

Bab I Pendahuluan

I. 1. Latar Belakang

Komunitas *indie* atau biasa disebut *scene indie* adalah sebuah komunitas atau organisasi musik yang memiliki prinsip independen. Istilah independen mulai populer pada pertengahan 90-an. Awalnya Indonesia lebih mengenal istilah *underground* bagi musik yang bertolak belakang dari *trend* budaya *mainstream*. Perkembangan musik luar yang menghasilkan beberapa *genre* baru seperti *grunge*, *brit pop*, *hip-hop*, *melodic punk* dan sebagainya. Hal ini mendorong anak-anak muda Indonesia untuk menciptakan inovasi dalam bermusik. Selanjutnya di kota-kota besar banyak bermunculan band-band serta komunitas-komunitas dengan musik yang beragam. Sejak saat itu istilah *underground* mulai digantikan dengan istilah independen. Istilah *underground* dapat dikatakan terlalu identik dengan musik metal, maka istilah independen atau yang disebut *indie* dengan kesan yang lebih modern mulai lazim digunakan. Independen yang dimaksud adalah berswadaya dalam melakukan produksi sampai promosi, artinya semuanya dilakukan dengan tenaga dan usaha sendiri. Istilah ini juga sering digunakan untuk menggambarkan kemerdekaan musik dari label rekaman yang mayor atau komersial atau yang sering di kenal dengan sebutan musik *mainstream*. Band *indie* tidak tertarik untuk meminta bantuan dari label terkenal yang biasa digunakan oleh industri musik *mainstream*, melainkan mengandalkan pembangunan komunitas-komunitas musik serta dengan bantuan *fanzine* (buletin) yang berfungsi untuk mempromosikan hasil karya band-band *indie* itu sendiri.

Di Indonesia, jumlah band *indie* sangat banyak hal ini tercermin dari acara festival *redAMP* dengan *tagline* *Are You Asean's Best Band* yang diselenggarakan oleh maskapai penerbangan *Air Asia* bekerjasama dengan MTV Asia pada tahun 2010. Melalui website resminya (<http://www.airasiaredtix.com/redAMP>) tercatat ada 1113 band *indie* Indonesia dari total 2575 peserta yang datang dari Malaysia, Vietnam, Laos, Mynamar, Philipina, Thailand, Singapore, Kamboja, dan Brunei (Adib Hidayat,2010)¹. Banyaknya minat masyarakat Indonesia terhadap musik

¹<http://sosbud.kompasiana.com/2010/08/25/band-di-indonesia-melimpah/>

indie mengakibatkan munculnya para pencari informasi terhadap band *indie* yang saat ini masih minim informasinya.

Band *indie* memiliki aktivitas yang hampir sama dengan band *mainstream* yang sering ditayangkan di TV. Aktivitas tersebut antara lain bermain pada *event-event* musik, konser bersama, ataupun dikontrak oleh kafe. Di kota-kota besar di Indonesia banyak bermunculan band-band serta komunitas-komunitas *indie* dengan musik yang beragam. Komunitas-komunitas ini berkumpul dan mengadakan *event-event* lokal seperti *hammersonic* yang penontonnya dari tahun ketahun lebih dari 30 ribu orang², Bandung Berisik yang mengalami kenaikan penonton lebih dari 15 ribu pada tahun 2011 dan 30 ribu pada tahun 2012³, Rockin Solo, Jakarta Clothing, MASSIFEST (Makassar *Indie* Music Festival), dan masih banyak lagi *gigs* musik *indie* yang lainnya.

Internet dapat menjadi solusi bagi band *indie* untuk mempromosikan band mereka kepada khalayak yang lebih luas. Dalam era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah sangat berkembang sehingga menawarkan banyak sekali kemudahan-kemudahan dalam menjalankan segala aktivitas. Kehadiran teknologi ini memiliki tujuan untuk menjadikan aktivitas lebih efektif dan efisien. Pada saat teknologi komputer, internet dan *web* telah merajai di berbagai bidang, hal ini yang menjadi dasar penerapan sebuah aplikasi nyata penggunaan media komunikasi dan pengolahan informasi pada kasus ini. Selain itu komunitas *indie* sangat mengandalkan media sosial internet untuk mempromosikan musiknya. Terbukti dari beberapa website penyedia media untuk mempromosikan band-band seperti (www.reverbnation.com), lebih dari 2.79 juta musisi, label dan industri musik professional bergabung dalam *website* gratis ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa peran internet cukup vital demi perkembangan band-band *indie* di dunia khususnya di Indonesia.

