

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Musik merupakan salah satu bentuk hiburan yang sangat diminati di masyarakat. Banyak sekali orang yang menyukai musik, banyak juga orang yang bermata pencaharian dari bermain musik. Baik bermain dalam sebuah band, menjadi anggota orkestra, menciptakan lagu, hingga membuat musik untuk film, acara televisi atau iklan. Ada banyak pilihan pekerjaan yang tersedia bagi seorang musisi profesional. Musisi profesional adalah orang yang mahir memainkan sebuah atau beberapa instrumen dan menggunakannya sebagai sumber utama pendapatannya.

Terselenggaranya sebuah *event* atau acara tidak lepas dari jasa musisi apalagi sebuah *event* musik, festival musik dan *event-event* lainnya. Jasa musisi mendominasi untuk mengisi *event* tersebut. Keberadaan musisi sulit untuk di cari tahu keberadaannya karena keterbatasan informasi yang dibutuhkan untuk mencari musisi menjadi kendalanya.

Masyarakat yang akan mengadakan sebuah acara atau *event* kesulitan mencari dan memesan musisi, hal itu dapat dibuktikan berdasarkan hasil *kuisisioner* dari 45 responden 62.3% kesulitan mencari jasa musisi dan 68.2% kesulitan untuk memesan jasa musisi dapat di lihat pada lampiran A. Pencari musisi kesulitan dalam menemukan musisi karena keterbatasan informasi dari jasa musisi. Hal ini tentunya akan membutuhkan waktu yang lama bagi pencari musisi untuk menemukan musisi untuk melakukan pemesanan.

Dari permasalahan di atas, peneliti mempunyai ide untuk membantu agar proses pencarian dan pemesanan musisi menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Aplikasi yang dibangun akan memberikan layanan yang menghubungkan pencari musisi dengan musisi. Pencari musisi dapat mencari dan memesan musisi Dilengkapi dengan fitur rekomendasi musisi berdasarkan video portofolionya memanfaatkan API Youtube. Pencarian dapat dilakukan dengan menentukan kriteria yang diinginkan misalnya pencari ingin

mencari musisi dengan genre musik tertentu. Kemudian sistem akan mencari musisi yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan tersebut.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan maka diangkatlah pemikiran untuk melakukan penelitian yang berjudul Aplikasi Pemesanan Jasa Musisi Memanfaatkan *API Youtube* dan Sensor *GPS* Berbasis *Android*.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang berhasil diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pencari musisi kesulitan mencari informasi tentang musisi.
2. Pencari musisi kesulitan ketika akan melakukan pemesanan terhadap musisi.

### **1.3. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi mencari dan memesan musisi berdasarkan video portofolio yang di unggah ke *youtube* dan memudahkan untuk pencarian musisi menggunakan sensor *GPS* pada *smartphone* android.

Sedangkan tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah:

1. Membuat sistem yang dapat memudahkan pencari musisi untuk mengetahui informasi musisi.
2. Membuat fitur untuk memudahkan pencari musisi untuk memesan musisi.

### **1.4. Batasan Masalah**

Dalam pembahasan dan permasalahan yang terjadi ,diperlukan beberapa pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian sehingga penyajian lebih terarah dan terkait satu sama lain.

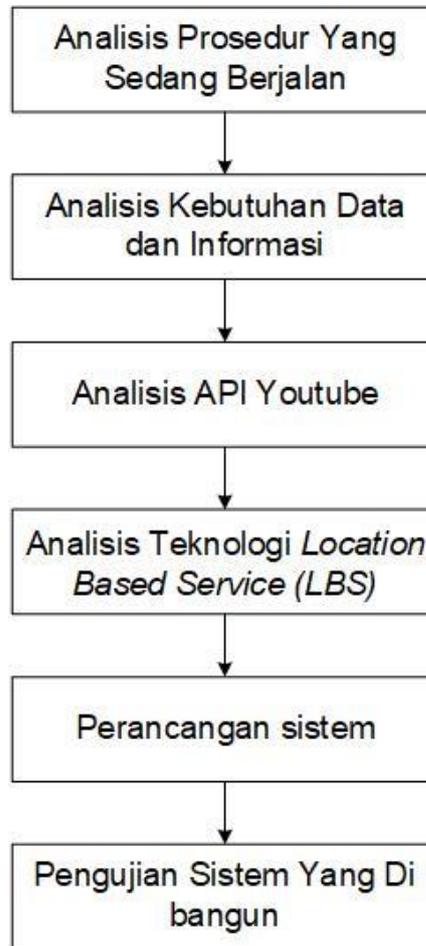
Adapun batasan dari permasalahan ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibangun merupakan aplikasi *mobile* dengan *platform* android dan minimum versi yang dapat digunakan adalah android 4.0 kitkat.
2. Aplikasi yang di bangun untuk publik.
3. Musisi melakukan registrasi pada penyedia layanan aplikasi.
4. Portofolio musisi berupa video yang di ambil dari *channel* Youtube.

5. Proses booking musisi minimal satu bulan sebelum event berlangsung.
6. Untuk wilayah pemesanan dibatasi untuk daerah Bandung dan sekitarnya.
7. Semua booking akan di konfirmasi oleh musisi dalam jangka waktu 1x24 jam (satu kali dua puluh empat jam).
8. Pendekatan analisis dan perancangan dari pembangunan perangkat lunak dibuat menggunakan OOAD(*Object Oriented Analysis & Design*) dengan UML(*Unified Modeling Language*).

### **1.5. Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Di mana tujuan dari metode deskriptif ini untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Metode deskriptif sesuai untuk diterapkan dalam penelitian ini dengan mengikuti alur atau skema penelitian. Berikut merupakan skema penelitian deskriptif di tunjukan pada Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian.[1]



**Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian**

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penyusunan laporan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang kasus yang akan dipecahkan. Sistematika penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah atau ruang lingkup penelitian, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang mendukung dalam penelitian seperti yang didapatkan dari jurnal-jurnal pendukung dan buku-buku literatur. Teori yang dicantumkan hanya yang terkait dan mendukung penelitian.

### **BAB III ANASISI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Analisis sistem berisikan analisis sistem berjalan dan analisis sistem yang diusulkan. Pembuatan analisis sistem dapat didukung dengan diagram alir untuk memudahkan pemahaman alur proses.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas implementasi antarmuka perangkat lunak, implementasi perangkat keras dan perangkat lunak, pengujian perangkat lunak beserta kesimpulan dari hasil pengujian perangkat lunak yang dibangun.

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

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisikan keterangan rangkuman hasil penelitian. Kesimpulan harus dapat menjawab pokok permasalahan. Sedangkan Saran yang dimaksud adalah saran terhadap kekurangan dari aplikasi yang ada kepada pihak lain yang ingin meneruskan topik Tugas Akhir ini. Tujuannya adalah agar pihak lain tersebut dapat menyempurnakan aplikasi sehingga bisa menjadi lebih baik dan berguna.

