Aplikasi pengelola tugas dan proyek membantu dalam merencanakan waktu, menetapkan prioritas, dan menghindari gangguan yang tidak perlu. Hal ini membantu individu untuk fokus pada hal yang lebih penting secara efisien sehingga meningkatkan produktivitas dan kinerja.

Namun, dalam pengelolaan tugas, seringkali aspek psikologis seperti *mood* atau suasana hati diabaikan. Perasaan dan suasana hati manusia merupakan sesuatu yang unik. *Mood* memainkan peran penting dalam perilaku seseorang. *Mood* merupakan suatu bentuk keadaan emosional, berbeda dari emosi karena cenderung tidak spesifik, tidak intens, dan tidak selalu muncul oleh stimulus atau kejadian tertentu [2]. *Mood* seseorang mempengaruhi cara seseorang berinteraksi dengan tugas atau pekerjaan secara produktif. Sebagai contoh, seseorang cenderung termotivasi dan lebih kreatif ketika sedang berada pada *mood* positif. Akan tetapi, seseorang cenderung sulit berkonsentrasi dan mengerjakan tugas yang lebih ringan ketika sedang berada pada *mood* negatif [2].

Sebuah *platform* yang mempertimbangkan faktor *mood* dalam pengelolaan tugas sangat diperlukan saat ini karena terdapat hubungan antara *mood* dengan pengelolaan tugas dan proyek dalam mendukung produktivitas. Selain itu, mendengarkan musik juga dapat meningkatkan *mood*, kreativitas berpikir, menghilangkan rasa gugup, dan stres [3]. Adanya musik dapat membuat seseorang semakin produktif selama proses pengerjaan tugas.

Meskipun demikian, masih banyak orang yang mengalami demotivasi saat menggunakan aplikasi pengelola tugas dan proyek karena daftar tugas yang semakin banyak dapat membuat seseorang menjadi stres. Sistem pencapaian atau *achievement* dapat mendorong seseorang menjadi lebih bersemangat dan tertarik dalam menggunakan aplikasi pengelola tugas karena selain dapat memberikan rasa puas, hal tersebut juga dapat memberikan dampak positif bagi suasana hati dan kinerja pengguna. Penilaian pencapaian dengan konsep gamifikasi dinilai dapat membantu pengguna mengatur dan mengurutkan tugas-tugas dengan lebih baik [4]. Adanya unsur *game* yang diterapkan dalam gamifikasi, seperti sistem poin, level, lencana, dan hal menarik lainnya, pengguna dapat merasa lebih terhibur dan termotivasi saat mengerjakan tugas.

Sementara itu, dalam pelaksanaan proyek diperlukan pengendalian berupa evaluasi agar proyek dapat selesai tepat waktu dan tepat biaya. Kegiatan yang melebihi anggaran atau terlambat dari jadwal yang ditentukan dapat merugikan para pelaku usaha. Jadi, sangat diperlukan proses evaluasi yang dapat menilai hasil kinerja biaya dan jadwal untuk memastikan rencana proyek diimplementasikan dengan tepat dan mencerminkan kondisi yang sebenarnya. Evaluasi dapat menjadi alat untuk menetapkan tujuan kinerja, menilai pencapaian, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Oleh karena itu, *platform* pengelola proyek yang dapat memberikan evaluasi kinerja dapat membantu meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas pengguna [5].

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis menyusun perencanaan bisnis aplikasi “SiMoody” yang dibangun untuk individu atau tim agar dapat meningkatkan produktivitas dalam kegiatan sehari-hari dengan menyesuaikan *mood* dan menyertakan musik terhadap tugas yang dimiliki, disertai dengan menerapkan sistem pencapaian dan evaluasi kinerja proyek dalam pengelolaannya. SiMoody sebagai aplikasi berbasis *mobile* juga turut serta dalam meningkatkan PDB industri kreatif sub-sektor aplikasi. Aplikasi ini dilengkapi dengan teknologi FER (*Facial Emotion Recognition*), yakni pengenalan suasana hati manusia menggunakan kamera dengan gambar wajah sebagai masukan dan kemudian mengidentifikasi suasana hati manusia berdasarkan ekspresi wajahnya. Namun, dalam pemanfaatan teknologi FER, perlu memperhatikan privasi dan keamanan agar data pribadi pengguna tetap terlindungi, seperti anonimitas, akurasi, pengelolaan data, enkripsi, dan kepatuhan regulasi [6]. Melalui tugas akhir ini, akan dilakukan perencanaan bisnis untuk aplikasi “SiMoody” dengan mengangkat topik **“Perencanaan Bisnis *Startup* Aplikasi Pengelola Tugas dan Proyek ‘SiMoody’”** sebagai judul tugas akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang menjadi alasan diusulkan perencanaan *startup* “SiMoody” adalah sebagai berikut:

