

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pada masa kini memiliki peranan yang sangat penting dalam kebutuhan manusia. Dengan adanya teknologi informasi, pengolahan data dan proses kerja bisnis dapat menjadi lebih mudah dan cepat. Dibutuhkannya teknologi dalam kehidupan sehari-hari membuat manusia menggunakan teknologi untuk menyelesaikan suatu masalah, terutama teknologi internet. Saat ini, teknologi internet sudah digunakan oleh banyak pengguna di Indonesia. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 102 juta orang, yang membuat Indonesia menjadi peringkat keenam dengan pengguna internet terbanyak[1].

Pada saat ini, sudah banyak *marketplace* yang memakai sistem *online*, dimulai dari barang hingga jasa. Berdasarkan observasi, masih sedikit *website* di Indonesia yang telah memberikan *marketplace* untuk musisi, terutama *marketplace* dalam pencarian jasa di bidang musik. Biasanya, proses pencarian pekerjaan untuk seorang musisi adalah audisi ke tempat-tempat yang sedang membutuhkan penampil dan sebaliknya, proses pencarian musisi untuk orang-orang yang sedang membutuhkan penampil adalah menanyakan orang yang sudah dikenal atau mencari musisi yang tersedia menggunakan mesin pencari *online*. Dalam pencarian *online*, musisi mencari pekerjaan dengan cara mencari di Google atau *browsing* di sosial media, contohnya di Facebook, Instagram, dan Twitter. Pada sosial media tersebut, musisi mencari di *post* yang sudah diunggah oleh pengguna lain. Dari observasi yang sudah dilakukan, sudah ada *marketplace* untuk mencari jasa di Indonesia. Proses pencarian jasa di *website* tersebut adalah pengguna dapat mencari jasa dan layanan yang sudah diunggah oleh pengguna lain dan dapat menghubungi satu sama lain di dalam *website*, namun masih sedikit *marketplace* khusus untuk

musisi dan orang yang sedang mencari musisi untuk di-*hire*. Salah satu contoh *website marketplace* yang khusus untuk musisi adalah *mussy.co*. *Website* tersebut memungkinkan musisi untuk mencari *gig* atau pekerjaan yang telah diunggah oleh klien dan sebaliknya, klien dapat mencari musisi yang sudah terdaftar di dalam *website* tersebut. Hal-hal tersebut dapat dikembangkan dengan cara merancang sistem yang dapat digunakan sebagai *platform* oleh seorang musisi untuk memperlihatkan bakat dan orang yang ingin *hire* musisi.

Dengan adanya sebuah sistem pencarian musisi berbasis *website* ini dapat memfasilitasi musisi-musisi baru maupun lama untuk memperlihatkan bakatnya dan juga sebagai kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan, dan dengan adanya sistem ini dapat memfasilitasi pengguna yang sedang mencari musisi untuk di-*hire*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- 1) Masih sedikit *marketplace* berbasis web yang dapat digunakan oleh seorang musisi untuk mencari pekerjaan dan yang dapat digunakan untuk mencari musisi untuk di-*hire*.
- 2) Peluang musisi dapat diperbanyak dengan adanya *marketplace* berbasis web.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun aplikasi ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

- 1) Sistem yang dirancang berbasis web.
- 2) Pengguna dapat register dan *login* di dalam *website*.
- 3) Pengguna dapat membagikan informasi, mengunggah foto dan video tentang musik yang mereka kuasai.
- 4) Pengguna tidak dapat melakukan pembayaran di *website* ini.
- 5) Pengguna dapat melakukan mengirim pesan di dalam *website* dengan pengguna lain.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

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

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah *marketplace* berbasis web untuk para musisi dan pencari musisi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memperbanyak peluang musisi dalam mendapatkan pekerjaan di dalam *website* ini.
- 2) Mempermudah *user* yang sedang membutuhkan musisi dalam pencarian musisi untuk di-*hire* di tempat umum maupun di acara pribadi.
- 3) Membantu musisi dalam menampilkan bakat mereka masing-masing di dalam *website*.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian sistem informasi memiliki beberapa tahap metodologi penelitian yang harus dilalui yaitu:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang digunakan dalam suatu penelitian. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada musisi dan klien yang bersangkutan mengenai hal-hal yang penting untuk penelitian.

b. Studi literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mencari dan mempelajari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji untuk memperkuat faktor-faktor di dalam penelitian.

c. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mengamati kegiatan-kegiatan yang bersangkutan dengan penelitian.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi *marketplace* dalam pencarian musisi adalah metodologi SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC adalah proses bagaimana sebuah sistem informasi dapat mendukung kebutuhan bisnis, merancang dan membangun sistem yang dapat dipakai oleh pengguna[2]. Metode *prototyping* memiliki empat tahapan, diantaranya adalah *analysis of requirements, development of prototype, user testing and feedback* dan *final product release*.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan kerangka sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

BAB I membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian dan metodologi yang digunakan. Pada akhir bab ini dijelaskan mengenai sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

BAB II menjelaskan berbagai landasan teori yang digunakan dalam proses pengembangan aplikasi. Landasan teori yang digunakan antara lain, *E-commerce, Social Commerce, E-marketplace, System Development Life Cycle (SDLC), Prototyping, Unified Modeling Language (UML), Relational Database Management System (RDBMS), PHP*.

BAB III SISTEM SAAT INI

BAB III membahas mengenai profil perusahaan, analisis sistem saat ini, kendala yang dihadapi dan gambaran sistem saat ini.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM USULAN

BAB IV menjelaskan proses pengembangan sistem usulan, dimulai dari tahapan perencanaan, analisis, perancangan, pengembangan, pengujian dan implementasi.

BAB V PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

BAB V membahas mengenai pelaksanaan implementasi dan pengujian dari aplikasi yang dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

BAB VI membahas mengenai kesimpulan dari pembuatan sistem baru dan saran untuk pembangunan selanjutnya.

