

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi telah menjadi aspek dalam setiap kehidupan manusia di era digital. Teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas kerja karena dapat dilakukan dengan cepat (Rosidah & Arantika, 2019). Manfaat yang sangat banyak dari proses digitalisasi membuat perusahaan-perusahaan mulai melakukan proses migrasi dari tradisional ke digital. Menurut Rosadi (2020) Setiap perusahaan harus siap memenangkan kompetisi dengan perusahaan yang lain jika ingin perusahaannya dapat bertahan. Perlu diketahui di dalam dunia bisnis untuk saat ini banyak terjadi perkembangan teknologi yang akan berdampak pada persaingan yang kompetitif.

PT Inovasi Muda Kreatif Digital merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa Digital seperti pembuatan *website*, aplikasi, *design* dan animasi. Perusahaan menerapkan paradigma CRM (*Customer Relationship Management*) dalam prosesnya menanggapi *costumer*. PT Inovasi Muda Kreatif Digital masih menerapkan konsep tradisional dalam interaksi antara departemen keuangan dan *Development* tim, Konsep tradisional ini adalah penggunaan Excel sebagai media pencatatan data di antara dua departemen. Penggunaan data Excel sering menyebabkan ke tidak cocokkan data antara kedua departemen. Hal ini menyebabkan terjadinya beberapa kerugian secara finansial, dan waktu. Agar masalah yang serupa tidak terjadi lagi dikemudian hari, maka dikembangkan sistem yang mampu melakukan *tracking project* serta pembiayaan.

Permasalahan dalam pengembangan aplikasi membutuhkan metode yang memiliki karakteristik dapat dilakukan pengembang tunggal, menerapkan konsep MVP (*Minimum Variable Product*) dan mampu beradaptasi dengan lingkungan yang berubah ubah. Pengembangan juga diharapkan menggunakan biaya yang seminimal mungkin. Penelitian terkait XP dan PSP yang dilakukan oleh Agarwal (2008) mengembangkan metode baru berbasis XP yang dikombinasikan dengan

PSP. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya metode *Personal Extreme Programming*. Penerapan PXP menunjukkan kemudahan dan efisiensi yang cukup besar dalam menyelesaikan proyek dalam waktu yang diperkirakan untuk pengembang tunggal.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengangkat judul “Implementasi *Personal Extreme Programming (PXP)* dalam Pengembangan Aplikasi Kreatif Digital”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, peneliti merumuskan masalah yaitu apakah *Personal Extreme Programming* dapat diimplementasikan dalam pengembangan aplikasi Kreatif Digital.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka terdapat batasan masalah dalam penelitian ini yang menjadi acuan sehingga penelitian ini menjadi terarah. Adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dikembangkan dalam bentuk Web Aplikasi
2. Aplikasi menerapkan kerangka kerja *Personal Extreme Programming*
3. Aplikasi dikembangkan menggunakan *framework Laravel*

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan metode *Personal Extreme Programming* dalam pengembangan aplikasi Kreatif Digital, yang berguna untuk komunikasi antar departemen dalam perusahaan seperti departemen keuangan dan *development* tim.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sistem yang mampu memberikan kemudahan kepada setiap departemen dalam berkomunikasi dan efisiensi dalam manajemen Project.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dilakukan secara sistematis. Adapun sistematika penulisan penelitian skripsi ini dibuat dalam beberapa bab yang dapat dilihat sebagai berikut:

BAB I	<p>PENDAHULUAN</p> <p>Bab ini akan membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.</p>
BAB II	<p>TINJAUAN PUSTAKA</p> <p>Bab ini menjelaskan tentang penelitian – penelitian terdahulu yang diperoleh dari jurnal yang berhubungan dengan penelitian digunakan untuk mendukung penganalisan dan pengembangan sistem baru.</p>
BAB III	<p>METODE PENELITIAN</p> <p>Bab ini membahas tentang metode penelitian yang dipakai seperti waktu dan tempat penelitian, jenis data yang diperlukan, alat bantu penelitian, kerangka pikir penelitian, serta analisis dan perancangan.</p>
BAB IV	<p>ANALISA DAN PEMBAHASAN</p> <p>Bab ini memuat hasil penelitian dan pembahasan tentang hasil yang diperoleh dari Implementasi Metode <i>Personal Extreme Programming</i> dalam Pengembangan Aplikasi Kreatif Digital</p>
BAB V	<p>PENUTUP</p> <p>Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran pada penelitian yang telah dilakukan.</p>
DAFTAR PUSTAKA	<p>Pada bagian ini akan berisi sumber – sumber yang digunakan sebagai bahan referensi dan pendukung kajian terdahulu.</p>

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisikan lampiran yang digunakan sebagai pendukung penelitian

