



**BUSINESS PROCESS REENGINEERING DALAM MENINGKATKAN
KEAKTIFAN PENGGUNA PADA APLIKASI ORBIT SKILL CENTER**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Violita Azhari Wahyuningtiaz

41820010084

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2024**



**BUSINESS PROCESS REENGINEERING (BPR) DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PENGGUNA PADA APLIKASI ORBIT
SKILL CENTER**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Violita Azhari Wahyuningtiaz

41820010084

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Violita Azhari Wahyuning Tiaz
NIM : 41820010084
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Laporan Skripsi : Business Process Reengineering dalam Meningkatkan Keaktifan Pengguna Pada Aplikasi Orbit Skill Center

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



Jakarta, 25 Juni 2024



Violita Azhari Wahyuning Tiaz

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa (1) : VIOLITA AZHARI WAHYUNING TIAZ
NIM : 41820010084
Judul Tugas Akhir : Business Process Reengineering (BPR) dalam Meningkatkan keaktifan Pengguna Pada Aplikasi Orbit Skill Center

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 06 Juli 2024

Menyetujui,

Pembimbing : Fajar Masya, Ir.MMSI
NIDN : 0313036701


Ketua Penguji : Puji Rahayu, Dr, M.KOM
NIDN : 0319087701

Penguji 1 : Yudo Devianto, S.Kom, M.Kom
NIDN : 0315127303

Penguji 2 : Yuwan Jumaryadi, S.Kom,MM,M.Kom
NIDN : 0319078704

Mengetahui,


Dr. Bambang Jokonowo, S.Si., M.T.I.
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Dr. Ruci Meiyanti, M.Kom
Ka.Prodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa, atas segala rahmat dan ridhanya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan kelulusan Program Studi Strata Satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, karena kesempurnaan sejatinya hanya milik Tuhan yang Maha Esa. Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun senantiasa penulis terima dengan senang hati. Serta berkat dukungan, motivasi, bantuan, bimbingan, dan doa dari banyak pihak, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Andi Adriansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Dr. Bambang Jokonowo, S.Si., MTI selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Dr. Ruci Meiyanti, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana
4. Bapak Fajar Masya, Ir.MMSI. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan pengarahan, motivasi, menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran sehingga selama pembuatan tugas akhir ini terjadwal dengan baik.
5. Kedua Orang Tua saya yang selalu mensupport dan mendukung saya selama menjalani masa studi sebagai mahasiswa Universitas Mercubuana..
6. Semua teman kuliah yang selalu berbagi informasi dan memberikan dukungan dalam bentuk yang berbeda-beda.
- 7.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan rahmat, hidayah, serta panjang umur kepada kita semua, aamiin. Terima Kasih.

Jakarta, 25 juni 2024



Violita Azhari Wahyuning Tiaz

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Violita Azhari Wahyuning Tiaz
NIM : 41820010084
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Laporan Skripsi : Business Process Reengineering dalam Meningkatkan Keaktifan Pengguna Pada Aplikasi Orbit Skill Center

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,



Violita Azhari Wahyuning Tiaz

ABSTRAK

Nama : Violita Azhari Wahyuningtiaz
NIM : 41820010084
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Laporan Skripsi : Business Process Reengineering (BPR) dalam meningkatkan keaktifan pengguna pada aplikasi Orbit Skill Center
Dosen Pembimbing : Fajar Masya, Ir.MMSI

Penelitian ini mengeksplorasi implementasi Business Process Reengineering (BPR) untuk meningkatkan keterlibatan pengguna pada aplikasi Orbit Skill Center. Platform yang didirikan pada tahun 2016 oleh Orbit Future Academy (OFA) bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup melalui inovasi akademik dan pengembangan keterampilan. Meskipun program "5-star" yang lengkap menilai keterampilan, jalur pembelajaran yang disesuaikan, sesi dengan ahli industri, dan evaluasi kesesuaian pekerjaan, beberapa pengguna, terutama yang kurang berpengalaman dalam menggunakan aplikasi ini, cenderung melewatkan langkah-langkah penting, yang mengakibatkan pemahaman materi yang kurang, skor evaluasi yang lebih rendah, dan ketidakpuasan terhadap program tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah ini dengan mengusulkan proses bisnis yang diperbaiki untuk meningkatkan keaktifan pengguna dan hasil pembelajaran. Dengan menganalisis proses sedang berjalan dan proses yang telah dianalisis lalu diusulkan, penelitian ini menunjukkan pengurangan signifikan dalam waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran, sehingga meningkatkan pengalaman dan efektivitas pengguna di Orbit Skill Center.

