

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepara merupakan salah satu kota yang berada di kepulauan Jawa, tepatnya di Provinsi Jawa Tengah. Di kota Jepara sendiri mempunyai keanekaragaman seni, seperti seni patung, seni ukir, dan jepara juga terkenal dengan *meuble* dan ukiran khasnya, oleh karena itulah Jepara dijuluki dengan kota ukir. Selain seni patung dan seni ukirnya, musik di kota Jepara juga cukup populer dan digemari masyarakat mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Setiap acara atau *event* pasti tidak pernah terlepas dari yang namanya musik, Karena musik merupakan suatu keunikan istimewa yang diciptakan manusia yang mempunyai kapasitas sangat kuat untuk menyampaikan emosi dan mengatur emosi (Johansson, 2006). Hampir semua kejadian penting dalam kehidupan dapat ditandai dengan musik, contohnya peristiwa menggembirakan seperti pesta perkawinan, atau peristiwa sedih ketika menghadiri pemakaman (Ahuja, dalam O'connel, 2004).[1]

Salah satu pembawa musik adalah sebuah grup band yang merupakan sekumpulan orang yang memainkan alat musik seperti gitar, bass, piano, drum, terompet dan alat musik lainnya yang yang tergabung dalam grup atau kelompok. Tidak sedikit grup band yang sudah terbentuk di Jepara, dan band tersebut mempunyai harga yang bervariasi berdasarkan fasilitas yang diberikan masing-masing grup band kepada pemesan tersebut seperti, band A.K Project, Abbiya, Skaustik, Skaintex, The Gwin, dan The Gentlemen. Band-band tersebut merupakan band yang sudah mempunyai harga tetap dan kualitas yang cukup baik diantara band-band lain yang ada di Jepara. Permasalahannya adalah kurang tahunya masyarakat tentang informasi grup band yang ada di Jepara seperti nama band, jadwal main, nama personil, genre musik, fasilitas yang diberikan kepada pemesan atau pelanggan dan harga grup band. Kemudian ketika seseorang ingin memesan sebuah grup band dan ingin mencari tahu tentang informasi band hanya melalui dari mulut ke mulut, dari *handphone* ke *handphone*, dan melalui aplikasi sosial media seperti *whatsapp*, *Instagram*, *facebook*. Selain kurangnya detail informasi band, permasalahan yang muncul adalah ketika orang memesan band,

pemesan menawar harga band tersebut dengan harga yang cukup murah. Dan karena jarak yang cukup jauh, untuk mengkonfirmasi band yang akan di pesan, pemesan harus menemui langsung manajer grup band untuk menyepakati pemesanan band tersebut.

Dalam proses pembuatan aplikasi *web* ini menggunakan *Framework Codeigniter* karena dapat memudahkan peneliti dalam proses pembuatan sebuah aplikasi *web* dan metode yang akan digunakan adalah metode pengembangan *RAD*. *RAD* atau *Rapid Application Development* merupakan pendekatan berorientasi objek untuk menghasilkan sebuah sistem dengan sasaran utama mempersingkat waktu pengerjaan aplikasi dan proses agar sesegera mungkin memberdayakan sistem perangkat lunak tersebut secara tepat dan cepat. *RAD* terdapat tiga fase pengembangan yaitu *requirements planning, design workshop, dan implementation*[2]. Selain menggunakan metode pengembangan *RAD*, penulis juga mengimplementasikan *marketplace* pada aplikasi pemesanan band berbasis *web* ini sebagai media pemasaran grup band di jepara. Karena *marketplace* merupakan sebuah pasar *online* yang mempertemukan penjual dan pembeli untuk melakukan proses transaksi jual beli dalam suatu situs aplikasi. *Market* adalah segala usaha yang dilakukan untuk melakukan pemasaran suatu produk atau jasa melalui atau dengan menggunakan media *internet* atau jaringan *www*, sedangkan *place* dalam kamus Bahasa Inggris artinya tempat. Dan dapat disimpulkan *marketplace* adalah tempat atau wadah untuk melakukan pemasaran produk atau jasa melalui atau dengan menggunakan media *internet*[3].

