

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia terus mengalami perkembangan dimana semua hal memasuki era digitalisasi. Semakin meningkatnya penggunaan teknologi, media promosi dan penjualan mulai beralih ke digital. Teknologi saat ini mempermudah masyarakat dalam melakukan segalanya [1]. Meningkatnya perkembangan industri kreatif menimbulkan dampak peningkatan permintaan dikarenakan hampir seluruh aktivitas sekarang berkaitan dengan teknologi seperti seminar, meeting, iklan, dan penjualan berhubungan erat dengan industri kreatif [2]. Studio atau Production House merupakan sebuah bisnis yang bergerak dibidang industri kreatif yang memproduksi video, foto, digital design dan media informasi lainnya [3]. Perkembangan teknologi semakin meningkat dengan pesat, setiap perusahaan sudah menggunakan aplikasi pemesanan berbasis web ataupun desktop yang saling terintegrasi antar divisi. Saat ini, perangkat smartphone sudah digunakan oleh seluruh *crew* atau pegawai sehingga memudahkan akses internet setiap saat. Meskipun teknologi sudah berkembang, proses pemesanan proyek yang dilakukan masih secara terpisah menggunakan berbagai aplikasi seperti Whatsapp, GoogleDrive, AirDrop, MS Word, dsb.

Dixon Ruang Kreatif merupakan rumah produksi yang berpusat di Kota Makassar dan bergerak di bidang industri kreatif dengan mengutamakan kualitas dan kepuasan terhadap client. Dixon Ruang Kreatif berdiri pada tanggal 1 September 2018. Dixon Ruang Kreatif mulai terpikirkan untuk dibentuk oleh beberapa orang karena memiliki kesamaan hobi dan kegemaran dimana mereka ingin minat dan bakat mereka dapat tertuang ke dalam hal-hal positif.

Dixon Ruang Kreatif saat ini hanya memiliki 1 Studio saja yang beroperasi, namun *crew* Dixon Ruang Kreatif mengerjakan proyek di beberapa kota dan daerah, sehingga pemesanan studio yang kurang teratur dan terstruktur. Komunikasi, revisi dan pengumpulan hasil kerja masih melalui media sosial Whatsapp dan Google Drive. Begitu pula komunikasi dengan client, setiap proyek atau pesanan yang masuk masih melalui media sosial Whatsapp dan Instagram. Disetiap kerjasama memerlukan Memorandum of Understanding (MoU) sebagai landasan hukum

perjanjian kerja sama[4], namun Dixon Ruang Kreatif masih membuat format MoU melalui aplikasi terpisah yaitu Ms Word dan Ms Excel, sehingga memakan waktu untuk mengubah isi dokumen MoU dengan mengubah nama perusahaan dan keterangan lainnya.

Sebelum pengembangan sistem pemesanan studio, Dixon Ruang Kreatif menerima pekerjaan melalui whatsapp dan tidak melakukan pencatatan jadwal kerja yang masuk sehingga sering sekali pekerjaan yang masuk melalui orang yang berbeda bertabrakan. Tabrakan jadwal biasanya berdampak kerja berlebihan karena tim harus bekerja di dua tempat di hari yang sama dan berdampak juga pada kinerja *crew* yang menunda kerja karena kecapean sehingga proyek melebihi target deathlinenya. Pihak studio juga belum memiliki aplikasi untuk membuat MoU dan Invoice sehingga *crew* biasa tidak menyiapkan dokumen tersebut sebelum melakukan pertemuan dengan pelanggan, hal tersebut berdampak kurangnya rasa percaya pelanggan dengan kinerja studio karena tidak profesional dalam menangani pelanggan sehingga pelanggan berkurang dan hanya melakukan kerja sama dua sampai tiga kali saja. Pihak studio pun sudah melakukan kerja sama dengan berbagai macam pihak dan ada diantaranya yang meminta hal diluar perjanjian awal sehingga ketika ada perubahan dilapangan seperti permintaan tambahan maupun pembatalan sepihak kemudian *crew* terpaksa menerima permintaan tersebut tanpa persetujuan manajer proyek, pihak studio tidak bisa menuntut perubahan atau pembatalan tersebut. Sehingga pihak studio sering mengalami kerugian yang disebabkan miskomunikasi dan tidak adanya landasan hukum di atas kertas perjanjian kerja sama.

