

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif merupakan sebuah industri yang berasal dari bakat, kreativitas serta keterampilan dari suatu individu untuk menciptakan sebuah karya serta lapangan pekerjaan yang dapat memberdayakan daya kreasi dan daya cipta dari suatu individu tersebut. Berbagai kalangan telah menjalankan industri kreatif ini karena mampu mendorong roda perekonomian terutama Usaha Mikro Kecil sekaligus untuk menjadi wadah dari kreativitas suatu kelompok. Pada era modern saat ini, tentu industri kreatif semakin berkembang ke ranah teknologi baik seni desain, industri IT maupun dunia film dan video yang dapat dikategorikan sebagai industri kreatif digital [1]

Dihadapkan pada era revolusi industri 4.0, industri kreatif nasional perlu berubah dengan memanfaatkan teknologi pada aktifitas bisnisnya maupun menghasilkan karya- karya digital seperti desain grafis dan videografi. Tentu industry kreatif digital pada pembuatan desain grafis sampai dengan videografi memanfaatkan alat alat dan teknologi yang tergolong mahal [2] pada aktifitas tersebut baik perangkat keras seperti Kamera, Perlampuan dan *Stabilizer* maupun perangkat lunak seperti aplikasi *editing video*.

CV. Dixon Ruang Kreatif merupakan sebuah rumah produksi yang bergerak pada bidang industri kreatif digital. Produk dari industri kreatif digital tersebut menghasilkan beberapa karya seperti Desain Grafis, Fotografi, Videografi, Editor dan lain lain. Dixon terbentuk melalui persamaan hobi oleh suatu kelompok dimana mereka ingin berkarya dan mengembangkan bakat mereka pada industri kreatif digital. Mengingat Dixon bergerak pada bidang tersebut, tentu Dixon memiliki perlengkapan alat – alat studio seperti kamera, perlampuan, mikrofon dan sebagainya yang perlu dikelola dengan baik sehingga memudahkan mereka dalam suatu proyek.

Saat ini sistem pengelolaan aset tersebut pada Dixon belum dikelola dengan baik. Aset tersebut diletakkan pada suatu ruangan yang mudah diakses oleh kru Dixon tanpa pengawasan dan ketelitian yang tepat, hal tersebut bertujuan agar kru

dapat menggunakan alat sewaktu waktu tanpa perlu mendata terlebih dahulu. Namun, hal tersebut dinilai kurang aman karena akan meningkatkan potensi kehilangan alat pada Dixon mengingat harga alat tersebut tergolong mahal[3].

Kesalahan informasi dan kehilangan alat kerap terjadi terutama pada barang yang memiliki ukuran kecil dan kru Dixon dapat mengambil barang sewaktu waktu sehingga terjadi informasi yang tidak pasti mengenai barang tersebut. Hal lain mengenai kesalahan informasi tersebut juga dapat terjadi ketika kru ingin menunjukkan alat kepada pelanggan sedangkan kru lain sedang menggunakan alat yang sama pada saat yang sama. Sehingga hal tersebut tentu menurunkan kepuasan pelanggan. Dari sistem manajemen aset pada Dixon tersebut, penulis menemukan beberapa kekurangan yaitu tidak adanya catatan mengenai siapa yang sedang menggunakan alat, kru dapat mengambil barang tanpa meninggalkan informasi dan kru lain tidak dapat memantau barang.

Dari kekurangan tersebut, Dixon membutuhkan suatu aplikasi yang dapat memanajemen aset tersebut serta dapat dipantau oleh seluruh kru Dixon. *System* tersebut menggunakan *QR Code* yang digunakan untuk *scan* barang dan mendata barang yang akan dipinjam dan peminjam dapat terpantau lokasinya. Sistem tersebut akan memiliki sisi Kru dan sisi Admin, Admin memiliki hak akses ke seluruh fitur termasuk mengubah status peminjaman, admin juga memiliki akun kru jika hendak meminjam barang. Sistem tersebut dikembangkan dalam bentuk aplikasi *mobile* Android dan *website*. Aplikasi *mobile* berbasis Android dipilih karena memiliki fleksibilitas yang tinggi pada kru Dixon, kru hanya perlu menekan *icon* aplikasi pada layar utama perangkat tanpa perlu mengisi *username* setiap kali membuka aplikasi, karena *login* hanya dibutuhkan ketika pertama kali memakai aplikasi [4]. Sedangkan basis web dipilih untuk admin dikarenakan aplikasi sisi admin lebih ditujukan untuk penggunaan komputer. Aplikasi tersebut dibangun dengan metode pengembangan *Extreme Programming* yang cocok untuk aplikasi yang sering berubah seiring berjalanya waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan latar belakang tersebut :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi manajemen aset sesuai kebutuhan agar dapat digunakan untuk mengelola aset di Dixon?
2. Bagaimana membangun aplikasi manajemen aset sesuai kebutuhan agar dapat digunakan untuk mengelola aset di Dixon?
3. Bagaimana mengukur kualitas aplikasi manajemen aset menggunakan SUS?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sistem manajemen aset Dixon
2. Membangun system manajemen aset Dixon
3. Mengetahui kualitas aplikasi manajemen aset aplikasi Dixon's Asset dengan SUS.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

