LAPORAN PROYEK MATA KULIAH 12S3202 – GUDANG DATA DAN KECERDASAN BISNIS

SPOTIFY



Disusun oleh:

1. 12S19022 Nico Rajagukguk
 2. 12S19027 Gilbert Hutajulu
 3. 12S19029 Yosua Batubara

4. 12S19030 Jaime Christ Bonar Sirait

FAKULTAS INFORMATIKA DAN TEKNIK ELEKTRO INSTITUT TEKNOLOGI DEL 2021/2022

DAFTAR ISI

DA	FTAR ISI	i
1.	Pendahuluan	1
2.	Analisis	4
3.	Desain	6
4.	Implementasi	11
	Penutup	
	MPIRAN	

1. Pendahuluan

Bagian ini berisi latar belakang dan tujuan pengerjaan proyek.

1.1. Latar Belakang

Musik sepertinya sudah menjadi bagian dari keseharian banyak orang. Saat ini mendengarkan musik bisa dibilang menjadi salah satu sarana untuk menghilangkan kebosanan maupun menunjang aktivitas dalam kondisi tertentu. Smartphone menjadi salah satu sarana pilihan terbaik untuk mendengarkan musik karena selain sangat efektif juga sangat efisien untuk penggunaannya. Agar bisa mendengarkan lagu yang diinginkan beberapa orang mungkin akan membeli lagu tersebut secara digital, tidak sedikit juga yang mengunduhnya secara illegal downloading diberbagai situs website karena memiliki keuntungan yaitu gratis dan akses yang sangat mudah. Namun, sekarang sudah banyak aplikasi streaming musik di iOS/Android yang menyediakan banyak lagu untuk diputar secara gratis. Setiap harinya musik mengalami perkembangan, mulai dari semakin banyaknya genre (aliran musik), kemajuan teknologi alat musik hingga kualitas suara/rekaman yang semakin hari semakin baik. Sama halnya musik yang mengalami perkembangan, teknologi yang berhubungan dengan musik juga ikut berkembang, salah satunya aplikasi musik online.

Spotify merupakan aplikasi streaming musik yang ada di iOS/Android. Pemilik dari aplikasi Spotify ini berasal dari salah satu perusahaan yang ada di Swedia. Spotify sendiri diluncurkan pada tahun 2008 dan sudah mendukung lebih dari 70 bahasa. Selain itu, Spotify memiliki dua tipe streaming yaitu tipe Free dan Premium. Tentunya tipe Premium lebih banyak mendukung fitur seperti peningkatan kualitas audio dan juga fitur download untuk dimainkan secara offline. Selain bisa digunakan untuk perangkat iOS/Android, Spotify juga bisa digunakan untuk desktop seperti PC atau laptop.1 Spotify menjadi salah satu "perpustakaan" musik terbesar yang menyediakan berbagai musik dari berbagai zaman, genre (aliran musik) dan artis. Jika kita berlangganan paket premium, kita dapat menikmati fasilitas ekstra yang tidak diberikan kepada pengguna biasa atau non-premium. Salah satu keuntungannya adalah kita dapat melewati (skip) lagu dan kita dapat menggunakannya pada waktu offline atau saat tidak adanya jaringan internet.

1.2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup menjadi suatu hal yang dibutuhkan dalam pengembangan system sportify yang akan dibuat. Dalam pengembangan ini telah disediakan sumber data dari pihak ketiga

berupa SQLite. Pendekatan pengembangan system menggunakan Konsep Kimball Approach untuk data warehouse dan Konsep Inmon Approach untuk bisnis intelligent.

Nama	Keterangan
Perangkat Lunak Basis Data	Microsoft SQL Server
Perangkat Lunak ETL	Pentaho
Perangkat Lunak Dashboard	Tableau

1.3. Tim Pengembang

Pada Tabel 1 disajikan susunan tim pengembang pada proyek ini.