Aplikasi sistem pemesanan yang dibuat akan menjadi tiga aplikasi berbeda yaitu aplikasi desktop untuk admin, aplikasi web untuk client dan aplikasi mobile untuk *crew* dan freelance. Aplikasi desktop admin digunakan untuk mengatur dan memantau secara keseluruhan proyek dan permintaan kerjasama studio. *Crew* dapat melihat jadwal kerja, melakukan absensi dan mengirim hasil kerja maupun hasil revisi melalui aplikasi mobile. *Crew* studio menggunakan platform mobile ditujukan agar penggunaan sistem digunakan oleh internal studio atau tidak dapat diakses oleh pihak luar. Dan sistem mobile ini juga bertujuan untuk menambahkan syarat penggunaan aplikasi yaitu hanya pihak yang memiliki installer aplikasi dan akun

dari admin studio yang dapat menggunakan sistem mobile ini. Sedangkan client dapat melihat portfolio, daftar harga, jenis jasa/layanan dan melakukan reservasi atau kerjasama dengan pihak studio melalui web studio. Pengembangan sistem pemesanan yang digunakan oleh client ini dikembangkan pada platform web site dengan tujuan agar seluruh pengguna dapat mengakses dan menggunakan aplikasi pada device apapun yang terhubung dengan internet. Sistem pemesanan ini bertujuan untuk mengelolah setiap proyek kerjasama studio dengan pihak tertentu secara sistematis dan tertata.

Dalam perkembangan teknologi dan pengembangan perangkat lunak yang cepat, konsep pengembangan *cross-platform* muncul sebagai solusi penting untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh keragaman perangkat dan sistem operasi. Pengembangan *cross-platform* melibatkan pembuatan aplikasi atau sistem yang dapat berjalan dengan lancar di berbagai platform, seperti web, desktop, dan ponsel, sambil meminimalkan kebutuhan untuk usaha pemrograman dan pemeliharaan terpisah untuk setiap platform. Dalam pengembangan sistem ini aplikasi dibagi pada tiga platform berbeda sehingga terdapat konsep *cross-platform* agar setiap aplikasi dapat terintegrasi dan berkomunikasi pada platform yang berbeda. *Cross-platform* merupakan istilah dalam dunia rekayasa perangkat lunak untuk aplikasi yang dapat berjalan pada beberapa jenis device yang berbeda [5].

Sistem pemesanan ini dikembangkan dengan kolaborasi antara penulis dengan tim pengembang studio, sehingga penulis beserta tim menilai bahwa pengembangan sistem ini lebih cocok menggunakan metodologi Agile Scrum dikarenakan pengembangan sistem ini diperlukan fleksibilitas untuk menyesuaikan kebutuhan studio yang dapat berubah pada kondisi tertentu. Adapun implementasi Agile Scrum pada pengembangan sistem ini agar penulis dapat berkolaborasi dengan tim untuk membagi tugas dan fitur yang dikembangkan sehingga pengembangan diharapkan lebih efektif dan efisien. Di antara kerangka kerja yang mematuhi prinsip Agile adalah Scrum dan Kanban. Agile adalah metodologi manajemen proyek yang memecah fitur menjadi tugas-tugas kecil, fokus pada rilis berkelanjutan, kolaborasi tim, hasil berkualitas tinggi, dan efisiensi biaya. Prinsip-prinsip Agile termasuk kepuasan pelanggan melalui distribusi cepat, menerima perubahan persyaratan, kolaborasi bisnis dan pengembang, ukuran kemajuan dari

sistem yang berfungsi, desain yang sederhana, serta diskusi tim untuk meningkatkan efektivitas selama pengembangan sistem informasi. Sedangkan Scrum merupakan kerangka kerja Agile yang bekerja berdasarkan prinsip bahwa persyaratan pelanggan sering kali berubah dan semua persyaratan tersebut tidak diketahui pada awal proyek [6].

