

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi telah memudahkan masyarakat dalam menerima dan memberi informasi dengan adanya internet. Perkembangan internet memudahkan masyarakat untuk berbagai macam data dan informasi dalam berbagai macam bentuk audio, visual maupun audiovisual. Internet memungkinkan masyarakat dapat mengakses segala informasi yang dibutuhkan hanya dengan waktu yang sangat singkat. Salah satunya adalah aplikasi yang berbasis *Website*. Di mana aplikasi yang berbasis *website* dapat memberikan kemudahan dalam pengolahan data, pencatatan transaksi, dan penyediaan informasi secara cepat, tepat, dan akurat.

Salah satu manfaat penggunaan *website* adalah sebagai media dalam memperkenalkan sebuah band kepada para penggemar dan calon penggemar. Dengan adanya situs web resmi sebuah band, para penggemar dapat dengan mudah memperoleh informasi mengenai band tersebut, termasuk jadwal konser, barang dagangan resmi, rilisan lagu terbaru, dan informasi lainnya. Melalui situs web resmi ini, band juga dapat menjual merchandise mereka.

Meskipun demikian, tidak semua band memiliki *website* resmi karena terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Beberapa faktor tersebut antara lain kurangnya sumber daya manusia dan teknologi yang diperlukan untuk membuat dan mengelola sebuah *website*, kurangnya pemahaman tentang manfaat

sebuah *website*, dan biaya yang dibutuhkan untuk membuat dan memelihara sebuah *website*.

Blues Clues Band merupakan band salah satu band bergenre blues yang ada di Indonesia. Band ini berada di bawah naungan Jagad Creative, sebuah perusahaan berbasis industri kreatif di Indonesia dalam penyediaan, pelayanan, dan konsultasi jasa design komunikasi visual dan sistem informasi-teknologi kreatif. Pada saat ini, Blues Clues Band belum memiliki *website* resmi yang dapat digunakan sebagai media informasi dan penjualan merchandise.

Permasalahan yang mendasari alasan pembuatan *website* resmi untuk Blues Clues Band adalah kurangnya keberadaan online yang kuat bagi band ini. Dalam era digital saat ini, keberadaan online sangat penting untuk memperkenalkan sebuah band kepada penggemar maupun calon penggemar. Saat ini, Blues Clues Band hanya memiliki Youtube dan Instagram sebagai media informasi bagi penggemar mereka. Meskipun media sosial tersebut dapat menjadi sumber informasi yang berguna, namun terdapat keterbatasan dalam penyampaian informasi dan keterbatasan dalam mencapai khalayak yang lebih luas. Sebagai contoh, Instagram hanya memungkinkan untuk memposting konten dalam bentuk gambar dan video pendek, sedangkan Youtube memungkinkan untuk memposting video dalam durasi yang lebih lama. Namun, tidak semua informasi yang ingin disampaikan dapat disajikan dalam bentuk gambar atau video. Selain itu, meskipun penggemar dapat mengakses informasi tersebut melalui media sosial, namun tidak semua penggemar mungkin memiliki akun di media sosial tersebut. Dengan memiliki *website* resmi, band dapat dengan mudah menyediakan informasi tentang

jadwal konser, merchandise, lagu terbaru, dan informasi lainnya kepada penggemar. Selain itu, *website* resmi juga dapat meningkatkan keterlibatan penggemar dan mempromosikan lagu dan merchandise band, serta meningkatkan loyalitas penggemar terhadap band tersebut. Oleh karena itu, pembuatan *website* resmi menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

## **1.2. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Dalam upaya mengidentifikasi dan merumuskan masalah, penulis telah melakukan observasi di lokasi penelitian untuk mengumpulkan informasi mengenai Blues Clues Band.

### **1.2.1. Identifikasi masalah**

Dari hasil identifikasi permasalahan pada latar belakang yang telah disajikan, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Keterbatasan akses informasi: Tanpa adanya sebuah *website*, penggemar band mungkin menghadapi kesulitan dalam mendapatkan informasi terbaru mengenai jadwal konser, perilisan lagu terbaru, dan berita terkait band tersebut. Mereka harus mengandalkan platform media sosial yang tidak selalu menyediakan informasi yang lengkap dan terstruktur.
2. Kesulitan dalam penjualan *merchandise*: Tanpa adanya *platform* yang khusus untuk penjualan *merchandise*, band musik tidak dapat memanfaatkan potensi pasar yang ada. Penggemar mungkin tertarik untuk membeli barang dagangan resmi seperti kaos, poster, album, atau barang-barang koleksi lainnya, tetapi tidak dapat dengan mudah menemukan atau membelinya. Akibatnya, band kehilangan kesempatan untuk memperoleh

pendapatan tambahan dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan penggemar melalui produk merchandise.

