

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan musik di Indonesia sekarang tumbuh sangat pesat, banyak sekali anak-anak muda yang berkecimpung dalam dunia musik tidak hanya sekedar sebagai hobi, bahkan banyak yang menekuni musik sebagai suatu pekerjaan. Melalui pengamatan dan tanya jawab dengan mereka sebagai pecinta musik dan cara mereka untuk mencari alat musik, mereka melakukan survey terlebih dahulu di berbagai tempat untuk mencari informasi tentang harga dan spesifikasi alat musik yang cocok yang mereka cari. Sebagian besar dari mereka mencari informasi tersebut adalah melalui internet, tanpa harus *survey* ke berbagai tempat yang menghabiskan biaya, tenaga dan waktu.

Melalui internet mereka bisa mendapatkan informasi secara cepat dan lengkap dengan gambar serta spesifikasi yang terdapat pada alat musik tersebut. Setelah mendapatkan informasi harga, spesifikasi dan nama toko musik tersebut mereka menuju ke toko untuk membelinya. Akan tetapi apabila mereka bertempat tinggal di luar kota dan jauh dari toko tempat alat musik tersebut, maka akan sangat membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya yang lebih untuk menuju toko yang dituju dan membelinya.

Toko Saung Dadeh adalah sebuah toko alat musik khususnya alat musik tradisional yang berada di kota Bandung. Toko Saung Dadeh menyediakan instrumen alat musik tradisional yang lengkap dengan berbagai macam kebutuhan musik seperti angklung, gendang, rebana, gamelan, dll, serta dapat membantu untuk pembuatan alat musik tradisional custom dan juga perbaikan alat musik tradisional.

Namun Toko Saung Dadeh memiliki permasalahan yaitu dari segi pemasaran serta informasi yang diberikan kepada masyarakat pecinta musik kurang tersampaikan dengan baik. Selain itu promosi yang dilakukan juga masih minim dan hanya sebatas dalam brosur-brosur sehingga belum mencapai target penjualan yang diinginkan.

Saat ini Toko Saung Dadeh sebagai tempat penjualan alat musik tradisional yang sedang berkembang, akan tetapi belum mempunyai website yang dapat menyediakan informasi tersebut dan menyediakan sarana untuk jual beli secara online. Transaksi jual beli dan cara pemesanan pada saat ini masih menggunakan cara sederhana yang mengandalkan situs jejaring sosial, sms dan telepon sehingga pesanan pelanggan belum dapat tersimpan dengan baik dan berdampak pada belum tercapainya target penjualan yang diharapkan. Berdasarkan permasalahan diatas, maka solusi yang dapat diusulkan adalah membangun aplikasi web yang memberikan tampilan produk dan informasi yang dapat membantu customer untuk mengetahui harga dan spesifikasi alat musik tradisional yang dibutuhkan, menyediakan fitur ensiklopedia dimana aplikasi dapat memberikan pembelajaran mengenai sejarah-sejarah alat musik tradisional kepada *customer*, kemudian menyediakan jasa perbaikan alat musik tradisional yang dapat memberikan informasi perbaikan kepada customer melalui fitur *sms gateway*.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Belum adanya aplikasi berbasis web untuk pemasaran alat musik tradisional pada toko Saung Dadeh.
2. Belum adanya media informasi untuk sarana informasi mengenai alat musik tradisional untuk masyarakat pada umumnya.
3. Masih terdapat kesulitan *customer* dalam mendapatkan informasi perbaikan dari Toko Saung Dadeh.
4. Dibutuhkan beberapa laporan penjualan dan perbaikan alat musik tradisional untuk Toko Saung Dadeh.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi berbasis web yang diharapkan mampu meningkatkan aktivitas penjualan dan pemasaran pada Toko Saung Dadeh.
2. Membuat aplikasi berbasis web yang dapat memperluas area penjualan dan memberikan fitur yang dapat menampilkan informasi setiap barang dengan lengkap mengenai alat musik tradisional.
3. Menyediakan sistem pelayanan jasa perbaikan alat musik tradisional yang dapat menginformasikan progress perbaikan alat musik tradisional melalui *smgateway*
4. Aplikasi menyediakan beberapa laporan penjualan dan perbaikan yang dibutuhkan oleh *owner* Toko Saung Dadeh.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pembayaran dilakukan melalui bank atau ATM dengan mengupload foto pembayaran dan menginputkan pada *upload* pembayaran pada aplikasi.
2. Untuk biaya pengiriman melakukan pemaketan khusus sehingga harga sudah termasuk ongkos pengiriman.
3. Aplikasi dapat memberikan informasi data mengenai alat musik tradisional pada penggunaanya, dan Informasi produk yang ditampilkan secara detail dan terperinci, serta diperbahurui setiap saat.
4. Aplikasi ini hanya memungkinkan *user* untuk *input* data, *edit* data, *delete* data.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi penjualan dan ensiklopedia alat musik tradisional berbasis web pada Toko Saung Dadeh ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk mencari informasi tentang alat musik tradisional dalam bentuk tampilan gambar dan informasi. Aplikasi ini juga membantu customer melakukan pembelian alat musik tradisional. Selain itu, aplikasi juga memberikan informasi *progress* perbaikan alat musik melalui fitur *sms gateway*. Aplikasi ini dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan aplikasi *chrome* atau *mozilla firefox* serta *web browser* lainnya, untuk memberikan kemudahan pada *customer* melihat informasi setiap jenis alat musik tradisional. Sehingga *customer* tidak perlu mendatangi Toko Saung Dadeh secara langsung untuk mendapatkan seluruh informasi.

