

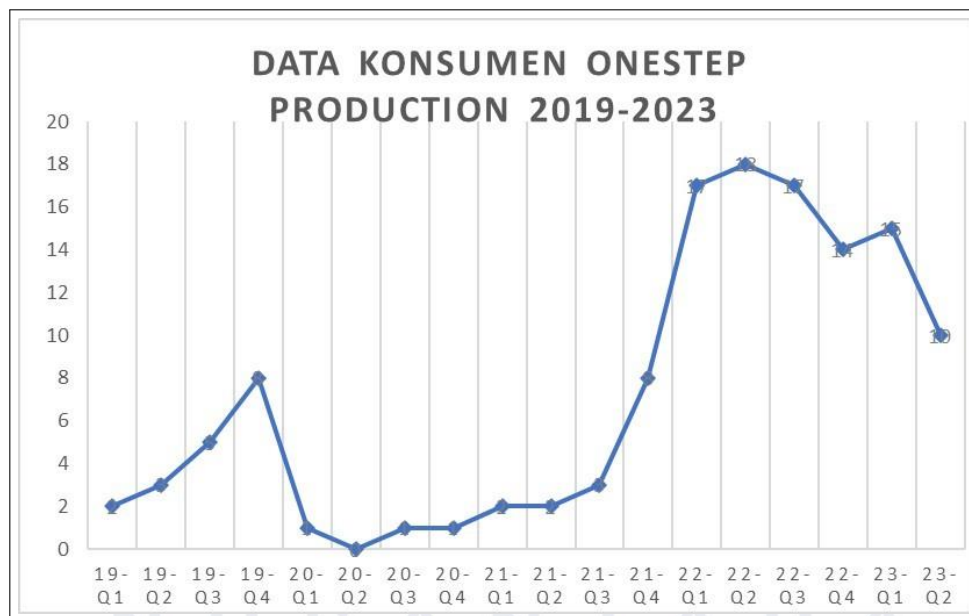
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era digital yang semakin maju menambah persaingan pada industri *e-commerce*, salah satunya pada bisnis *Production House* (PH) [1]. Sebuah platform *e-commerce* yang efisien dan efektif sangat dibutuhkan untuk menunjang operasional PH. Platform tersebut tak hanya dapat digunakan sebagai kunci utama dalam promosi untuk menambah *value* bisnis, tetapi juga untuk memudahkan interaksi dan transaksi dengan calon konsumen [2,3].

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari *owner*, sebagai salah satu perusahaan *Production House* (PH), Onestep Production menghadapi berbagai masalah operasional seperti jaringan promosi yang kurang luas, kurangnya informasi yang mendetail kepada pelanggan, dan sulitnya mengakses portofolio. Gambar 1.1 merupakan data konsumen Onestep Production dari tahun 2019-2023 dan dapat dilihat meskipun sempat menaik dari 2019-2021, konsumen Onestep Production pada tahun 2022-2023 cenderung menurun.



Gambar 1.1. Jumlah Konsumen Onestep Production Tahun 2019-2023
(Sumber: Onestep Production)

Berdasarkan Gambar 1.1, Onestep Production memiliki potensi mengalami kebangkrutan akibat resesi konsumen. Platform *e-commerce* dalam bentuk *website* diharapkan dapat membantu mengatasi masalah ini, karena selain dapat menambah legalitas bisnis dan mempermudah transaksi, *website* juga dapat mempermudah akses calon *client* ke portofolio bisnis sehingga dapat menambah jangkauan pasar [4].

Penelitian dan pengembangan aplikasi *e-commerce* telah banyak dilakukan [4,5], baik itu pengembangan aplikasi untuk produk barang maupun jasa seperti parfum, batik, *sparepart* motor, barang-barang bekas, jasa foto, jasa video, jasa *wedding/event organizer*, dan jasa desain grafis dengan menggunakan berbagai metode pengembangan, namun jarang ada yang secara spesifik menargetkan kebutuhan industri *Production House* (PH) dengan menggunakan metode *scrum*. Penelitian yang menggunakan *scrum* telah berhasil membangun aplikasi yang kompleks dan dapat beradaptasi dengan perubahan. Penelitian lain mendapatkan hasil bahwa pengembangan aplikasi dengan *scrum* dapat diketahui dengan cepat prediksi kualitas dan risiko pengembangan aplikasi dan setelah aplikasi berhasil dibuat, maka aplikasi tersebut dapat membantu meningkatkan efektivitas penjualan [6-15].