Dengan berkembangannya band-band *indie* yang terus meningkat dan pengguna internet di Indonesia yang semakin luas maka terbuka luas kesempatan

²<http://www.rockenblast.com/2012/05/hammersonic-2012-hajatan-besar-umat.html>

³<http://www.hai-online.com/Hai2/Hangout-Place/Hot-Spot/Bandung-Berisik-2011-Lebih-Cadas-Lebih-Militan>

dan peluang untuk mengembangkan portal *web crowdsourcing* dengan menggunakan media internet. Pada penelitian ini, dilakukan observasi terhadap informan pendiri salah satu komunitas indie dibanding yang terpercaya dan sangat informatif. Dari hasil observasi didapatkan informasi bahwa pada kondisi saat ini orang-orang yang ingin mendalami *scene* maupun band *indie* ini masih kesulitan dalam memperoleh informasi yang mereka butuhkan untuk mendalami musik *indie* tersebut.

Dengan menggunakan konsep *Crowdsourcing* sebuah perusahaan akan mendapatkan ide, analisa-analisa dan pemikiran dari banyak orang melalui sebuah forum diskusi. Hal ini sudah terbukti bahwa konsep *Crowdsourcing* telah menjadi solusi bagi perusahaan yang memiliki masalah seperti contoh perusahaan GOLDCORP. Menurut Khairul Ummah dan Budi Rahardjo saat sesi 1 *sharing vision Wikinomics* dan *Crowdsourcing* perusahaan GOLDCORP yang hampir bangkrut memutuskan untuk membuka database informasi mengenai 55 hektar lahan sebagai bahan kontes untuk menentukan titik penambang. Dengan dibukanya database ini masyarakat dapat ikut mengakses dan memberikan analisa-analisa dan hasilnya perusahaan emas itu mendapat masukan dari masyarakat berupa tempat penambangan yang baru dan *valid* sebanyak 110 titik penambangan dimana 55 adalah titik penambangan baru. Perusahaan itu tidak jadi bangkrut dan mampu bangkit serta memperoleh pemasukan yang sangat besar⁴. Konsep *Crowdsourcing* dapat terlihat dari Gambar I-1 Konsep *Crowdsourcing* dibawah ini.



Gambar I-1 Konsep *Crowdsourcing*

Pada penelitian ini dilakukan observasi kecil dengan menggunakan data dari *social media facebook* dan *twitter*. Observasi ini berdasarkan *ranking* pada alexa.com dan hasil observasi penulis dapat dilihat dari beberapa *table* berikut.

⁴<http://www.sharingvision.biz/2008/02/21/biarkan-komunitas-membantu-perusahaan-anda/>

Dari *Table I-1*, dapat terlihat peminat *website* musik boleh dikatakan banyak. Hal ini menyebabkan pencari informasi musik akan mencari informasi pada *website* yang mereka dapatkan dan dengan fitur-fitur yang menarik. Dari *Table I-2* dapat dilihat dari beberapa *sample website* musik yang ada, tidak semua *website* memiliki fitur-fitur yang akan peneliti terapkan pada aplikasi yang akan dibangun. Semua *website* tersebut merupakan *website* yang akan di *benchmark* untuk membuat portal *web* ini. Perubahan yang paling mendasar antara *website* musik diatas dengan *web* portal yang akan dibuat adalah pada *scene* nya, antara *mainstream* dan *indie*. Tujuan dari *table* diatas adalah bagaimana peneliti mengambil fitur-fitur yang ada pada *website* yang dimuat sebagai contoh.

Table I-1 Data *Website* Musik dilihat dari pengguna Facebook dan Twitter

No.	Nama Website Musik	Facebook	Twitter
1	http://gudanglagu.com/	1.176.028 Liked	-
2	http://www.musisi.com/	1.444 Liked	23.136 Followers
3	http://www.melon.co.id/	56.368 Liked	22.386 Followers
4	http://www.musikkamu.com/	5.008 Liked	14.953 Followers

Table I-2 Data *Website* Musik dilihat dari Fitur-Fitur

Fitur Website	Melon	Gudang Lagu	Musisi	Musik Kamu
<i>Profile Band</i>	-	-	-	✓
Pemutar Lagu	✓	-	-	✓
Pemutar Video	✓	✓	-	✓
<i>Download</i>	✓	✓	-	-
<i>Marchandise</i>	-	-	✓	-
<i>Subscribe email</i>	-	-	-	-
Berita	✓	✓	✓	✓
Artikel	✓	-	✓	✓
Foto	-	-	✓	✓
Gigs	-	-	-	✓

Selain melakukan observasi *website* musik berdasarkan alexa.com dilakukan juga wawancara dan FGD (Fokus Grup Diskusi). Berdasarkan hasil wawancara dan FGD (Fokus Grup Diskusi) terhadap beberapa teman sesama pecinta *Indie*, yang peneliti lakukan dengan beberapa *sample* teman ditemukan hasil yang dapat terlihat pada *Table1-3*. Pada *Table 1-3* dapat dilihat bahwa terdapat banyak kesulitan yang dialami pencari informasi dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Table I-3 Kondisi Existing Band *Indie*

No.	Isi Hasil Wawancara	
1.	Informasi	Informasi mengenai band (<i>merchandise</i> , lagu, video, <i>gigs</i>)
	Ketersediaan	Tersedia
	Kelengkapan	Tidak Lengkap
	Waktu yang dibutuhkan	Lama
	Keterangan	Informasi mengenai band-band untuk para pencari informasi tersedia tapi kelengkapan tidak sesuai dengan kebutuhan dan media-media penyedia informasi susah dicari maka dari itu membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan informasi
2.	Informasi	Informasi mengenai <i>sceneindie</i> .
	Ketersediaan	Tersedia
	Kelengkapan	Tidak Lengkap
	Waktu yang dibutuhkan	Lama
	Keterangan	Informasi mengenai <i>sceneindie</i> untuk para pencari informasi tersedia tapi kelengkapan tidak sesuai dengan kebutuhan dan media-

		media penyedia informasi susah dicari maka dari itu membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan informasi
3.	Informasi	Informasi mengenai orang yang mengerti dan memahami inti dari <i>sceneindie</i> .
	Ketersediaan	Tidak Tersedia
	Kelengkapan	-
	Waktu yang dibutuhkan	-
	Keterangan	Informasi mengenai orang-orang yang mengerti dan memahami inti dari <i>sceneindie</i> itu sendiri tidak tersedia, jadi pencari informasi juga susah untuk mendapatkan informasi yang <i>relefan</i> .

Berdasarkan permasalahan diatas akan diajukan pembuatan sistem yang mampu mengelola data menjadi informasi, yaitu dengan membuat sebuah *website* berkonsep *Crowdsourcing* khusus untuk band *indie* di Indonesia dengan menggunakan metode *waterfall*. Informasi yang ada harus teroganisir dengan baik dan berjalan dengan baik sesuai fungsinya. Dengan portal web *crowdsourcing* band *indie*, band *indie* dapat mempromosikan bandnya melalui media internet, memudahkan penggemar *scene indie* untuk mendapatkan semua informasi yang berkaitan dengan band, *gigs*, video, *merchandise* dan memberikan wadah tukar-menukar informasi dan pikiran serta pengalaman untuk para pecinta *indie* lainnya dalam forum. Penulisan ini juga dilatar belakangi oleh kecintaan kepada *scene* ini, pada *scene* ini didapatkan pelajaran yang sangat berharga untuk individu penulis sendiri maupun untuk informasi-informasi untuk musik dan band-band yang ada di Indonesia. Selain itu alasan penulis membangun sistem informasi ini berdasarkan pada keinginan penulis untuk ikut andil memajukan musik atau *scene indie* di kalangan umum agar orang-orang pada *scene* ini semuanya maju dalam bidang IT dan tidak hanya memikirkan tentang musik dan band. Alasan lainnya

adalah karena penulis ingin membuat wadah yang dapat membuat masyarakat pada umumnya untuk *aware* kepada *scene indie* diantaranya melalui adanya pusat informasi, pusat tukar menukar pikiran antara band-band *indie* atau orang-orang yang masuk dalam *scene indie* mulai dari *gigs*, musik, *profile* band-band, video-video hasil *perform* yang dapat ditonton oleh semua orang yang bergabung pada *web* portal ini.

