# PROPOSAL

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *MARKETPLACE* UNTUK LAYANAN JASA MUSIK**

**Oleh:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NAMA** | **:** | **Albert Clemen Suryaprawira** |
| **NIM** | **:** | **00000012826** |



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PELITA HARAPAN**

**TANGERANG**

**2018**

## 1. Latar Belakang

Industri musik merupakan suatu hal yang telah berkembang pesat dari zaman dahulu sampai pada zaman sekarang ini. Musik sudah menjadi hal yang melekat dalam dunia dan merupakan hiburan untuk setiap orang yang mendengarnya. Musik dapat didengar hampir di setiap tempat yang dikunjungi. Tidak hanya itu, musik pun dapat menjadi hobi bahkan sampai karir bagi mereka yang memang ingin berkarya dalam industri musik dan bertalenta dalam bermain musik. Dengan perkembangannya yang sangat pesat, banyak orang melakukan bisnis dalam industri musik dan salah satu contohnya adalah dengan menjadi seniman musik atau musisi.

Seniman musik atau musisi merupakan seorang individu yang adalah ahli dalam bidang musik; hal tersebut termasuk memiliki kemampuan dalam memainkan satu atau lebih alat musik, dapat menulis dan menciptakan musik, dan menghabiskan banyak waktu untuk mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan musik. Setiap musisi memiliki caranya sendiri dalam mempelajari musik; ada yang belajar musik secara otodidak alias spontan, dan ada juga yang belajar musik dengan cara pendidikan formal bersama seorang instruktur pribadi atau guru musik. Para musisi tentu ingin menampilkan karyanya dan kemampuannya untuk dapat dikenal dihadapan masyarakat; hal tersebut biasanya dapat dilakukan seperti dengan bermain musik dalam sebuah kafe atau restoran, menjadi pemusik dalam sebuah acara formal, menjadi instruktur musik, dan mempublikasikan hasil karya musik melalui media sosial.

Dalam keseharian sebuah kafe atau restoran, tempat tersebut biasanya tidak lepas dengan hiburan musik untuk menemani para pelanggan yang datang. Hiburan musik tersebut tidak hanya rekaman musik saja namun divariasikan juga dengan *live music* yang dimainkan oleh sekelompok musisi yang biasa disebut dengan *band.* Tidak hanya dalam kafe atau restoran, dalam sebuah acara formal pun seperti pernikahan, acara sekolah, dan acara perusahaan memerlukan pemusik untuk menemani dan mengiringi para partisipan sampai selesai acara. Dalam proses pencarian musisi untuk tampil dalam sebuah acara, biasanya timbul sebuah masalah yaitu kesulitan dalam mencari musisi yang sesuai untuk tampil dalam acara yang ingin diselenggarakan. Selain mencari musisi untuk tampil, bagi orang-orang yang ingin belajar musik pun biasanya juga kesulitan dalam mencari seorang instruktur musik yang sesuai dan dapat dipercaya memiliki kemampuan musik yang bermutu. Masalah pun juga timbul bagi para seniman musik atau musisi untuk mereka dapat dikenal oleh masyarakat sebagai musisi yang terpercaya dengan kemampuan yang bermutu. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah sistem informasi *marketplace* untuk layanan jasa musik yang diharapkan dapat mempermudah proses pencarian layanan jasa musik dengan disertai informasi lengkap mengenai para musisi yang ada, baik untuk tampil dalam sebuah acara ataupun untuk menjadi instruktur musik.

## 2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka tugas akhir ini memiliki perumusan masalah sebagai berikut:

1. Proses pencarian layanan jasa musik secara umum masih dilakukan secara manual dan hal tersebut dapat menyebabkan jadwal yang tidak sesuai untuk musisi, sehingga timbul kesulitan dalam mencari layanan jasa musik yang tepat untuk sebuah acara atau lokasi.
2. Kurangnya informasi yang lengkap mengenai musisi yang dicari, sehingga dapat menimbulkan keraguan dalam mencari musisi yang sesuai.
3. Para seniman musik atau musisi memiliki kesulitan dalam menampilkan profil dan hasil karyanya, sehingga sulit untuk dikenal oleh masyarakat.

## 3. Pembatasan Masalah

Tugas akhir ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya dapat diakses melalui *browser.*
2. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
3. Sistem ini hanya sebagai *marketplace* untuk pencarian layanan jasa musik dan menampilkan informasi lengkap seniman musik atau musisi yang terdaftar dalam *website*.
4. Sistem ini untuk mempermudah proses pencarian layanan jasa musik dan untuk menjadi sarana bagi para musisi untuk menampilkan karya-karyanya.
5. Sistem ini tidak berfungsi untuk masalah keuangan dan transaksi.

## 4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka tugas akhir ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

### 4.1. Tujuan Penelitian

1. Merancang sebuah sistem yang dapat mempermudah proses pencarian layanan jasa musik, baik untuk tampil dalam sebuah acara maupun untuk menjadi instruktur musik.
2. Menyediakan halaman *website* yang memberikan informasi lengkap mengenai seniman musik atau musisi yang ada.
3. Menyediakan sarana bagi para seniman musik atau musisi untuk menampilkan profil dan hasil karyanya dalam *website*.

### 4.2. Manfaat Penelitian

1. Mempermudah proses pencarian layanan jasa musik, baik untuk tampil dalam sebuah acara maupun untuk menjadi instruktur musik.
2. Membantu pengguna mendapat informasi lengkap mengenai seniman musik atau musisi yang dicari.
3. Membantu para seniman musik atau musisi untuk menampilkan profil dan hasil karyanya dalam *website*.

## 5. Metodologi Penelitian

### 5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Melakukan observasi secara langsung ke lapangan; melihat langsung bagaimana proses pencarian layanan jasa musik saat ini.

1. Kuisioner

Melakukan survei kepada beberapa responden untuk mendapatkan jawaban secara langsung mengenai kesulitan yang dialami dari orang yang pernah melakukan proses pencarian layanan jasa musik.

1. Wawancara

Melakukan wawancara langsung ke musisi untuk mendapatkan informasi mengenai cara mereka berkarir dalam musik dan orang yang pernah melakukan proses pencarian layanan jasa musik untuk mengetahui proses pencariannya saat ini.

### 5.2. Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototyping. Prototyping* merupakan metode yang melibatkan pengguna dan dalam proses pengembangan sistemnya merubah *user requirement* menjadi sebuah *working system.* Metode ini dipilih sesuai dengan keperluan pembuatan sistem yang akan dibangun, dimana perlu adanya ketelibatan pengguna untuk memastikan sistem yang dibuat sesuai dengan *user requirements.*

## 6. Rencana Penyelesaian