Kata kunci : Bussiness Process Reengineering, Keterlibatan Pengguna, Orbit Skill Center, E-Learning, Pengembangan Keterampilan, Perbaikan Proses

ABSTRACT

Nama : Violita Azhari Wahyuningtiaz
NIM : 41820010084
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Laporan Skripsi : Business Process Reengineering (BPR) dalam meningkatkan keaktifan pengguna pada aplikasi Orbit Skill Center
Dosen Pembimbing : Fajar Masya, Ir.MMSI

This study explores the implementation of Business Process Reengineering (BPR) to enhance user engagement with the Orbit Skill Center application. Established by Orbit Future Academy (OFA) in 2016, The platform uses innovative approaches to education and skill development with the goal of raising people's quality of life. Though it boasts an extensive "5-star" program, which includes skill assessment, tailored learning paths, industry expert sessions, and job suitability evaluations, some users, especially those less experienced with the application, tend to skip crucial steps, leading to insufficient understanding of the material, lower evaluation scores, and dissatisfaction with the program. In order to improve user engagement and learning outcomes, this research proposes an improved business process to solve these problems. By analyzing the existing process (As-Is) and the proposed process (ToBe), this study demonstrates a notable decrease in the amount of time needed to finish learning tasks, improving the Orbit Skill Center's overall usability and efficacy.

Kata kunci: *Business Process Reengineering (BPR), Orbit Skill Center, E-Learning Skill Development, Process Improvement*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Batasan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Teori Pendukung	13
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Jenis Penelitian.....	17
3.2 Tahapan Penelitian.....	17
BAB IV PEMBAHASAN	20
4.1 Profile Organisasi.....	20
4.2 Metode SDLC	21
4.3 Proses Bisnis Usulan.....	28

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	33
5.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	36
Lampiran 1 Kartu Asistensi	36
Lampiran 2 Curriculum Vitae	37
Lampiran 3 Surat Pernyataan HAKI.....	38
Lampiran 4 Sertifikat BNSP	40
Lampiran 5 Surat Ijin Riset Perusahaan.....	41
Lampiran 6 Form Revisi Dosen Penguji.....	42
Lampiran 7 Hasil Cek Turnitin	44



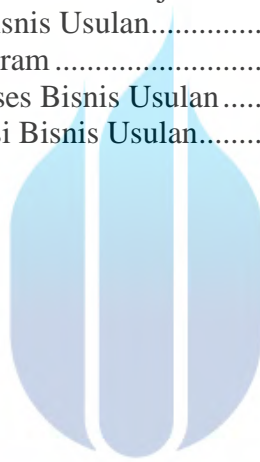
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	4
Tabel 4. 1 Analisa PIECES	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Notasi Swimlane	7
Gambar 2. 2 Notasi Connecting Object	8
Gambar 2. 3 Notasi Artefact	8
Gambar 2. 4 Event	9
Gambar 2. 5 element activity	9
Gambar 2. 6 Gateway	9
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	12
Gambar 3. 2 Diagram Alir Penelitian	13
Gambar 4. 1 Susunan structural Organisasi	21
Gambar 4. 2 Metode NDLC.....	21
Gambar 4. 3 Aplikasi orbit Skill Center	23
Gambar 4. 5 Alur Proses Bisnis Berjalan	24
Gambar 4. 6 Simulasi hasil proses bisnis berjalan.....	27
Gambar 4. 7 Hasil alur proses bisnis berjalan.....	27
Gambar 4. 8 Proses Alur Bisnis Usulan.....	28
Gambar 4. 9 Fishbone Diagram	29
Gambar 4. 10 Simulasi Proses Bisnis Usulan.....	30
Gambar 4. 11 Hasil simulasi Bisnis Usulan.....	30



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Asistensi	36
Lampiran 2 Curriculum Vitae	37
Lampiran 3 Surat Pernyataan HAKI.....	38
Lampiran 4 Sertifikat BNSP	40
Lampiran 5 Surat Ijin Riset Perusahaan.....	41
Lampiran 6 Form Revisi Dosen Penguji.....	42
Lampiran 7 Hasil Cek Turnitin	44

