

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan mengenai pendahuluan dari tugas akhir. Bab ini terdiri atas latar belakang dari tugas akhir, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, metodologi pelaksanaan tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

### 1.1 Latar Belakang

Musik merupakan salah satu kesenian hasil kebudayaan manusia. Musik merupakan hasil karya dalam bentuk lagu atau komposisi yang didalamnya terdapat pikiran dan perasaan dari penciptanya. Ketika mendengarkan musik ada banyak manfaat yang didapatkan oleh pendengarnya, seperti sarana hiburan, sarana komunikasi, meningkatkan fungsi kerja otak, mengubah suasana hati, dan masih banyak lagi.

Di Indonesia sendiri terdapat banyak sekali pendengar musik. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh Spotify, 3.9 miliar lagu telah dimainkan dalam waktu lebih dari 11 miliar menit. Ketika data tersebut dirata-rata, maka diketahui bahwa orang Indonesia mendengarkan musik setidaknya 3 jam dalam sehari. (Anggraini, 2017).

Setiap penggemar musik tentunya memiliki idola mereka masing-masing. Untuk mendukung penyanyi atau grup yang disukai, penggemar mengoleksi album atau *merchandise*, menonton konser, menghafal setiap lagu hingga *dance* dan masih banyak lagi. Ketika melakukan penelitian diambil sampel salah satu genre musik yaitu K-Pop dan melakukan survei kepada komunitas-komunitas K-Pop. Hasilnya

adalah sebanyak 43.2% membeli dan mengoleksi album atau *merchandise*, 15.9% menonton konser, 9.1% barter atau barter *merchandise* dan sisanya mengikuti *dance cover* serta *streaming* lagu dan video. Sayangnya penggemar mengalami kesulitan ketika melakukan kegiatan-kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil survei, kesulitan yang paling banyak dialami oleh penggemar adalah ketika membeli album atau *merchandise*. Ketika ingin membeli album atau *merchandise*, sebanyak 52.3% penggemar sulit mencari toko atau *online shop* yang terpercaya dan 38.6% penggemar kesulitan dalam mencari tempat yang menjual album atau *merchandise*.

Melihat permasalahan ini, maka dibuat aplikasi berbasis Android guna membantu penggemar-penggemar musik dalam melakukan transaksi jual beli album atau *merchandise*. Aplikasi yang dibuat berbasis Android karena berdasarkan statistik 92.4% perangkat *mobile* saat ini didominasi oleh sistem operasi Android. (Mobile Operating System Market Share Indonesia | StatCounter Global Stats, 2018).

Dengan aplikasi jual beli album atau *merchandise* musik ini, diharapkan para penggemar musik lebih dipermudah dan tidak perlu takut dalam mencari dan melakukan transaksi dengan orang-orang yang menjual album ataupun *merchandise* musik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi yang membantu penggemar musik dalam mencari dan melakukan transaksi dengan orang-orang yang menjual album ataupun *merchandise* musik?

### **1.3 Tujuan Penulisan Tugas Akhir**

Merancang dan membangun aplikasi yang membantu penggemar musik dalam mencari dan melakukan transaksi dengan orang-orang yang menjual album ataupun *merchandise* musik.

### **1.4 Manfaat Penulisan Tugas Akhir**

1. Bagi Penggemar Musik
  - a. Mempermudah penggemar dalam menemukan orang yang ingin menjual album atau *merchandise* musik.
  - b. Mempermudah penggemar dalam menjual album atau *merchandise* musik.
2. Bagi Akademis
  - a. Penelitian rancang bangun aplikasi ini dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya. Mengingat belum banyak yang membuat aplikasi jual beli album dan *merchandise* musik.
  - b. Penelitian rancang bangun aplikasi ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mempelajari sistem jual beli.

### **1.5 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini berfungsi untuk mencari, menjual, dan membeli album atau *merchandise* musik. Untuk melakukan pembayaran, Pembeli dapat memilih sendiri metode mana yang dikehendaki. Pembeli juga dapat melakukan tawar menawar kepada Penjual melalui *chatting* atau fitur sejenis. Pesanan yang dikirimkan dapat dilacak melalui aplikasi ini. Jika terdapat masalah dalam pesanan, Pembeli dapat mengajukan pengembalian.
2. Transaksi bertipe *Customer-to-Customer* (C2C).

3. Sistem pembayaran dilakukan melalui *payment gateway* Midtrans.
4. Sistem pelacakan pesanan dilakukan melalui *shipping gateway* Raja Ongkir tetapi hanya terbatas pada kurir JNE.

### **1.6 Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir**

Metodologi pelaksanaan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Analisis

Pada tahap ini, kebutuhan dari *user* dicari terlebih dahulu sehingga dapat diketahui bahwa aplikasi yang dibuat dibutuhkan oleh penggemar musik.

#### 2. Desain

Pada tahap ini, dibuat desain untuk *interface* dari aplikasi yang dibuat dan juga alur dari sistem bagaimana sistem dapat bekerja dari *input* dimasukkan hingga *output* dihasilkan. Tidak hanya desain untuk *interface* dan alur sistem, desain untuk basis data aplikasi juga dibuat dalam tahap ini.

#### 3. Implementasi

Pada tahap ini, dilakukan penerapan dari desain *interface*, alur sistem dan juga basis data sistem ke dalam bahasa pemrograman sehingga menghasilkan sistem yang dapat digunakan oleh *user* nantinya.

#### 4. Testing

Tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu aplikasi diuji untuk melihat apakah aplikasi ini dapat bekerja dengan baik, tampilannya sudah sesuai, fungsinya dapat berjalan sebagaimana mestinya dan menghasilkan

*output* yang sesuai dengan apa yang diinginkan.

## **1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

### **BAB I: Pendahuluan**

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan tugas akhir, manfaat penulisan tugas akhir, ruang lingkup, metodologi pelaksanaan tugas akhir, sistematika penulisan tugas akhir dan gambaran sistem.

### **BAB II: Landasan Teori**

Pada bab ini berisi penjelasan teori-teori yang digunakan untuk merancang aplikasi ini.

### **BAB III: Analisa Desain Sistem**

Pada bab ini berisi mengenai analisa desain dari sistem, cara sistem bekerja dan desainnya.

### **BAB IV: Implementasi Sistem**

Pada bab ini berisi mengenai implementasi dari hasil analisa dan desain sistem yang telah dibuat guna menghasilkan aplikasi.

### **BAB V: Pengujian**

Pada bab ini berisi mengenai hasil pengujian aplikasi apakah terdapat kesalahan pemrograman dan apakah fitur-fitur yang dibuat telah sesuai.

### **BAB VI: Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran pada pembuatan Tugas Akhir.