Tabel 1. Susunan Tim Pengembang

No.	Nama	Peran	Tanggung Jawab				
1	Nico Rajagukguk	Team Leader	 Mengecek Setiap progress yang telah dikerjakan. Membantu jalannya proses. Mengambil Keputusan. 				
2	Gilbert Hutajulu	Implementasi	melakukan implementasi pada ROLAP schema, kode program pada ETL, basis data MOLAP, dan Business Intelligence Front End.				
3	Yosua Batubara	Analyst	• bisnis proses, bus matrix, attributes and metric list, issues list.				
4	Jaime Sirait	Desain	 Melakukan Design detailed bus matrix, design detailed 				

dimensional modeling,
dimensional
hierarchies,
dimensional data
model, spesifikasi
extract, transform, load
(ETL), detailed ETL
flow for each source to
target, dan user
interface dashboard
mockup.

2. Analisis

Bagian ini berisi bisnis proses, bus matrix, attributes and metric list, issues list.

2.1. Bisnis Proses

Pada sistem yang akan dibangun, salah satu bisnis proses yang ada pada spotify adalah "Top Song", Fact Grain Type yang cocok untuk proses bisnis ini adalah Periodic snapshot fact, dengan granularity one row per song details and one row per track details. Bisnis proses ini akan mengumpulkan, menyaring, mengolah, menggabungkan dan mencatat data Top Song dalam pembentukan data warehouse.

Dimension/Fact	Atribute/ Fact	Description		
Table Name				
Album	Id	Kode unik dari sebuah album		
	Name	Judul album dari artist track list		
	Album_type	Total lagu pada album yang akan dikelompokkan pada parameter tertentu		
	Release_date	Dimana lagu atau single pertama kali di publis		
	Popularity	Lagu yang paling banyak di dengar dari sebuah lagu		
Artist	Id	Kode unik dari nama artis		
	Name	Nama dari artis yang menyanyikan lagu		
	Popularity	Popularitas dihitung dari jumlah total pemutaran track dari sebuah lagu		
	Followers	Pengikut atau penggemar dari artis		
Genre	Id	Kode unik dari sebuah genre		
Tracks	Id	Kode unik dari sebuah track		
	Duration	Lamanya track diputar		
	Popularity	Nama dari sebuah track yang diputar		
FactSong	Artistsid	Kode unik dari sebuah artis		
	Albumsid	Kode unik dari sebuah album		
	Genresid	Kode unik dari sebuah genre		
	Trackside	Kode unik dari sebuah track		

2.2. Atribut dan Metrik

<Tuliskan daftar atribut dan metrik (fact) yang Anda gunakan dalam sistem yang Anda bangun.>

2.3. Isu

<Tuliskan masalah-masalah yang ditemui pada sistem sumber data yang perlu dipertimbangkan dalam tahap desain data mart secara detail dan tahap desain sistem extract, transform, load. Misalnya, bahasa>

3. Desain

Bagian ini berisi detailed bus matrix, detailed dimensional modeling, dimensional hierarchies, dimensional data model, spesifikasi extract, transform, load (ETL), detailed ETL flow for each source to target, dan user interface dashboard mockup.

3.1. Detailed Bus Matrix

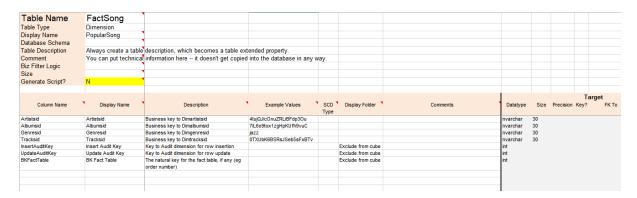
Instructions!	,							Ť	Ť	T	T	T					
Business Process Name	Fact Table	Fact Grain Type	Granularity	Facts	album	artis	genre	tracks	Dim5	Dime	Dim8	Dim9	Dim10	Dim11	Dim12	Dim13	Dim14
PopularSong	Fact Song	Periodic snapshot fact	one row per song details, one row per tracks details	Total track, popular track	x			x									
									1		\pm	E				\exists	_
							+		+	+	+	+			\dashv	\dashv	_
							4	4		+	+					=	_
											ļ					=	_
																\exists	_
									1		t						_
											\pm						_
							+	+	+	+	+	+			\dashv	\dashv	—
							4	4	-	+	Ŧ				-	=	_
																	_

