

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiringnya pertumbuhan tren digital dewasa ini, banyak sekali bisnis rintisan berbasis digital atau yang disebut juga dengan *Startup* Bisnis bermunculan. *Startup* bisnis merupakan perusahaan rintisan dan umumnya baru didirikan serta berada dalam fase pengembangan dan penelitian untuk menemukan pasar yang tepat. Didalam organisasi *startup* bisnis, terdapat peran talent yang wajib dimiliki. Talent tersebut terdiri dari *Hacker*, *Hipster* dan *Hustler*. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai institusi pendidikan swasta di Bandar Lampung melalui Unit Inkubator Bisnis dan Teknologi (Inkubitek) Darmajaya turut mendorong pertumbuhan *startup* nasional dari kalangan mahasiswa. Sejak tahun 2017, Inkubator Bisnis dan Teknologi (Inkubitek) Darmajaya telah menyelenggarakan event yang berkaitan dengan *startup* seperti *Darmajaya Technopreneurship* dan *Darmajaya Startup Competition*.

Inkubitek Darmajaya sebagai wadah yang mempertemukan tiap talent dalam hal ini ikut menemui masalah dalam menentukan tim startup seperti masalah kecepatan penentuan serta keakuratan dalam penentuan talent yang dimana dalam penentuannya membutuhkan pertimbangan yang akurat dan waktu yang singkat. Dalam sistem penentuan konvensional, tim seleksi dalam menentukan talent startup kepada memberikan kuesioner yang dimana tiap pertanyaan mempunyai bobot nilai. Selanjutnya nilai nilai tersebut harus dihitung secara manual untuk setiap peserta sehingga memakan waktu lama yang berakibat kurang efisiennya waktu penentuan. Selain itu, pembobotan nilai konvensional tersebut cenderung masih menimbulkan keraguan terhadap hasil penentuan konvensional talent tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem pemilihan peran talent startup dengan menggunakan metode FIS Sugeno. Dengan variabel *input* yaitu hasil nilai uji kompetensi informatika, hasil nilai uji kompetensi leadership, dan hasil nilai uji kompetensi visual dan kreativitas. Sedangkan untuk variabel *output* yaitu peran talent yang cocok berdasarkan hasil nilai uji yang diperoleh hasil dengan defuzzifikasi yang dilakukan dengan mencari nilai rata-ratanya. Variabel-variabel pada *input* dan *output* direpresentasikan dengan fungsi keanggotaan *fuzzy*. Kemudian *output* talent startup dikelompokkan menjadi tiga peran talent yaitu *hacker*, *hipster*, dan *hustler*.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengkajinya dengan judul “Sistem Pemilihan Peran Talent *Startup* dengan Menggunakan Metode *Fuzzy Inference System (FIS)* Sugeno Berbasis Android (Studi Kasus: Inkubator Bisnis & Teknologi Darmajaya)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan dipaparkan dalam penelitian ini yaitu bagaimana membangun sistem pemilihan peran talent startup dengan menggunakan metode *Fuzzy Inference System (FIS)* Sugeno berbasis android

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Perancangan Sistem Pemilihan Peran Talent *Startup* Mahasiswa Dengan Menggunakan Metode *Fuzzy Inference System (FIS)* Sugeno Berbasis Android
2. Studi Kasus dan Penelitian dilakukan di Inkubator Bisnis Dan Teknologi Darmajaya
3. Perangkat lunak sistem pendukung yang akan di rancang berbasis mobile android.
4. Peran talent yang digunakan sebagai output adalah *Hipster, Hacker* dan *Hustler*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sistem untuk menentukan peran talent *startup* bagi mahasiswa *Technopreneur* dan Pengembangan Bisnis Darmajaya
2. Menguji Metode *Fuzzy Inference System (FIS)* Sugeno system pemilihan peran talent *startup* mahasiswa pada unit inkubator bisnis dan teknologi darmajaya berbasis android.
3. Menerapkan metode *Fuzzy Inference System (FIS)* Sugeno terhadap aplikasi mobile android

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu mahasiswa calon pelaku *startup* bisnis untuk mengetahui peran talent yang sesuai dengan kemampuannya dengan cepat dan kapan saja.

2. Mempercepat pelayanan Unit Inkubator Bisnis dan Teknologi Darmajaya dalam menemukan peran talent *startup* bagi mahasiswa yang ingin memulai bisnis *startup* serta mengikuti *event event* yang berkaitan dengan *startup* bisnis.
3. Menghasilkan rekomendasi peran talent *startup* yang tepat untuk mahasiswa sehingga peran yang dipilih sesuai dengan kemampuan dan minat mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti seperti pengertian serta metode *Fuzzy Inference System* (FIS) Sugeno .

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dipaparkan metode-metode pendekatan dalam pemecahan masalah yaitu, uraian mengenai metode penelitian, studi literatur, studi pustaka, studi lapangan, analisis, desain dan pengembangan sistem.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian berupa tampilan perangkat lunak atau sistem dan pembahasan lain dari hasil dari penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tentang penelitian dan saran-saran untuk keberlanjutan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN