

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Pertumbuhan industri *content creative* di Indonesia membuat kebutuhan akan teknologi yang bisa membantu berkembangnya industri *content creative*. Selain itu juga pertumbuhan akan *content creator* yang setiap tahunnya semakin bertambah terutama mitra UMKM atau komunitas yang memiliki kemampuan untuk membuat *film* namun terkendala oleh dana yang cukup besar dan banyak.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mahasiswa dapat mencari *problem solving* yang dihadapi oleh para mitra UMKM/komunitas yang bergerak dalam industri perfilman. Dan juga dalam penelitian ini mahasiswa diharapkan dapat belajar menganalisa dan juga membantu para mitra UMKM/komunitas yang mempunyai keterampilan dalam membuat *film* yang nantinya diharapkan dapat mendongkrak nama Indonesia ke mancanegara dalam industri perfilman.

Perum produksi *film* negara adalah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan *film* namun sekarang perum produksi *film* negara bertransformasi menjadi perusahaan investasi pembiayaan *film*, untuk mempermudah perusahaan mencapai tujuan transformasi perusahaan yang pada awalnya perusahaan pembuat *film* menjadi perusahaan investasi pendanaan *film* dengan target nasabah yaitu mitra UMKM/komunitas, untuk mencapai itu diperlukan sebuah teknologi yang bisa membantu memilih mitra UMKM/komunitas yang mengajukan dana ke perum produksi *film* negara dengan mempertimbangkan risiko yang akan terjadi di masa depan, dan juga mengatur pemasaran investasi *film* yang sudah dibuat dan pengumpulan dana dari para investor lain jika dana yang dimiliki perum produksi *film* negara tidak mencukupi.

Maka dari itu penulis membuat sebuah program “**RANCANGAN SISTEM FILM CROWDFUNDING DENGAN METODE AHP (ANALYTIC HIERARCHY PROCESS) BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS PERUM PRODUKSI FILM NEGARA**” pada penelitian kali ini.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang bisa diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses promosi *film* yang sudah di buat kurang mendapat perhatian masyarakat
2. Transformasinya perusahaan yang tadinya perusahaan pembuatan *film* menjadi investasi pendanaan *film*, yang terhambat oleh kesulitan berinteraksi antara pihak perusahaan dengan pihak mitra umkm/komunitas yang mengajukan dana untuk pembuatan *film*.
3. Jika dana yang dimiliki perum produksi *film* negara tidak cukup untuk mendanai sebuah *film* maka perusahaan membuka peluang bagi perusahaan lain untuk ikut berinvestasi.
4. Tidak adanya penentuan keputusan yang akurat antar nasabah yang mengajukan dan nantinya akan di approve untuk dana yang di ajukan.

## 1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian dai perumusan masalah di atas dapat di simpulkan bahwa:

1. Bagaimana mengimplementasi sebuah algoritma yang bisa memilih umkm yang layak untuk di berikan dana ?
2. Bagaimana mengimplementasi sebuah implementasi algoritma yang dapat mengklasifikasi berapa jumlah dana yang akan di berikan kepada umkm yang sudah dipilih ?

#### 1.4 Batasan masalah

Berdasarkan uraian yang di dapatkan dari rumusan masalah di atas dapat di peroleh beberapa batasan masalah supaya penelitian yang di lakukan penulis menjadi terarah dan tidak ada pelebaran pokok masalah

1. Sistem yang akan di buat berbasis website
2. Sistem yang akan di buat mempermudah pengguna baik itu perum produksi *film* negara, mitra umkm/komunitas,dan Perusahaan lain yang ingin melakukan investasi pendanaan *film* di perusahaan perum produksi *film* negara.

#### 1.5 Tujuan dan manfaat penelitian

##### 1.5.1 Tujuan

Tujuannya dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat membantu perum produksi *film* negara dalam melaksanakan bisnisnya yang sedang dalam tahap transformasi
2. Mengurangi risiko kerugian yang akan di tanggung oleh perum produksi *film* negara

##### 1.5.2 Manfaat

Berikut ini merupakan manfaat yang akan dalam penelitian kali ini melakukan penelitian ini:

1. Membantu mitra umkm/komunitas yang mempunyai keterampilan membuat *film* namun tidak memiliki dana yang cukup untuk mewujudkannya
2. Membantu perum produksi *film* negara dalam mengambil keputusan
3. Membantu perum produksi *film* negara dalam mencari investor lain yang ingin ikut bergabung mendanai mitra umkm yang telah di approve pengajuannya

## 1.6 Metodologi penelitian

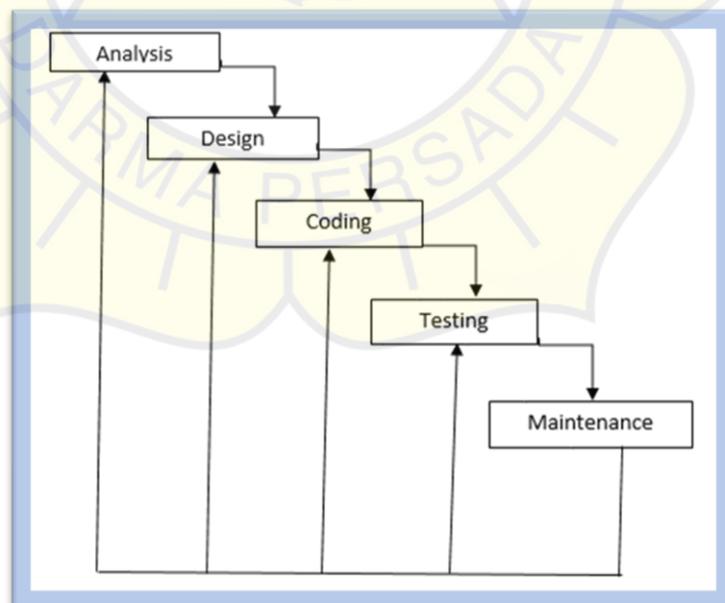
Dari latar belakang masalah yang di temukan penulis motode penelitian yang tepat untuk di gunakan yaitu metode penelitian kualitatif , yang di dalamnya terdapat metode sebagai berikut:

1. Metode studi kasus : dengan mewawancara sekertaris perusahaan perum produksi *film* negara untuk memahami alur data, dan risiko yang akan di hadapi perum produksi *film* negara, yang nantinya akan di kembangkan di dalam sistem yang akan di buat.

## 1.7 Metodologi pengembangan

Metode pengembangan yang dipakai mahasiswa untuk penelitian kali ini yaitu :

1. Metode *waterfall* untuk di bagian tahap development sistem: metode waterfall sendiri itu suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan pemodelan implementasi(kontruksi), dan pengujian.



Gambar 1.1 *Struktur waterfall*, (Simatupang, J & Sianturi, S.(2019))

a) Analisis

Dari Gambar 1.1 adalah tahap menganalisa hal – hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software*, Dalam process ini penulis akan melakukan analisis kebutuhan sistem, dan melakukan mengumpulkan data dengan mewancarai sekertaris perusahaan perum produksi *film* negara.

b) Design

Dari Gambar 1.1 adalah tahap penerjemah dari keperluan yang dianalisis dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna, Dalam process ini penulis melakukan desain tampilan berdasarkan *Unified Modeling Language* yang sudah di buat.

c) Coding

Dari Gambar 1.1 adalah merupakan penerjemah *design* dalam bahasa yang biasa dikenali oleh *computer* berdasarkan alur *Unified Modeling Language* yang sudah di buat dan juga struktur database, dan implementasi algoritma AHP dan juga knn berdasarkan hitungan yang sudah di buat

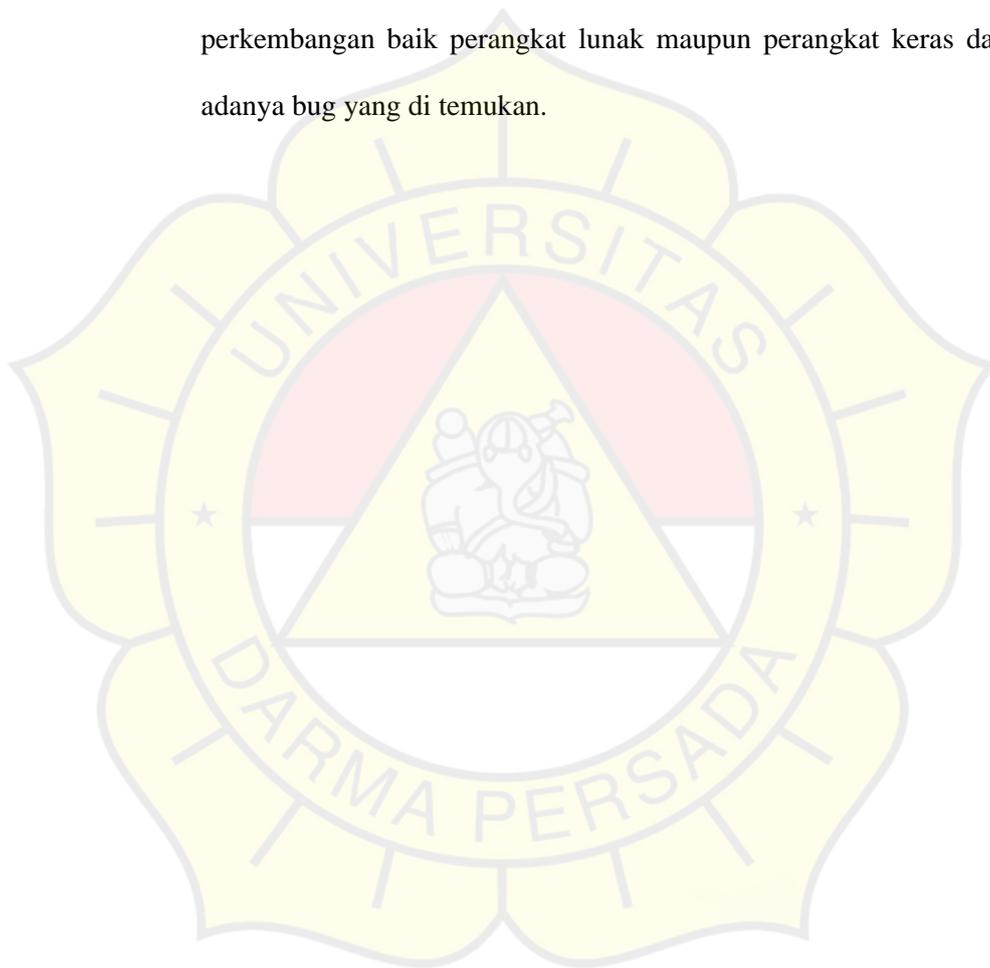
d) Testing

Dari Gambar 1.1 adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat, process testing di lakukan di mulai dari awal *activity* diagram yang sudah di buat agar bisa di data jika terkendala bug atau error coding untuk mempermudah melakukan process maintenance.

e) Maintenance

Dari Gambar 1.1 adalah perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai dan memperbaiki process di *activity* yang mengalami bug atau error,

Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras dan juga adanya bug yang di temukan.



## 1.8 Sistematika penulisan

Dalam penulisan laporan kerja praktek ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi gambaran umum penulisan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi penulisan dan sistematika penulisan

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini lebih menjelaskan tentang teoritis program yang akan di buat, yang mendasarkan pada referensi dari buku atau pun jurnal yang terkait pada referensi dari buku atau pun jurnal yang terkait pada program tersebut, Sehingga pembaca dapat mengetahui teori-teori apa saja yang digunakan, Dan pembaca pun memahami konsep dari rancangan program tersebut.

### **BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan suatu penguraian dari sistem informasi yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang telah dirancang dan mengevaluasi berbagai masalah yang ada di program tersebut.

### **BAB IV IMPLEMENTASI HASIL**

Bab ini akan membahas tentang proses implementasi sistem, spesifikasi kebutuhan system, dan juga hasil dari implementasi algoritma

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan rangkuman dari seluruh tulisan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya





**TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**