

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komputer menjadi salah satu perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini. Dengan menggunakan komputer, kita dapat dengan mudah mengakses data memanfaatkan berbagai fasilitas seperti pengolahan data, *database*, internet, dan lain-lain. Dalam bidang teknologi informasi, banyak eksperimen yang dilakukan dalam menciptakan sistem yang lebih canggih sehingga mampu mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu contohnya adalah sistem pengendali terhadap suatu peralatan yang berkembang saat ini, seperti untuk rumah tangga, perkantoran, perkuliahan dan transaksi penjualan. Berhubung dengan meningkatnya penggunaan internet sebagai media informasi dan interaksi antara individu. Dalam konteks bisnis, internet telah menjadi salah satu media yang paling efektif untuk mempromosikan produk atau jasa kepada khalayak yang lebih luas. Dalam era digital saat ini, *website* menjadi salah satu sarana paling penting untuk memperkenalkan dan mempromosikan bisnis. Salah satu jenis bisnis yang sedang berkembang di Indonesia adalah industri musik, khususnya *band-band*.

Musik telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak zaman dahulu kala. Musik memainkan peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari, meskipun seringkali tidak disadari. Seiring dengan perkembangan teknologi dan internet, industri musik kini semakin berkembang pesat. Salah satu genre musik yang semakin populer adalah blues, sebuah genre musik yang memiliki karakteristik unik dan kaya sejarah.

Musik bergenre *blues* mulai dikenal banyak orang di Indonesia kurang lebih pada tahun 1980-an. Pada saat itu, sudah ada beberapa komunitas blues diantaranya adalah Bandung *Blues Society*, Jogja *Blues Forum*, Bali *Blues Island*, dan komunitas INA *Blues* Jakarta. Sekarang, sudah banyak grup *Band* musik yang bergenre *blues* khususnya di Kota Bandung. Salah satu grup *Band* yang bergenre *blues* adalah *Band Blues Clues*. *Band Blues Clues* merupakan sebuah grup *band* yang berada di bawah naungan PT. Jagad Creative Nusantara, perusahaan ini bergerak di bidang penyediaan, pelayanan, dan konsultasi jasa design komunikasi visual dan sistem informasi-teknologi kreatif yang dikelompokkan dalam tiga kategori utama yaitu *campaign*, *platform*, dan *techno-devices*.

Awal terbentuk *Band Blues Clues* di tahun 2020 saat *pandemic covid-19* tengah melanda dunia. *Band* ini terbentuk atas gagasan dari dua orang yaitu Sultan dan Hamid, yang ingin menciptakan lagu-lagu *blues* yang eksperimental dan *original*. Dengan menggabungkan seni musik dan puisi mereka berharap dapat menciptakan karya-karya yang unik dan berbeda dari yang lain. Mereka kemudian mulai memperluas jangkauan eksplorasi mereka ke genre musik lainnya, termasuk musik tradisional. Dalam waktu yang relatif singkat, *Blues Clues* berhasil menciptakan beberapa karya musik. Pada tahun 2022, *Blues Clues* merilis mini album yang berkolaborasi dengan seorang penulis puisi Untung Wardoyo, dan di awal tahun 2023 *Blues Clues* akhirnya merilis 2 lagu *single* mereka yang memiliki nuansa tradisi sunda yang kental.

Meskipun *band Blues Clues* telah menciptakan karya-karya musik yang menarik. *Band Blues Clues* belum memiliki *website* resmi yang memadai untuk

mempromosikan karya-karya *band* tersebut. Selain itu, dengan adanya *website* dapat memberikan informasi lengkap tentang profil *band*, karya musik, jadwal pertunjukan, dan berbagai informasi penting lainnya kepada masyarakat.

Pada proses permohonan pertunjukan atau (*request show*), saat ini masih dilakukan melalui media *chatting* seperti Whatsapp, dan sebagainya. Hal ini berpotensi mengurangi efektivitas dan efisiensi proses permohonan *show*, serta meningkatkan risiko kehilangan atau kesalahan informasi. Di samping itu, *band* Blues Clues juga belum memiliki platform online yang berfungsi sebagai tempat penjualan produk dan merchandise dari *band* tersebut. Sehingga memiliki keterbatasan dalam menjual produk *band* tersebut dalam jangkauan yang lebih luas.

Sebagai bagian yang tak terpisahkan dari perjalanan musik *band* tersebut, *band* Blues Clues juga menghadirkan serangkaian *event* yang memperkaya pengalaman musik dan interaksi dengan penggemar. *Event* ini terdiri dari dua aspek utama yaitu *event* yang dilakukan dari permohonan pertunjukan (*request show*) oleh pihak eksternal dan *event* yang diadakan oleh *band* Blues Clues sendiri.