Hasil yang diharapkan dari proyek ini berupa aplikasi pemesanan lintas platform yang dapat digunakan untuk mengelolah seluruh kebutuhan studio. Selain itu aplikasi ini akan mempermudah pihak studio dalam melakukan kerjasama dengan pihak tertentu di beberapa kota berbeda.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem pemesanan studio lintas platform antara pengguna web, mobile dan desktop?
2. Apakah sistem yang dibangun dapat digunakan oleh user?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Bagian ini menjelaskan tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

1. Dapat membangun sistem pemesanan studio lintas platform antara pengguna web, mobile dan desktop.
2. Menguji apakah sistem yang dibangun dapat digunakan oleh user

Bagian ini menjelaskan manfaat dari perangkat tersebut diharapkan sebagai berikut.

1. Membantu pihak studio untuk pemesanan, pemasaran, proyek dan *crew*.
2. Memudahkan client untuk memperoleh informasi dan melakukan pemesanan melalui web studio.

## **1.4 Batasan Masalah**

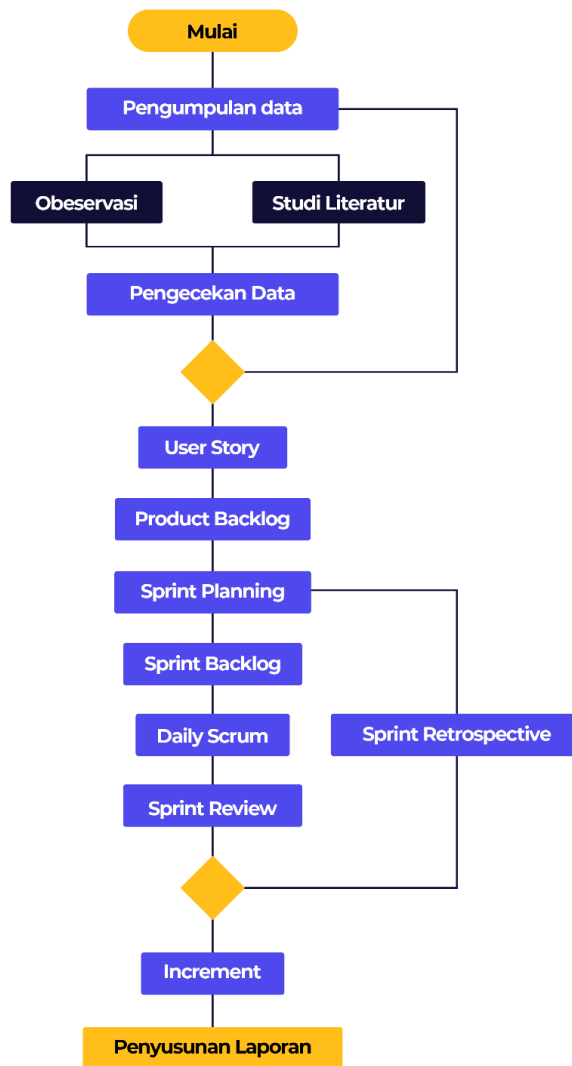
Berikut adalah Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Sistem pemesanan studio ini diperuntukkan untuk CV. Dixon Ruang Kreatif.

2. Fitur absensi yang di peruntukkan untuk *crew* hanya berfungsi pada perangkat yang sudah memiliki *sensor fingerprint*.
3. Pada pengembangan sistem ini hanya dilakukan pengujian *System Usability Scale* dan *Black Box Testing*.
4. Pengujian sistem hanya dilakukan pada internal studio dengan jumlah 15 *crew* yang masih aktif bekerja di studio.
5. Sistem pemesanan studio ini hanya berjalan pada sistem operasi Windows dan Android.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Berikut adalah Batasan ada Sub Bab ini akan menjelaskan metode apa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode yang digunakan dalam mengumpulkan data agar memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dan metode yang digunakan dalam implementasi sistem.



**Gambar 1. 1** Flowchart Metode Penelitian dan Pengembangan Sistem

### 1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Studi literatur untuk mencari referensi jurnal ilmiah, buku tentang penelitian ini, buku panduan google cloud dan obeservasi pada objek studi kasus untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam sistem.