3. Potensi Peluang Bisnis Terganggu: Tanpa adanya *website*, band mungkin melewatkan peluang bisnis yang berhubungan dengan kerjasama dan sponsor. Banyak perusahaan dan merek sering mencari kolaborasi dengan band atau musisi yang populer untuk meningkatkan citra merek mereka. Tanpa kehadiran online yang profesional, band mungkin tidak terlihat sebagai pilihan yang menarik bagi peluang semacam itu, yang dapat membatasi pertumbuhan dan potensi keuangan mereka. Dengan memiliki *website* resmi, band dapat menarik perhatian calon mitra bisnis, menampilkan portofolio mereka, dan membuktikan profesionalitas mereka sebagai entitas yang layak untuk kerjasama.

### **1.2.2. Rumusan masalah**

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara membangun sebuah web untuk Blues Clues Band yang dapat digunakan sebagai media informasi.
2. Bagaimana *website* dapat dimanfaatkan sebagai saluran penjualan merchandise.
3. Bagaimana pengembangan *website* resmi dapat digunakan untuk meningkatkan potensi bisnis.

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

Berikut merupakan maksud dan tujuan dari penelitian ini:

### **1.3.1. Maksud penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun *website* resmi Band Blues Clues pada sisi *back-end* sebagai media informasi, dan pemasaran serta untuk membangun keberadaan online yang kuat.

### **1.3.2. Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini meliputi:

1. Untuk membangun *website* Blues Clues Band pada sisi *back-end* sebagai media informasi.
2. Untuk memanfaatkan *website* Blues Clues Band sebagai saluran penjualan merchandise.
3. Untuk mengembangkan *website* Blues Clues Band sehingga *website* dapat digunakan untuk meningkatkan potensi bisnis.

### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Berikut adalah tiga manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi pihak-pihak yang membutuhkannya:

- 1) Bagi pihak Blues Clues Band

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dialami oleh band tersebut, sehingga Hal ini dapat membantu band atau musisi lainnya yang ingin membangun keberadaan online yang kuat dan meningkatkan aksesibilitas informasi kepada penggemar mereka.

- 2) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman lebih lanjut tentang pengembangan *website* resmi sebagai media informasi dan

promosi bagi sebuah band. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan pengetahuan dalam bidang Sistem Informasi khususnya dalam pengembangan *website*.

### 3) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan *website* resmi untuk industri musik, khususnya bagi band atau musisi. Penelitian ini juga dapat memberikan ide dan inovasi dalam pengembangan *website* dan strategi promosi bagi industri musik.

## 1.5. Batasan Masalah

Tujuan dari pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk memfokuskan permasalahan yang akan dibahas secara lebih mendalam. Berikut beberapa batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan *website* bagi Band Blues Clues sehingga tidak membahas pembuatan *website* untuk jenis kelompok musik lain atau jenis industri seni lainnya.
2. Penelitian ini membahas pembuatan *website* pada sisi pengelolaan konten seperti pengelolaan berita, lagu dan agenda band serta penjualan *merchandise*.
3. Penelitian ini akan berfokus pada penerapan fitur-fitur yang mendukung pemasaran dan keberadaan online Band Blues Clues. Namun, penelitian tidak akan melibatkan analisis mendalam tentang strategi pemasaran atau pengelolaan media sosial di luar ruang lingkup *website* resmi.

4. Penelitian ini tidak akan secara khusus membahas aspek bisnis, seperti model penghasilan atau strategi monetisasi dari penjualan *merchandise* melalui *website* resmi. Fokusnya lebih pada aspek teknis dan penjualan.
5. Pengguna *website* harus memiliki akun dan *login* terlebih dahulu agar dapat melakukan pembelian *merchandise*.
6. Pembayaran pembelian *merchandise* dapat dilakukan secara transfer melalui rekening yang dikelola oleh band.
7. Pengembangan *website* ini dikerjakan dalam kelompok tiga orang dengan tugas masing-masing dalam pengembangan UI/UX, *front-end*, dan *back-end*. Penelitian mengenai UI/UX *website* diteliti oleh Muhammad Agil Alfariski pada penelitiannya yang berjudul “PERANCANGAN USER INTERFACE SITUS WEB BAND BLUES CLUES DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”. Kemudian penelitian mengenai *front-end website* diteliti oleh M Shadiq Firmansyah Basiru pada penelitiannya yang berjudul “IMPLEMENTASI FRONT-END WESBSITE BAND BLUES CLUES MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI PENGGUNA DAN BRAND AWARENESS”. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti membahas mengenai perancangan website pada sisi back-end (database, server, keamanan, autentikasi, dll). Artinya, penelitian ini tidak akan secara mendalam membahas aspek desain antarmuka pengguna (UI) atau pengalaman pengguna (UX) maupun dalam perancangan *front-end*.







Pada bab ini penulis memberikan informasi mengenai objek penelitian yang diteliti, terdapat tempat penelitian, metode penelitian yang digunakan penulis, metode pendekatan dan pengembangan sistem, dan analisis sistem yang berjalan.

#### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai hasil analisis yang diusulkan dimulai dari perancangan basis data, perancangan prosedur, perancangan *user interface*, perancangan arsitektur jaringan, implementasi sistem informasi, dan pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibangun.

#### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Terakhir, pada bab ini penulis megemukakan kesimpulan dari hasil pengujian sistem serta saran terkait pengembangan sistem pada pihak tempat penelitian.