1. Dixon dapat mengelola barang dengan lebih efisien
2. Dixon mampu mengatasi masalah kehilangan barang
3. Peminjaman barang menjadi lebih terstruktur

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah Batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Aplikasi manajemen aset ini diperuntukan kepada CV. Dixon Ruang Kreatif Indonesia
2. Aplikasi manajemen aset ini berjalan jika ada koneksi internet
3. Aplikasi ini hanya bisa diakses oleh perangkat android dengan spesifikasi minimal Android versi 8
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan Android Studio

5. Aplikasi ini terdiri dari aplikasi Android dan *Website*

1.5 Metodologi Penelitian

Pada Sub Bab ini akan dijelaskan metode apa saja yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data agar memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dan metode yang digunakan dalam implementasi sistem.



Gambar 1.1 Bagan Metode Penelitian

1.5.1.1 Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data, penulis akan menggunakan 2 bagian yaitu studi literatur untuk mencari referensi jurnal ilmiah dan buku tentang penelitian ini dan observasi pada objek studi kasus untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam *system*

1.5.1.2 Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mencari referensi jurnal atau buku yang bersangkutan dengan penelitian serupa, dengan referensi ini bisa untuk menambah wawasan tentang penelitian serupa

1.5.1.3 Observasi

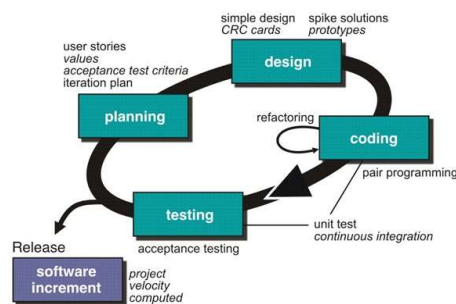
Observasi dilakukan dengan cara wawancara subjek melalui daring yaitu pihak studio Dixon Ruang Kreatif agar mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Data tersebut berupa sheet yang berisi daftar alat alat yang Dixon gunakan dalam bekerja.

1	Nama Alat	Jumlah
2	Lensa 35mm	1
3	Lighting SL60 W	1
4	Lighting SL60 Y	1
5	Sony A7II	1
6	Drone	1
7	Genset	1
8	Sony A7	1
9	Lumix G85k	1
10	Sony A6400	1
11	Lensa Tele 70/100mm	1
12	Lensa 50mm	1
13	Lensa 17mm	1
14	Lensa kit	1
15	Rig	1
16	Stabilizer Feyu Ak4000	1
17	Tripod	1
18	Monitor	1
19	Mic Boya	1
20	HT	4
21	Zoom Mic	1

Gambar 1. 2 Data barang Dixon

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini, metode pengembangan sistem yang akan digunakan menggunakan *Extreme Programming* dengan gambaran sebagai berikut :



Gambar 1.3 Metode Extreme Programming (XP)

Metode *Extreme Programming* digunakan karena aplikasi Dixon's Asset dibangun dengan menyesuaikan kebutuhan terhadap pengguna dan metode ini tepat

digunakan pada aplikasi yang kebutuhannya dapat berubah dalam pengembangannya .

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi lima bab sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat dari pembuatan tugas akhir. Serta metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan laporan akhir

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan isi dan detail dari sebuah teori yang digunakan dalam penelitian ini

Bab III Metodologi

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan, deskripsi umum sistem, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, lingkungan perancangan, perancangan arsitektur sistem, serta diagram dan struktur data

Bab IV Implementasi

Bab ini berisikan pembahasan dokumentasi desain dan kode sumber beserta pembahasan setiap fungsinya.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran terkait penelitian