#### 1.5.1.1 Studi Literatur

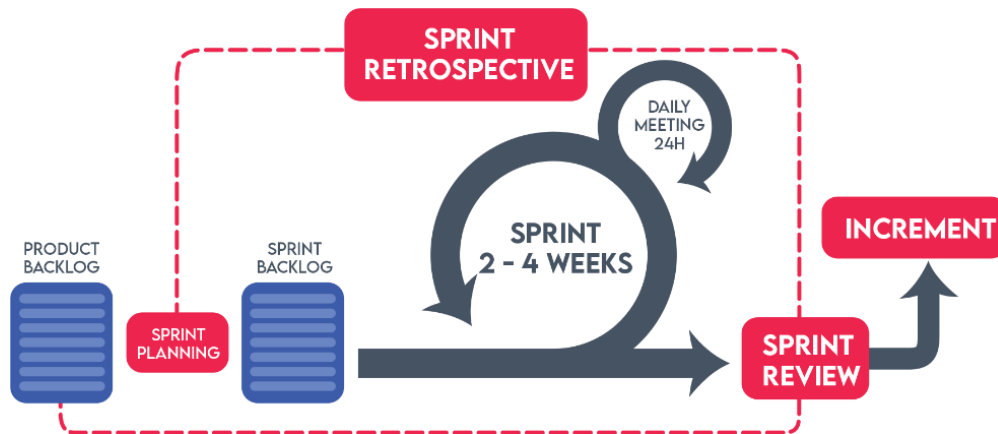
Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi jurnal atau buku yang bersangkutan dengan penelitian serupa, dengan referensi ini bisa untuk menambahkan wawasan tentang penelitian serupa.

### 1.5.1.2 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mendatangi subjek secara langsung yang dimaksud studio Dixon Ruang Kreatif agar mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Penulis melakukan observasi naturalistic dengan mengamati dan mempelajari secara langsung perilaku *crew* dan staff studio di lapangan maupun di studio. Observasi dilakukan mulai dari mengamati tindakan pihak studio dalam melakukan pemasaran, kemudian mengamati tindakan pihak studio dalam menerima dan melakukan pertemuan kerja sama. Penulis juga melakukan observasi perilaku pihak studio dalam mengatur pekerjaan dan saat *crew* menyelesaikan pekerjaan.

### 1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan yang digunakan dalam membangun adalah metodologi agile scrum. Agile adalah metodologi dimana iterasi berkelanjutan dan pengujian berlangsung selama seluruh pengembangan perangkat lunak *Life Cycle* (SDLC) dengan tahapan sebagai berikut.



Gambar 1. 2 Metode Agile Scrum

## 1.6 Jadwal Pelaksanaan

Adapun rancangan jadwal pelaksanaan dalam tugas akhir ini adalah seperti yang ditunjukkan tabel berikut :

**Table 1. 1** Tabel Jadwal Pelaksanaan

No	Nama Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4				Bulan 5				Bulan 6				Bulan 7			
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke-				Minggu ke							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur																												
2	Pengumpulan Data																												
3	Observasi																												
4	Sprint Planning																												
5	Sprint 1																												
6	Sprint 2																												
7	Sprint 3																												
8	Sprint 4																												
9	Sprint 5																												
12	Penulisan Laporan																												
13	Penulisan Artikel Ilmiah																												



## 1.7 Sistematik Penulisan

Sistematik penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab yaitu :

Bab I	<b>Pendahuluan</b> Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini
Bab II	<b>Tinjauan Pustaka</b> Bab ini berisikan isi dan detail dari sebuah teori yang digunakan dalam penelitian ini
Bab III	<b>Analisis dan Perancangan Sistem</b> Bab ini berisi analisis sistem, spesifikasi sistem, <i>class diagram</i> , <i>Use Case Diagram</i> , <i>Activity Diagram</i> , <i>Conceptual Data Model</i> , <i>Physical Data Model</i> dan <i>Logical Data Model</i> sebagai acuan pengembangan penelitian ini
Bab IV	<b>Implementasi</b> Bab ini berisi hasil implementasi dari penelitian yang dilakukan. Dalam topik ini berisi implementasi dari kode dan antarmuka dari program yang telah dibuat
Bab V	<b>Pengujian dan Evaluasi</b> Bab ini berisi evaluasi hasil pengujian dari program yang dibuat.
Bab VI	<b>Penutup</b> Bab ini berisi kemampuan dari perangkat lunak yang dibuat