

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi Capture merupakan aplikasi penyedia jasa *photography* yang memberikan jasa pelayanan *photography* yang menunjang pengguna yang akan mengabadikan momentum pentingnya.

Diawali dengan perkembangan teknologi, penyedia jasa *photography* mulai beralih dari fase *offline* ke fase *online*. Namun, aplikasi *photography* terdahulu dinilai kurang optimal dalam hal kebutuhan pengguna layanan. Penyebabnya yaitu adanya konten yang telah disediakan oleh penjual jasa *photography* kurang lengkap. Harga dan keterangan paket yang ditawarkan belum tersedia, serta beberapa informasi sudah lama tidak diperbarui.

Capture adalah penyedia jasa yang secara khusus membantu masyarakat yang ingin mengabadikan momentum spesialnya dalam merencanakan, mengarahkan dan melaksanakan dengan berbagai konsep foto serta jadwal dan budget tertentu. Masalah muncul ketika ingin memesan atau mengambil, dan pemilik mungkin tidak berada di tempat, membutuhkan pengguna potensial untuk bolak-balik ke penyedia jasa.

Jasa *photography* saat ini paling banyak digunakan untuk membantu calon mempelai mengabadikan acara pernikahannya. Saat ini, menggunakan jasa *photography* sangat dibutuhkan oleh para calon pengantin yang akan mengabadikan setiap rangkaian acara pernikahannya. Ini adalah masalah yang muncul ketika calon mempelai ingin mendapatkan informasi atau memesan layanan harus mendatangi *photography* dan menghabiskan banyak waktu.

Capture adalah penyedia jasa *photography* yang memberikan beberapa paket kepada calon pelanggan yang ingin mencari dan memesan jasa *photography* untuk mengabadikan momentum special yang akan dilakukan pada waktu waktu tertentu.

Pada dasarnya metode Agile merupakan metode untuk mendesain perangkat lunak berulang, mudah diimplementasikan, dan efisiensi yang tinggi. Metode ini lahir pada akhir tahun 1990-an hingga kini metode pengembangan ini menjadi kompetibel dan berkembang pesat.

Beberapa golongan metode Agile yang digolongkan sebagai metode pengembangan sistem, diantaranya *Extreme Programming (XP)*, *Adaptive Software Development (ASD)*, *Lean Development (LD)*, *Rational Unified Process (RUP)*, *Feature Drive Develompement (FDD)*, *Dynamic System Development Methode (DSDM)*, *Scrum* dan *Crytal Clear*.

Metode pengembangan Agile yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu metode Scrum. Karena menitik beratkan kerjasama, incremental dan iterasi dalam mewujudkan hasil produk yang kompeten dan sesuai dengan kebutuhan. Metode ini peneliti yakini metode yang tepat dalam merancang dan membangun sebuah aplikasipelayanan jasa *photography* Capture tersebut. Karena cocok untuk manajemen praktis proyek dan pengembangan sistem dengan metode agile dalam desain sistem dengan metode scrum agile. Untuk tujuan tersebut, kami membuat sistem pelayanan jasa *photography* berbasis *mobile* dengan menggunakan metodologi *agile* sebagai pengembangan sistem dan pengujian penerimaan pengguna untuk pengujian.

Dengan memahami tanggapan masyarakat terkait dengan pengambilan pemilihan paket *photography* maka pembuatan aplikasi dengan menggunakan metode agile menjadi relevan dan dapat memberikan solusi pemilihan paket yang sesuai dengan keinginan pengguna. Hal ini juga mendasari peneliti untuk mengimplementasikan metode *agile* pada aplikasi *photography* berbasis *mobile* dengan judul

“Implementasi Metode Scrum Pada Aplikasi Capture Berbasis Mobile”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah, yaitu :

1. Membuat aplikasi jasa *photography* yang efektif dan efesien untuk memudahkan masyarakat atau pengguna yang ingin melakukan pernikahan tanpa harus ke tempat nya langsung,
2. Pengelolaan sistem pelayanan jasa yang berkaitan dengan *photography* yang saat ini masih kurang optimal.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis angkat dalam penelitian ini adalah :

1. Perancangan sistem ini berfokus pada penawaran paket *photography* yang berisi fitur booking paket, paket manual dan simulasi paket yang tersedia.
2. Implementasi dengan menggunakan metode *Agile Scrum* yang dimana dapat mengefiensiakan rancangan *marketplace photography*.
3. Pengujian ini memakai *Validation Testing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah :

1. Menghasilkan aplikasi mobile jasa *photography* yang dapat digunakan untuk memudahkan *customer* mencari paket pernikahan yang ia inginkan dan membooking paket dengan mudah dan efektif.
2. Membangun sistem informasi untuk verifikasi pembayaran, data laporan dan lain-lain serta memudahkan *customer* mencari sekaligus membooking paket *photography*.

1.5 Kontribusi

Fokus penelitian ini adalah untuk mendapatkan aplikasi yang dibutuhkan pelanggan dalam mencari paket *photography* yang sesuai dengan harga dan beberapa benefit yang akan didapatkan. Aplikasi Capture juga dapat membantu pengguna untuk melakukan pemotretan yang ia inginkan dengan mudah dari segi konsep foto, penawaran paket ataupun lokasi foto. Sehingga saya harap penelitian ini berguna kedepannya dengan memberikan pengaruh positif.