1. Perlunya implementasi aspek psikologis, khususnya *mood* atau suasana hati pengguna, dalam sebuah aplikasi pengelola tugas dan proyek untuk meningkatkan produktivitas, efektivitas, dan kepuasan pengguna.
2. Penyertaan musik dalam aplikasi pengelola tugas untuk berkontribusi terhadap peningkatan produktivitas, konsentrasi, dan pengalaman pengguna secara menyeluruh.
3. Sebagian besar pengguna mengalami demotivasi saat mengerjakan tugas atau proyek.
4. Pengguna perlu memperoleh informasi evaluasi atas proyek untuk menilai kinerja dan pencapaian tujuan yang direncanakan.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membuat perencanaan bisnis untuk *startup* berupa aplikasi berbasis *mobile* yakni “SiMoody”.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah dihasilkannya rencana bisnis yang dapat digunakan sebagai panduan awal pengembangan *startup* “SiMoody” yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menyediakan *platform* yang mempertimbangkan aspek psikologis, yakni *mood* bagi *user* sehingga meningkatkan produktivitas, efektivitas, dan kepuasan pengguna.
2. Menyediakan *platform* pengelola tugas yang terhubung dengan fitur musik sebagai pendukung dalam proses pengerjaan tugas agar menjadi lebih menyenangkan dan semakin produktif.
3. Meningkatkan produktivitas pengguna melalui sistem pencapaian atau gamifikasi yang tersedia.
4. *User* dapat melihat hasil evaluasi atas proyek sebagai pengukuran pencapaian tujuan dan pengelolaan sumber daya yang lebih baik.

1.5 Ruang Lingkup

Penulisan tugas akhir ini akan membuat sebuah rencana bisnis yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah *startup* aplikasi pengelola tugas dan proyek dengan fitur-fitur sebagai berikut:

1. Menyediakan fitur *Moody* yang terdiri dari *Moody Task* dan *Moody Calendar*. *Moody Task* dapat membantu pengguna melihat pengelompokan tugas berdasarkan *mood* yang ada dan memberikan rekomendasi tugas sesuai dengan *mood* yang dipilih, sedangkan *Moody Calendar* dapat mengidentifikasi *mood* seseorang dengan bantuan teknologi FER (*Facial Emotion Recognition*) dimana *user* hanya perlu mengarahkan kamera *smartphone* ke depan wajah dan dapat diidentifikasi suasana hati *user*.
2. Menyediakan fitur *Music* yang dapat membantu meningkatkan konsentrasi, fokus, dan produktivitas selama proses pengerjaan tugas. Terdapat beberapa pilihan musik yang telah dikategorikan berdasarkan *mood user*. Selain itu, disediakan juga dukungan multi aplikasi yang dihubungkan dengan aplikasi layanan musik lainnya.
3. Menyediakan fitur Pomodoro yang dapat membantu pengguna menyeimbangkan antara waktu bekerja atau waktu melakukan tugas dengan waktu istirahat.
4. Menyediakan fitur *Notes*. Pada fitur ini, *user* dimungkinkan untuk menambahkan catatan atau lampiran berupa gambar, video, suara, *link* ke tugas untuk informasi pelengkap.
5. Menyediakan fitur *Reminder* yang dapat memberikan pemberitahuan atau pengingat kepada *user* sebelum tugas jatuh tempo. *User* dapat mengatur berapa lama *reminder* akan diberikan aplikasi sebelum tugas jatuh tempo.
6. Menyediakan fitur *Due Date*, dimana *user* dapat mengatur tanggal dan waktu jatuh tempo untuk tugas dan proyek mereka.
7. Menyediakan fitur *Share & Collaborate*, dimana *user* dapat berbagi tugas atau proyek mereka bersama orang lain yang memiliki akun di aplikasi SiMoody dan bekerja sama secara online.
8. Menyediakan fitur *Filter and Search*, dimana pengguna dapat memanfaatkan fitur ini untuk menyaring atau mencari tugas mereka berdasarkan kriteria tertentu.
9. Menyediakan fitur *Repeat*, dimana *user* dapat menentukan frekuensi berulangnya tugas seperti harian, mingguan, bulanan.
10. Menyediakan fitur *Calendar Task* yang memberikan tampilan menyeluruh dari setiap tugas baik mingguan maupun bulanan.
11. Menyediakan fitur *Achievement* dengan menggunakan konsep gamifikasi untuk memotivasi pengguna dalam menyelesaikan setiap tugas.

12. Menyediakan fitur *Notifications* agar pengguna dapat mengetahui perubahan yang terjadi dalam tugas dan proyek.
13. Menyediakan fitur *Kanban Board* yang memungkinkan tim untuk memvisualisasikan alur kerja proyek, membatasi pekerjaan yang sedang berlangsung, dan memprioritaskan tugas yang penting dengan membuat *list* seperti *backlog*, *doing*, *review*, *done*, dll sesuai dengan kebutuhan dan preferensi tim dan *user* juga dapat menambahkan warna pada kolom atau kartu yang mewakili tugas individu.
14. Menyediakan fitur *Timeline* yang memungkinkan pengguna untuk merepresentasikan perencanaan dan penjadwalan proyek yang dilakukan ke dalam bentuk elemen visual, yakni *gantt chart*.
15. Menyediakan fitur *Evaluation* yang menyediakan hasil evaluasi terhadap proyek dan tugas yang telah diselesaikan.