Penelitian ini mengadaptasi *solo scrum* yaitu proses *scrum* dengan anggota tim tunggal (sendiri) [16]. Metode ini dipilih karena proses pelaksanaan yang berfokus pada masalah dan dilakukan peninjauan pekerjaan seiring dengan berjalannya penelitian dapat menghasilkan hasil akhir berkualitas tinggi yang efisien dan efektif dalam menghadapi masalah [17]. Selain itu, metode tersebut juga memungkinkan perkembangan sistem yang lebih cepat dengan mengorganisasi pekerjaan dalam *sprint-sprint* singkat [18] dan dapat mencapai *goal* yang diharapkan dengan menekankan pada sisi transparansi, inspeksi, dan juga adaptasi dalam proses pengembangan sistemnya [19]. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk secara spesifik berfokus pada rancang bangun aplikasi *e-commerce Production House* (PH) berbasis *website* untuk Onestep Production dengan metode *solo scrum*.

Scrum dapat diimplementasikan pada berbagai *project* pengembangan *software e-commerce*. Penelitian terdahulu yang mengimplementasikan platform *e-commerce* berbasis *website* dengan menggunakan metode *scrum* mendapatkan hasil bahwa *e-commerce* yang dibuat dapat meningkatkan efisiensi promosi produk dan pengguna dapat dengan mudah melihat produk tersedia tanpa perlu datang ke toko, sehingga proses pemesanan menjadi lebih praktis [20]. Penelitian lain yang juga

menggunakan metode *scrum* juga berhasil merancang dan mengembangkan *website* dalam waktu yang lebih cepat dan terstruktur, serta dapat memudahkan penjual dan pembeli untuk bertransaksi secara *real-time*. Selain itu pembeli dapat bertransaksi dengan menggunakan berbagai macam sistem pembayaran [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *e-commerce Production House* (PH) Onestep Production berbasis *website* dengan metode *scrum*?
2. Berapa tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi *e-commerce Production House* (PH) Onestep Production dengan menggunakan model evaluasi *Technology Acceptance Model* (TAM)?

1.3 Batasan Permasalahan

Berikut adalah batasan-batasan masalah yang akan dibahas untuk menghindari penelitian yang terlalu luas dan penulisan skripsi ini menjadi lebih terarah:

1. Pada *website e-commerce*, tidak terdapat fitur *live chatting*.
2. Pada *role Admin* belum dapat menambahkan portofolio dan *package*, sehingga masih membutuhkan bantuan pengembang aplikasi.
3. Tidak terdapat menu menambahkan *review* pada *role user*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi *e-commerce Production House* (PH) Onestep Production berbasis *website* dengan metode *scrum*.
2. Mengetahui berapa tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi *e-commerce Production House* (PH) Onestep Production dengan menggunakan model evaluasi *Technology Acceptance Model* (TAM).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menjadi acuan dalam penggunaan metode *scrum* pada pengembangan aplikasi berbasis *website*.
2. Dapat menjadi *website* yang membantu dalam mengatasi masalah pada Onestep Production.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Bagian ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Bagian ini berisikan tentang teori-teori yang digunakan untuk mendukung dan menunjang penelitian pada laporan. Teori – teori tersebut antara lain *e-commerce*, *website*, *Production House (PH)*, metode *scrum*, *black box testing*, skala Likert, dan *Technology Acceptance Model (TAM)*.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Bagian ini menjelaskan tentang metodologi *scrum* yang diterapkan pada penelitian yang dijabarkan menjadi *user story*, perancangan sistem, pembuatan struktur basis data dan pemodelan alur kerja sistem dalam bentuk *use case diagram*, *activity diagram*, dan yang terakhir adalah pengembangan sistem.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Bagian ini berisikan tentang hasil implementasi penelitian dan analisis penerimaan pengguna terhadap sistem yang telah dibangun.
- Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN
Bagian ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya.