

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan industri musik tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi informasi. Beberapa platform menyediakan informasi mengenai musik-musik baru yang sedang populer dan memberikan manfaat berupa hiburan kepada pengguna atau konsumen platform tersebut. Dalam menciptakan musik, unsur instrumental dan vokal menjadi kunci untuk menciptakan sebuah lagu yang berkualitas. Instrumental sering dipasarkan oleh produser musik melalui media sosial terkenal seperti Youtube, Facebook, dan lain-lain. Namun, pencarian instrumental oleh artis atau penyanyi sering kali rumit atau bahkan sulit ditemukan sesuai dengan genre yang diinginkan.

Bisnis dalam proses pembuatan musik mengalami perkembangan pesat dalam hal kolaborasi antara artis atau penyanyi dengan produser musiknya. Biasanya, artis atau penyanyi harus pergi ke studio rekaman secara langsung untuk berkonsultasi mengenai jenis instrumental yang diinginkan. Namun, dengan website yang akan dibuat, proses konsultasi antara artis atau penyanyi dengan produser musik akan menjadi lebih efisien dan cepat sesuai dengan genre yang diinginkan oleh penyanyi. Pada proses pengerjaan, artis dapat meminta sesuai dengan preferensinya, seperti tempo, instrumen, nada, ketukan, dan hal-hal lainnya. Melalui website yang dibuat, kedua belah pihak dapat terus saling berkonsultasi mengenai instrumen hingga selesai.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mempercepat proses kolaborasi antara artis atau penyanyi dengan produser musik dalam pemilihan instrumen dan aspek musik lainnya?
2. Bagaimana memastikan bahwa preferensi artistik seperti tempo, nada, dan ketukan dipahami dan diimplementasikan dengan akurat selama proses pengerjaan musik?
3. Bagaimana menjaga agar proses konsultasi antara artis atau penyanyi dengan produser musik tetap berkelanjutan hingga tahap penyelesaian?

### 1.3 Batasan Masalah

1. Batasan Temporal :

- Website TuneSync akan difokuskan pada pengembangan dan implementasi website untuk kolaborasi antara artis atau penyanyi dengan produser musik.
- Batasan waktu pengerjaan Tugas Akhir ini adalah tiga bulan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji website.

2. Batasan Fungsional :

- Website yang dibangun akan memungkinkan artis dan produser musik untuk berinteraksi secara real-time, memilih instrumen, tempo, nada, dan ketukan, serta memberikan umpan balik satu sama lain.
- Fokus akan diberikan pada memastikan bahwa proses konsultasi dan kolaborasi dapat dilakukan secara efisien melalui website.

3. Batasan Geografis :

- Penelitian ini akan memusatkan pada implementasi website untuk kolaborasi musik di tingkat lokal atau regional.

4. Batasan Pengguna :

- Website akan dirancang untuk digunakan oleh artis, penyanyi, dan produser musik yang terdaftar dalam ekosistem website.
- Fokus utama akan diberikan pada pengguna di kalangan profesional dan amatir dalam industri musik.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan sebuah website yang memfasilitasi kolaborasi efisien antara artis atau penyanyi dengan produser musik.
2. Memastikan konsultasi yang berkelanjutan hingga tahap penyelesaian.
3. Merancang dan mengembangkan antarmuka website yang intuitif dan mudah digunakan, mengimplementasikan fitur-fitur yang mendukung proses kolaborasi musik, memastikan kualitas audio yang optimal.
4. Meningkatkan efisiensi kolaborasi, meningkatkan aksesibilitas bagi artis dan produser musik, mendorong inovasi dalam industri musik.
5. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi informatika dalam konteks website untuk kolaborasi musik.

## 1.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk website ini adalah metode Waterfall. Metode Waterfall adalah pendekatan yang sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahap yang berbeda, yaitu:

- 1 Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan pengguna dan sistem secara lengkap.
- 2 Desain Sistem: Merancang arsitektur sistem dan antarmuka pengguna berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi.
- 3 Implementasi: Mengembangkan perangkat lunak berdasarkan desain yang telah dibuat.
- 4 Pengujian: Menguji perangkat lunak untuk memastikan bahwa semua fungsi bekerja sesuai dengan yang diharapkan.
- 5 Pemeliharaan: Melakukan pemeliharaan dan pembaruan perangkat lunak setelah sistem diimplementasikan untuk memastikan keberlanjutan dan kinerja yang optimal.

Dengan menggunakan metode Waterfall, pengembangan website TuneSync dapat dilakukan secara terstruktur dan terorganisir, sehingga menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Mencakup latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengembangan perangkat lunak, dan sistematika penulisan. Bab ini memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan dan mengapa penelitian ini penting.

### **BAB II DASAR TEORI**

Mendukung aplikasi yang dibuat, termasuk teori tentang musik digital, kolaborasi online, dan teknologi website.

### **BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM**

Analisis sistem meliputi konsep sistem, analisis target pengguna, serta pemodelan sistem dengan menggunakan alat prototype.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Implementasi dan Pengujian Sistem, termasuk penjabaran dari tiap metode utama yang dibuat, serta laporan pengujian terhadap tiap fungsi menggunakan metoda black box.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Menjelaskan pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, serta saran yang mencakup hal-hal yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah selanjutnya. Selain itu, terdapat juga daftar pustaka yang berisi referensi-referensi yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, serta lampiran yang mencakup dokumen-dokumen pendukung seperti kode program, dokumentasi sistem, dan hasil pengujian.