Dengan memiliki *website*, *band* Blues Clues dapat memperluas jangkauan *audiens* dari *band* tersebut, memberikan informasi terbaru, dan berinteraksi dengan penggemar secara langsung. Oleh karena itu, *website* merupakan *platform* yang cocok. *Website* dapat memberikan banyak manfaat bagi grup *band*, seperti meningkatkan visibilitas, memperkuat *branding*, meningkatkan interaksi dengan penggemar, meningkatkan penjualan *merchandise*, serta mempertahankan *fanbase*. Oleh karena itu, *band* Blues Clues membutuhkan sebuah *website* yang dapat meningkatkan interaksi pengguna dan kesadaran merek (*brand awareness*) dari

Blues Clues. *Website* menjadi salah satu media yang paling efektif dalam mempromosikan *band* musik.

Dalam pengembangan *website*, terdapat berbagai macam teknologi dan *platform* yang dapat digunakan. Salah satu *platform* yang digunakan pada penelitian ini adalah *framework* Laravel, yang merupakan salah satu *framework* PHP yang paling populer dan sering digunakan. Dengan menggunakan *framework* Laravel, pengembangan *website* dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efektif, serta memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada implementasi *front-end website* untuk *Band Blues Clues* menggunakan *framework* Laravel. Dalam penelitian ini, akan dianalisis bagaimana *website* yang dikembangkan dapat meningkatkan interaksi pengguna dan *brand awareness* dari Blues Clues, serta bagaimana penggunaan *framework* Laravel dapat membantu proses pengembangan *website* yang lebih efisien. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi Blues Clues dalam mempromosikan karya mereka melalui *website* yang lebih baik dan efektif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti memutuskan untuk membuat *website* pada *Band Blues Clues* agar dapat meningkatkan interaksi pengguna dan *brand awareness*. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk membangun sistem informasi dengan judul: **“Implementasi Front-end Website Band Blues Clues Menggunakan Framework Laravel Untuk Meningkatkan Interaksi Pengguna dan Brand awareness”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Dalam melakukan penelitian, penting untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh sebuah *Band Blues Clues* yang ada di kota Bandung dan merumuskan masalah tersebut agar penelitian yang dilakukan dapat memberikan solusi yang tepat dan relevan. Oleh karena itu pada sub bab ini akan dibahas mengenai identifikasi masalah yang dihadapi serta rumusan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Bedasarkan hasil latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu :

1. *Band Blues Clues* belum memiliki *website* resmi sehingga masyarakat kesulitan dalam menemukan informasi yang relevan tentang *Band Blues Clues*.
2. Dalam proses permohonan pertunjukan (*request show*) *band Blues Clues* saat ini masih menggunakan media *chatting* seperti *whatsapp* dan sejenisnya. Sehingga proses permohonan memiliki keterbatasan dan memiliki potensi terjadinya kehilangan atau kesalahan informasi permohonan.
3. Proses penjualan produk saat ini masih dilakukan secara langsung saat *band Blues Clues* sedang tampil di lokasi acara atau *event* dan menjualnya langsung pada tempat *band Blues Clues* berada. Hal ini mengakibatkan cakupan penjualan produk dari *band* ini menjadi

terbatas yang hanya dilakukan pada tempat-tempat di mana *band Blues Clues* tampil.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, dapat ditentukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana website yang akan dikembangkan dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan *band Blues Clues* dapat membantu mengatasi kendala akses informasi yang relevan tentang *band Blues Clues*.
2. Bagaimana implementasi fitur permohonan pertunjukan (*request show*) pada *website* dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses permohonan, serta mengurangi potensi risiko kehilangan atau kesalahan informasi permohonan pada *band Blues Clues*.
3. Bagaimana integrasi fitur merchandise atau toko *online* pada website yang akan dikembangkan dapat memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan cakupan penjualan produk *Band Blues Clues* yang saat ini hanya terjadi saat tampil di lokasi acara atau event.