1.6 Metode Pengerjaan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data Proyek Akhir

Metode Penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian.[1]

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu :

1. Kuesioner atau angket

Pengertian metode kuesioner menurut Arikunto [1] kuesioner adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Sedangkan menurut Sugiyono [2] kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.

Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket langsung yang tertutup karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar.

Kebaikan metode kuesioner :

- a. Menghemat waktu, maksudnya dengan waktu yang singkat dapat memperoleh data.
- b. Menghemat biaya , karena tidak memerlukan banyak peralatan.
- c. Menghemat tenaga.

Kelemahan metode kuesioner :

- a. Ada kemungkinan dalam memberikan jawaban atas pertanyaan yang diampaikan adalah tidak jujur
- b. Apabila pertanyaan kurang jelas dapat mengakibatkan jawaban bermacam-macam

Langkah-langkah pelaksanaan kuesioner adalah sebagai berikut :

- a. Penulis membuat daftar pertanyaan
- b. Setelah itu diberikan kepada reponden
- c. Setelah selesai dijawab segera disusun untuk diolah sesuai dengan standar yang ditetapkan sebelumnya, kemudian disajikan dalam laporan penelitian.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondenya sedikit/kecil. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur (peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh) maupun tidak terstruktur (peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap sebagai pengumpul datanya) dan dapat

dilakukan secara langsung (tatap muka) maupun secara tidak langsung (melalui media seperti telepon).[2]

3. Observasi

Menurut Nazir pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan tanpa ada pertolongan lain untuk keperluan tersebut. Selain itu menurut Nazir menyatakan bahwa pengamatan dalam metode ilmiah mempunyai kriteria sebagai berikut :

- a. Pengamatan digunakan untuk penelitian dan telah direncanakan secara sistematis.
- b. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan.
- c. Pengamatan tersebut dicatat secara sistematis dan dihubungkan dengan proporsi umum dan bukan dipaparkan sebagai suatu pengertian yang menarik perhatian saja.
- d. Pengamatan dapat dicek dan dikontrol atas validitas dan reliabilitasnya.

1.6.2 Metode Pengerjaan Proyek Akhir

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek ini adalah SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model pengembangan *Waterfall*. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut :

1. *Requirements definition*

Proses pendefinisian dan pengumpulan kebutuhan-kebutuhan untuk membangun *system*. Pada tahap ini dilakukan penyusunan semua kebutuhan pembangunan perangkat lunak dari Toko Saung Dadeh yang bersangkutan dengan cara melalui wawancara dengan owner Toko Saung Dadeh.

2. *System and Software Design*

Pada tahap ini merupakan proses desain yang akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat menggunakan bahasa pemrograman. Desain yang digunakan dalam bentuk pembuatan *flowmap*. Selain itu juga, dibuat dalam bentuk *ERD*, desain sistem dalam bentuk *Usecase diagram* dan *Sequence diagram*.

3. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini desain program yang sudah dirancang kemudian diterjemahkan ke dalam kode-kode yang merupakan bahasa pemrograman yang sudah dikenali oleh komputer, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Codeigniter* serta *database* yang digunakan adalah MySQL.

4. *Integration and system testing*

Pada tahap ini merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pengujian ini menggunakan metode *black box*.

5. *Operation and maintenance*

Tahap ini tidak dilaksanakan karena pengerjaan proyek akhir ini dilakukan sampai pada tahap pengujian.

1.6.3 Pemodelan *Object Oriented*

Tools yang digunakan adalah :

a. *Use Case Diagram*

Use Case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case Diagram* menampilkan aktor mana yang menggunakan *use case* mana, *use case* mana yang memasukkan usecase lain dan hubungan antara aktor dan *use case*.

b. *Activity Diagram*

Activity diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, *activity diagram* memainkan peran mirip diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara notasi diagram alir adalah *activity* mendukung *behavior paralel*. *Node*

pada sebuah *activitydiagram* disebut sebagai *action*, sehingga diagram tersebut menampilkan sebuah *activity* yang tersusun dari *action*.

c. *Sequence diagram*

Sequence diagram adalah grafik dua dimensi dimana obyek ditunjukkan dalam dimensi horizontal, sedangkan *lifeline* ditunjukkan dalam dimensi vertikal.

d. *Collaboration Diagram*

Collaboration diagram adalah perluasan dari objek diagram. Objek diagram menunjukkan objek-objek yang hubungannya satu dengan yang lain. *Collaborationdiagram* menunjukkan *message-message* objek yang dikirim satu sama lain.

e. *Deployment Diagram*

Deployment diagram menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No.	Tahapan	Maret				April				Mei				Juni			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Analisis kebutuhan																
2	Perancangan Aplikasi																
3	Pemrograman (<i>coding</i>)																
4	Implementasi dan <i>Testing</i>																
5	Dokumentasi																