Portal yang akan dikembangkan akan menggunakan model pengembangan waterfall. Model ini dipilih karena merupakan suatu model yang terstruktur dimana pekerjaan tiap tahapan harus selesai dilakukan sebelum melangkah pada tahapan selanjutnya.

Alasan pemilihan Model pengembangan *waterfall* untuk penulisan ini karena:

1. Pengerjaan project sistem akan terjadwal dengan baik dan mudah dikontrol karena kebutuhan sistem sudah terdefinisi dengan jelas pada tahap awal pengembangan dan akan menghasilkan kualitas sistem yang baik.
2. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya.
3. Tidak adanya sistem balik tahapan yang akan membuat pembengkakan *cost*.

Pusat informasi *scene* dan band *indie* ini nantinya akan diintegrasikan ke *super portal*. *Super portal* merupakan sebuah proyek dari pusat kajian digital marketing IT Telkom di mana di dalam aplikasi super portal ini menggabungkan berbagai macam aplikasi *crowdsourcing* dan aplikasi *e-commerce*. Dengan aplikasi super portal ini diharapkan untuk mengakses aplikasi *crowdsourcing* dan *e-commerce* hanya cukup menggunakan satu akun. Aplikasi *super portal* ini diharapkan menjadi pusat semua informasi dari berbagai bidang dan pusat *e-commerce* dari berbagai produk.

I. 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan pokok permasalahan dalam penulisan ini yaitu :

1. Bagaimana membangun portal sebagai pusat informasi berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menampung informasi yang bersumber dari berbagai *contributor* dalam *scene indie*?
2. Bagaimana merancang portal pusat informasi berbasis *web* untuk mendukung pengunjung dapat berbagi informasi di dalamnya dengan tampilan *interface* yang menarik?

I. 3. Tujuan Penulisan

Dengan merujuk pada perumusan masalah, maka tujuan dari dilakukannya penulisan tugas akhir ini diantaranya :

1. Membangun pusat informasi berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menampung informasi yang bersumber dari berbagai *contributor* dalam *scene indie*.
2. Merancang pusat informasi berbasis *web* yang mendukung pengunjung dapat berbagi dan berinteraksi di dalam pusat informasi tersebut dengan tampilan *interface* yang menarik.

I. 4. Batasan Penulisan

Untuk mengkaji suatu permasalahan diperlukan pembatasan agar penyajiannya lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun batasan masalah yang dilakukan dalam tugas akhir ini adalah Penelitian tidak sampai pada tahap *Operation and Maintenance* yang termasuk dalam tahapan metode *waterfall*.

I. 5. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang diperoleh dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Admin Band
 - a. Mempermudah publikasi-publikasi yang ada pada band itu sendiri.
 - b. Mempermudah berinteraksi langsung atau menjalin hubungan dengan *fans*.

2. Bagi kontributor
 - a. Memberikan kemudahan bagi penggemar *sceneindie* untuk mendapatkan semua informasi yang berkaitan dengan band, *gigs*, video, *merchandise* dan sebagainya yang ada pada *scene* ini.
 - b. Memberikan pengetahuan lebih dan berbagi pengalaman bagi *contributor* terhadap *scene indie*.
 - c. Penulisan dapat membantu *contributor* menemukan dan berbagi informasi *scene indie* dengan membuat pusat informasi *scene* dan band *indie*.

I. 6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang digunakan untuk penulisan penelitian laporan tugas akhir ini, adalah sebagai berikut :

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dari penelitian, dan sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini;

2. BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini dibahas mengenai teori dasar yang digunakan pada penyusunan tugas akhir, yang meliputi penjelasan *scene indie* dan band *indie*, Sistem Informasi, Metode Waterfall, Bootstrap, PHP, MySQL, Metode MVC, dan UML;

3. BAB III : Metodologi Penelitian

Pada bab ini dibahas mengenai metodologi penelitian tugas akhir meliputi model konseptual dan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian;

4. BAB IV : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi tentang konsep proses bisnis, kondisi teknologi dan user, serta rancangan arsitektur sistem yang akan dikembangkan;

5. BAB V : Hasil dan Pengujian

Pada bab ini dibahas tentang implementasi hasil perancangan beserta penjelasan dan pengujian yang dilakukan pada sistem yang dikembangkan;

6. BAB VI : Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari perancangan sistem dan juga mengemukakan saran yang sekiranya dapat menjadi bahan pertimbangan bagi perbaikan maupun pengembangan selanjutnya.