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian yang dilakukan pada grup *Band Blues Clues* adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah *website* yang dapat meningkatkan interaksi antara pengguna dan *band* serta meningkatkan brand awareness dari *Band Blues Clues* melalui penggunaan *website* yang interaktif dan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi para penggemar musik.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mengembangkan *website* yang responsif dan interaktif untuk *band Blues Clues*, dengan tujuan meningkatkan interaksi pengguna dan memberikan kemudahan akses informasi yang relevan tentang *band* tersebut.
2. Mengimplementasikan fitur permohonan pertunjukan (*request show*) pada *website band Blues Clues* guna meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta mengurangi potensi risiko kehilangan atau kesalahan informasi pada proses permohonan pertunjukan.
3. Membuatkan fitur merchandise atau toko *online* pada *website* dengan tujuan memperluas cakupan penjualan produk *band Blues Clues* secara *daring*, sehingga dapat mengatasi keterbatasan dalam menjual produk *band* tersebut.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Berikut merupakan 3 kegunaan penelitian, yaitu :

### **1.4.1 Bagi pihak *Band Blues Clues***

Penelitian ini dapat memberikan solusi dari permasalahan yang sedang terjadi. Dengan adanya *website* resmi, pihak *Band Blues Clues* bisa memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada *website* mereka sehingga memberikan informasi lebih banyak tentang *band* mereka. Selain itu, dengan adanya *website* resmi ini pihak *Band Blues Clues* bisa meningkatkan popularitas dan citra positif di mata para penggemar sehingga dapat meningkatkan *brand awareness* mereka.

### **1.4.2 Bagi Peneliti**

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan *band* dan bagaimana *website* dapat memfasilitasi interaksi ini. Hal ini dapat membantu peneliti untuk mengembangkan *model* interaksi yang lebih efektif dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi antara pengguna dan *band*. Selain itu, Penelitian ini juga dapat membantu peneliti untuk memahami bagaimana *website* dapat digunakan untuk meningkatkan *brand awareness* dari *band*. Peneliti dapat mengidentifikasi strategi pemasaran yang paling efektif dan menemukan cara untuk meningkatkan visibilitas *band* di dunia maya.

### **1.4.3 Bagi Peneliti Lain**

Kegunaan penelitian bagi peneliti lain adalah sebagai referensi atau acuan dalam melakukan penelitian serupa tentang *website* musik dan pengalaman



pengguna. Penelitian ini dapat memberikan pandangan baru tentang bagaimana penggunaan *website* yang tepat dapat memengaruhi pengunjung dan penggemar dari suatu *band* atau artis. Selain itu, solusi yang diberikan dalam penelitian ini dapat menjadi ide atau inspirasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan *website* yang lebih baik untuk kepentingan pengunjung dan penggemar musik.

### 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi cakupan masalah yang akan diteliti secara lebih mendalam. Berikut adalah beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Proses pembuatan *website* ini hanya berfokus pada sisi *front-end*. sehingga penulis tidak membahas secara khusus mengenai sisi *back-end* seperti perancangan *database*, pembuatan *class* diagram, dan sejenisnya.
2. Fokus dari penelitian ini hanya terbatas pada pembuatan situs *web* resmi untuk sebuah *band* musik *band* Blues Clues.
3. *Website* yang akan dirancang akan memberikan informasi lebih detail mengenai *band* Blues Clues seperti profil *band*, *article*, jadwal *event*, *merchandise* atau toko *online*, video, dan musik.
4. Untuk melakukan proses pembayaran pada toko *online* masih dilakukan secara transfer melalui rekening serta mengunggah bukti pemabayaran pada form yang telah disediakan.
5. Pada toko *online* atau *merchandise* tidak menggunakan fitur *tracking* yang digunakan untuk melacak status keberadaan barang yang sedang

dikirimkan. Sehingga proses untuk mengubah status pembelian masih dilakukan secara manual dari halaman *dashboard* admin. Kemudian pembeli yang ingin melacak status dan menkonfirmasi pengiriman setelah diterima masih dilakukan secara manual pada *website band* Blues Clues.

6. Pengguna atau pembeli harus memiliki akun terlebih dahulu untuk melanjutkan proses pembelian barang pada toko *online* yang ada *website band* tersebut.
7. Pada toko *online* atau *merchandise*, produk-produk yang ditampilkan pada *website* masih menggunakan data *dummy*. Dikarenakan dari pihak *band* Blues Clues tidak memberikan data produk-produk yang pernah dijual sebelumnya.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan penulis adalah di Jl. Saturnus Tengah No.18, Manjahlega, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40286



**Gambar 1.1 Lokasi PT Jagad Creatvie Nusantara**

### 1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan dari tgl 16 Maret 2023 sampai dengan Juli 2023

**Tabel 1.1 Tabel Waktu Penelitian**

Keterangan	Tahun 2023																			
	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Sistem																				
Desain Sistem																				
Penulisan Program																				
Pengujian																				
Pemeliharaan																				

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terbagi dalam beberapa bab dengan pokok permasalahannya. Sistematika penulisan secara umum dari laporan ini adalah sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada Bab ini berisikan latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian serta sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai penelitian terdahulu yang membahas mengenai topik yang serupa dengan tema penelitian penulis, selain itu terdapat juga teori – teori serta definisi apa saja yang digunakan dalam penelitian.

## **BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

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.