Gambar Detailed Bus Matrix

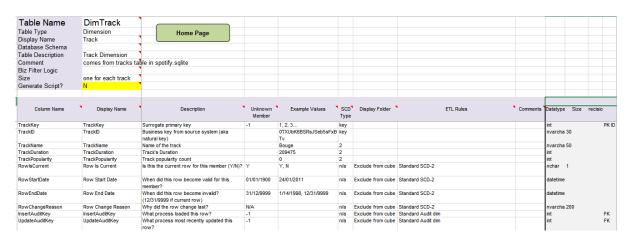
Instructions!	*			
Dimension /	Attribute /		Alternate	Sample
Fact Table	Fact Name	Description	Names	Values
	release_date	dimana lagu atau single pertama kali di publis		954633600000
	popularity	lagu yang paling banyak didengar dari sebuah album		0
artists	id	kode unik dari nama artis		4tujQJicOnuZRLiBFdp3Ou
	name	nama dari artis yang menyanyikan lagu		Xzibit
	popularity	popularitas di hitung berdasarkan jumlah total pemutaran track dari sebuah lagu.		69
	followers	pengikut atau penggemar dari artis		1193665
genres	id	kode unik dari sebuah genre		detroit hip hop
tracks	id	kode unik dari sebuah tracks		
	duration	Lamanya track diputar atau berlangsung		275893
	name	Nama dari sebuat track yang diputar		Gz And Hustlas (feat. Nancy Fletcher)
	popularity	ingkat popularitas sebuah track		0
FactSong	artistsid	kode unik dari nama artis		4tujQJicOnuZRLiBFdp3Ou
	albumsid	kode unik dari sebuah album		2jKoVlU7VAmExKJ1Jh3w9P
	genresid	kode unik dari sebuah genre		detroit hip hop
	tracksid	kode unik dari sebuah tracks		1dizvxctg9dHEyaYTFufVi

Gambar Attributes & Metrics

3.2. Detailed Dimensional Modeling



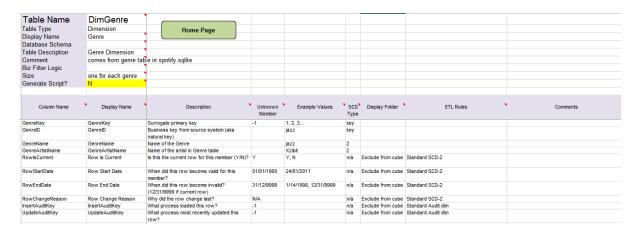
Gambar dimensional modeling tabel fact song



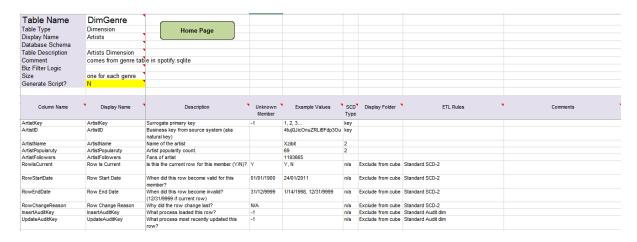
Gambar detail dimensional tabel tracks



Gambar detail dimensional tabel albums



Gambar detail dimensional tabel genre

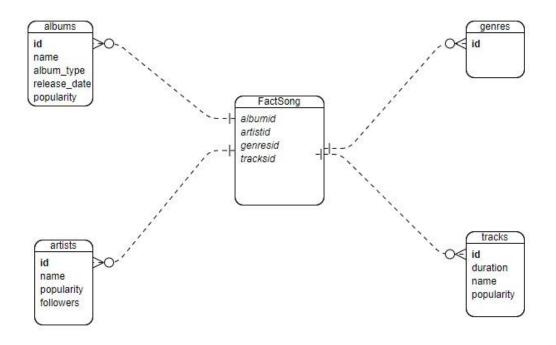


Gambar detail dimensional tabel artists

3.3. Dimensional Hierarchies

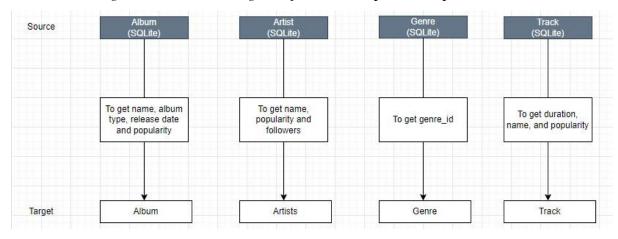
<Gambarkan hirarki pada setiap tabel dimensi.>

3.4. Dimensional Data Model



3.5. High-Level Source to Target Map

<Gambarkan high-level source to target map. Contoh dapat dilihat pada Gambar 1.>



Gambar 1. Diagram Tingkat Tinggi Sumber ke Target

3.6. Detailed ETL Flow for Each Source to Target

<Tuliskan aliran ETL secara rinci untuk setiap aliran sumber ke target. Contoh dapat dilihat pada Gambar 2.>

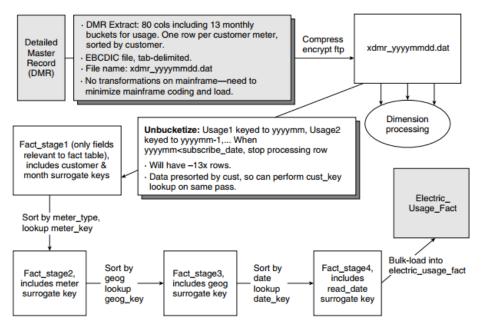


Figure 10-3 Example first draft of detailed load schematic for the fact table.

Gambar 2. Diagram Rinci ETL DMR ke Tabel Electric_Usage_Fact

3.7. Business Intelligence Front End Mockup

<Gambarkan *mockup BI front end*, misalnya *dashboard* berserta panel-panel yang sesuai dengan bisnis proses yang telah didefinisikan.>

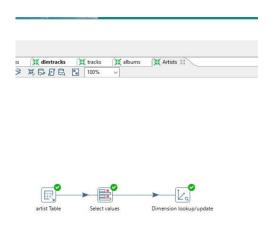
4. Implementasi

Bagian ini berisi ROLAP *schema*, kode program pada ETL, basis data MOLAP, dan *Business Intelligence Front End*.

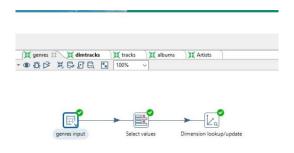
4.1. ROLAP Schema

<Tampilkan cuplikan ROLAP schema yang menunjukkan fact tables, dimension tables, star/snowflake/galaxy schema diagram, dan PK/FK.>

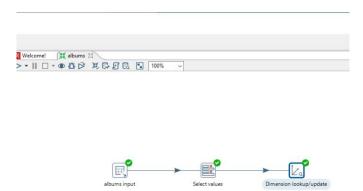
4.2. *ETL*



Gambar 3. Cuplikan ETL dari Sumber ke Tabel artist



Gambar 4. Cuplikan ETL dari Sumber ke Tabel genre



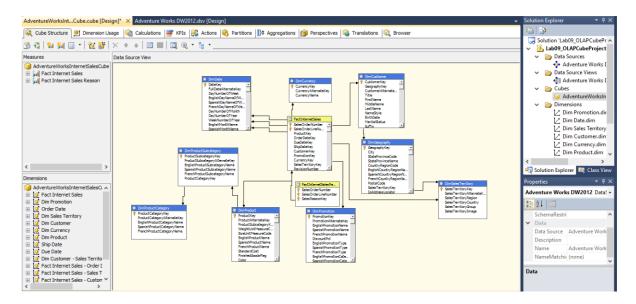
Gambar 5. Cuplikan ETL dari Sumber ke Tabel albums



Gambar 6. Cuplikan ETL dari Sumber ke Tabel tracks

4.3. Analysis Services MOLAP Database

<*Cubes to match star schemas / business processes, dimensional hierarchies configured, facts / KPI's as appropriate.* Contoh dapat dilihat pada Gambar 4.>



Gambar 4. Cuplikan Internet Sales Cube

4.4. Dashboard

<Tampilkan cuplikan dashboard serta beri penjelasan penggunaannya seperti apa.>

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

<Tuliskan apakah sistem selesai dibangun dan apakah dapat menyelesaikan masalah yang ditulis pada latar belakang.>

5.2. Saran

Tuliskan saran pengembangan.>

LAMPIRAN

<Opsional.>