Pada penelitian ini peneliti mengacu pada jurnal yang berjudul, Sistem Terintegrasi Berbasis *Web* untuk Pencarian dan Pemesanan Kelompok Seni Pertunjukan. Oleh Erliyah Nurul Jannah, Ainul Hidayah dan Mas'ud (2016). Dari jurnal tersebut membuat proses pendaftaran kelompok seni dapat dilakukan dengan lebih efisien, tanpa harus datang langsung ke ketua seni dan masyarakat bisa mencari informasi tentang kelompok seni dan dapat memesan kelompok seni tersebut. Kesimpulannya bahwa sistem yang diusulkan dapat menjadi sebuah media pencarian dan pemesanan kelompok seni pada suatu daerah di Indonesia. Kelebihan pada penelitian ini yaitu dapat memberikan fasilitas kepada masyarakat untuk mencari dan memesan kelompok seni pertunjukkan. Cukup

dengan mengakses sebuah *web*, masyarakat dapat mencari dan memperoleh informasi mengenai berbagai kelompok seni pertunjukkan di suatu daerah[4].

Dengan melihat permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan sebuah penelitian berbasis *web* menggunakan *framework codeIgniter* tentang pemesanan grup band di Jepara dengan menerapkan *marketplace* didalam aplikasi tersebut. Diharapkan pelanggan bisa mencari tahu tentang informasi band dan memesan grup band dengan aplikasi *marketplace* pemesanan band ini, serta pelanggan bisa mendaftarkan band ke dalam aplikasi. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah dalam proses pemesanan grup band yang ada di Jepara dan memberikan informasi tentang grup band yang akan di pesan secara detail.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Minimnya informasi band yang ada di Jepara.
- 2) Terjadi penawaran harga band.
- 3) Jarak tempuh yang jauh untuk konfirmasi pemesanan membuat pemesan berfikir berkali-kali.

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya rumusan masalah diatas, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut :

- 1) Belum ada fitur rating untuk setiap band.
- 2) Aplikasi *marketplace* pemesanan band ini belum ada kolom komentar bagi pelanggan.
- 3) Umpan balik yang diberikan band ke pemesan masih manual lewat SMS.
- 4) Aplikasi yang digunakan adalah *web* berbasis *CodeIgniter* menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan *database* yang digunakan adalah *MySQL*.
- 5) Di dalam aplikasi *marketplace* pemesanan band ini belum ada paket pemesanan antara grup band, alat dan sound system.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

Mengimplementasikan *marketplace* ke aplikasi *web* pemesanan band di Jepara berbasis *CodeIgniter*, supaya mempermudah masyarakat dalam mencari informasi grup band secara detail, melakukan pemesanan band tersebut secara *online* tanpa harus menemui manajer band tersebut secara langsung dan membuat harga band tetap di Jepara.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1.5.1 Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat peneliti adalah :

- 1) Dapat membangun kerjasama dengan band-band yang ada di Jepara.
- 2) Menambah pengetahuan tentang *marketplace* dan dapat meningkatkan pengetahuan dalam menggunakan metode pengembangan *RAD*.

1.5.2 Bagi Masyarakat

Manfaat yang didapat masyarakat adalah :

- 1) Mempermudah masyarakat untuk mencari informasi mengenai grup band di Jepara dengan lebih detail termasuk harga dan fasilitas yang didapat.
- 2) Mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan grup band tanpa harus menemui manajer grup band secara langsung.

1.5.3 Bagi Grup Band

Manfaat yang didapat grup band adalah :

- 1) Membantu mengangkat nama grup band, supaya lebih dikenal dan lebih diketahui oleh masyarakat khususnya di Jepara.
- 2) Dapat dijadikan sebagai lahan untuk promosi dan beradu kualitas dengan band-band lain yang belum terdaftar ataupun sudah terdaftar di aplikasi.
- 3) Membuat harga band di Jepara menjadi tetap.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari :

- 1) Bagian awal skripsi yang terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.
- 2) Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :
 - a) **BAB I : Pendahuluan**, di dalam bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika penulisan tentang penjelasan singkat dari setiap bab.
 - b) **BAB II : Landasan Teori**, di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa yang berhubungan dengan masalah, metode dan hasilnya.
 - c) **BAB III : Metode Penelitian**, di dalam bab ini berisikan pembahasan mengenai metode penelitian yang akan di terapkan dan metode yang digunakan untuk perancangan aplikasi.
 - d) **BAB IV : Pembahasan**, di dalam bab ini sudah masuk pada tahap implementasi pembuatan aplikasi.
 - e) **BAB V : Penutup**, di dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang penulis dapatkan.
- 3) Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.