

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

# 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

CODEX *Powered by* Telkom Indonesia adalah tim khusus dari Telkom Indonesia yang bertujuan untuk membantu Telkom Indonesia menjalankan inisiatif digital, baik dalam bentuk produk digital atau layanan digital. Saat ini CODEX sedang berfokus pada pencarian *digital talent*. *Digital talent* merupakan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Di era *digital* seperti saat ini, CODEX ingin mengubah proses yang terkait dengan *digital talent* agar *talent* dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya pada bidang yang diminati. Terdapat berbagai macam bidang pekerjaan yang tersedia bagi *digital talent*, sehingga *talent* dapat memilih pekerjaan sesuai dengan bidangnya. Dalam proses pencarian *talent*, perlu adanya kegiatan *branding* yang dilakukan di kalangan umum agar lebih banyak *talent* yang mengenal CODEX serta tertarik untuk menjadi bagian dari *digital talent*.

Saat ini CODEX memiliki sistem informasi yang akan digunakan oleh *Talent Management Operasional (TM Ops)* untuk melakukan proses perekrutan *talent* internal. Sistem informasi tersebut yaitu *Talent Management System*. Sistem ini menyediakan modul *recruit & deployment* yang digunakan untuk melakukan rangkaian perekrutan dan administrasi serta modul *assessment* untuk melakukan rangkaian tes bagi *talent*. Pada sistem tersebut belum terdapat modul yang dapat digunakan *TM Ops* untuk melakukan *branding*, maka perlu adanya penambahan modul *branding* untuk melakukan perencanaan dan pendataan kegiatan *branding*. Salah satu kegiatan *branding* yang dilakukan *TM Ops* adalah mengadakan *online campaign*. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka dibuatlah menu *online campaign* pada modul *branding*.

Selain pembuatan modul *branding*, dilakukan juga pengembangan modul *recruit & deployment* serta penambahan beberapa fungsi sesuai dengan kebutuhan *TM Ops* dalam melakukan proses perekrutan *talent*.

## 1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan modul *branding* pada sistem informasi *Talent Management System* adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan modul *branding* yang di dalamnya terdapat menu *online campaign* untuk menampilkan data *detail online campaign* yang diselenggarakan.
2. Menyediakan menu *summary recruitment* pada modul *recruit & deployment* untuk menampilkan detail data kandidat pada tahap-tahap perekrutan.
3. Memperbarui tampilan sistem informasi *Talent Management System* sesuai kebutuhan *TM Ops*.

### 1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan modul *branding* pada sistem informasi Talent Management System adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan TM Ops dalam melakukan pendataan kegiatan *branding*.
2. Memudahkan TM Ops dalam melakukan proses perekrutan *talent*.

### 1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembuatan modul *branding* pada sistem informasi Talent Management System adalah sebagai berikut:

1. Pengguna dari sistem informasi Talent Management System adalah TM Ops.
2. Pembuatan hanya sisi *frontend* pada modul *branding* dan modul *recruit & deployment* sesuai dengan *product backlog* pada setiap *sprint*.
3. Sistem informasi Talent Management System hanya berbasis *website*.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah JavaScript dengan *library*-nya yaitu React JS.



### 2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di STO Telkom Kebayoran yang beralamat di Jalan Sisingamangaraja No. 4, RT 02/RW 01, Selong, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Kegiatan PKL berlangsung selama 65 hari kerja yang dimulai pada tanggal 2 Januari 2020 sampai dengan 2 April 2020 dengan hari kerja lima hari dalam seminggu. Waktu pelaksanaan setiap hari Senin sampai Jumat pukul 10.00 – 17.00 WIB.

### 2.2 Metode Bidang Kajian

Metode yang digunakan untuk pembuatan modul *branding* pada sistem informasi Talent Management System yaitu *Scrum*. *Scrum* adalah sebuah kerangka kerja di mana orang-orang dapat menyelesaikan permasalahan kompleks yang senantiasa berubah, dimana pada saat bersamaan menghasilkan produk dengan nilai setinggi mungkin secara kreatif dan produktif (Schwaber dan Sutherland 2017). *Scrum* dikembangkan oleh Ken Schwaber dan Jeff Sutherland. Kerangka kerja ini mulai digunakan semenjak tahun 1990-an. *Scrum* terdiri dari Tim *Scrum* yang di dalamnya terdapat *product owner*, tim pengembang (*developer*) dan *scrum master* yang saling berkolaborasi dan memiliki peran masing-masing. Proses kerangka kerja *scrum* dapat dilihat pada Gambar 1.