

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

ASD Music adalah suatu usaha pembuatan dan penjualan musik digital. Produknya berupa *file* musik pengiring, *instrumental* dan musik *custom*. Untuk jenis musik pengiring dan *instrumental* produknya berupa musik bertipe *beat* atau dapat disebut dengan *typebeat* sedangkan untuk jenis musik *custom*, produknya adalah jasa *mixing* dan *mastering*. Usaha ini didirikan pada tanggal 4 September 2020 di Bandung oleh tiga orang pembuat musik digital (produser). Pembuatan dan penjualan produknya terbatas hanya berdasarkan pesanan di media sosial.

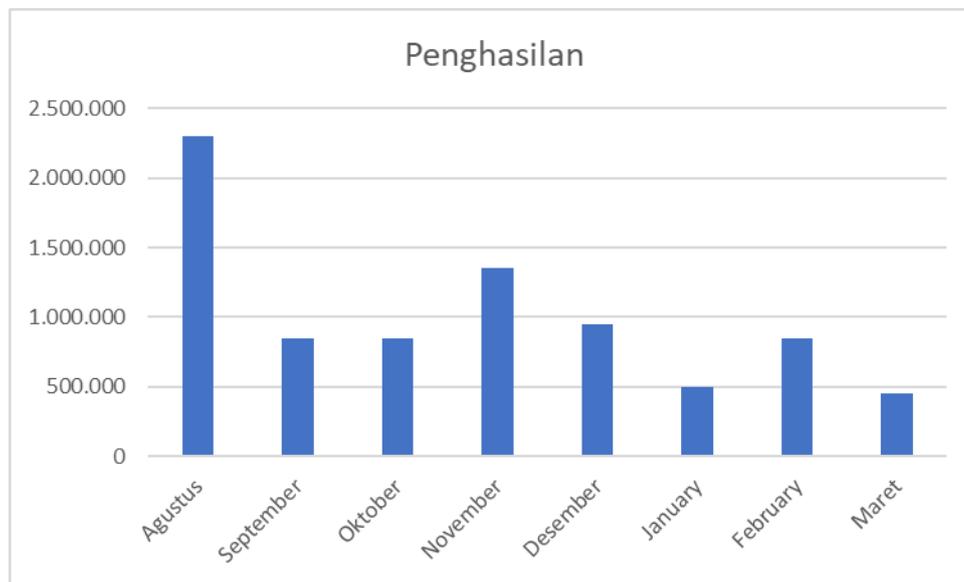
ASD Music memiliki proses jual beli dan pencatatan transaksi yang manual, untuk jenis musik pengiring dan *instrumental*, produser akan mempromosikan contoh produknya melalui media sosial, selanjutnya jika ada calon customer yang tertarik akan menghubungi produser melalui *personal chat* dan jika terjadi kesepakatan terkait dengan produk dan harga maka *customer* diminta mentransfer uang sesuai kesepakatan harga dan produk dikirim ke *customer* melalui *email*. Untuk jenis musik *custom*, calon *customer* memesan melalui *personal chat* di media sosial, jika terjadi kesepakatan maka produser akan membuat produk sesuai pesanan dalam waktu yang disepakati bersama. Jika produk selesai maka *customer* mentransfer uang dan produser akan mengirimkan produknya melalui *email*. Untuk produk jadi *file* musik pengiring dan *instrumental*, dibuat dan disimpan didalam media penyimpanan elektronik oleh masing-masing produser. Sementara untuk produk musik *custom* yaitu jasa *mixing* dan *mastering*, dikerjakan oleh ketiga produser dengan menyewa peralatan untuk *mixing* dan *mastering* karena belum memiliki sendiri peralatannya.

Proses bisnis tersebut memunculkan beberapa masalah yang menghambat usaha ini untuk berkembang:

1. Promosi produk jadi yang ditawarkan ke calon *customer* masih terbatas, hanya melalui jaringan media sosial dimasing-masing produser dan terbatas pada produk jadi yang dibuat oleh masing-masing produser.
2. Proses transaksi relatif lambat karena produk yang dibeli akan sampai ke tangan *customer* melalui beberapa tahapan, calon *customer* menanyakan informasi terkait contoh produk, produser mengirimkan beberapa contoh produk sekaligus, jika

kesepakatan terjadi untuk satu produk maka produser yang bertransaksi dengan *customer* akan mencari produk tersebut apakah tersimpan di media penyimpanan produser tersebut atau di media penyimpanan produser yang lain, selanjutnya adalah waktu proses transfer uang dari *customer* dan terakhir adalah pengiriman produk melalui email.

Lambatnya perkembangan usaha ini ditunjukkan pada Grafik I.1 dan Grafik I.2 yang dibuat dengan sumber data penjualan yang dikoleksi dari ketiga produser dari bulan Agustus hingga Maret 2021.



Gambar I.1 Grafik Jumlah Penghasilan Setiap Bulan



Gambar 1.2 Grafik Jumlah Pelanggan Setiap Bulan

Kedua grafik di atas menunjukkan bahwa jumlah penghasilan dan jumlah pelanggan masih relatif kecil.

Dengan demikian yang perlu dilakukan adalah memperbaiki proses bisnis dan promosi yang ada. Pengembangan sistem informasi dapat memperbaiki proses bisnis dan juga dapat mendukung kegiatan promosi. Perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* sebagai pengembangan sistem informasi diharapkan dapat membantu perkembangan usaha ini.

Pemilihan metoda pengembangan sistem informasi dalam hal ini diperlukan untuk mendapatkan metoda yang sesuai dengan masalah yang dihadapi. Pendapat para ahli mengenai metode pengembangan sistem berikut menjadi rujukan dalam pemilihannya.

1. *Rapid Application Development (RAD)*, menurut Whitten (2007) akan sangat berguna untuk pengembangan sistem dimana kebutuhan sistem yang dikembangkan belum sepenuhnya tepat atau tidak menentu, sangat cocok untuk sistem yang ketidakpastiannya tinggi.
2. *Prototyping*, menurut Susanto (2004) dan menurut Ogedebe (2012) adalah metode pengembangan perangkat lunak yang sesuai untuk sistem informasi akuntansi dimana pada tahap awal dihasilkan prototipe sistem hasil interaksi dengan pengguna.
3. Metodologi *FAST (Framework for The Application of System Technique)* menurut Abdullah (2013) adalah suatu metode pengembangan sistem informasi berbasis *framework /layer/ scope* yang didefinisikan terlebih dahulu di awal pengembangan kemudian dilanjutkan dengan tahapan pengembangan selanjutnya.
4. *Waterfall*, menurut Nasution (2012) merupakan salah satu metode pengembangan sistem informasi yang bersifat sistematis dan sekuensial, artinya setiap tahapan dalam metode ini dilakukan secara berurutan dan berkelanjutan. Merupakan metode yang tepat untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang tidak terlalu banyak. Metoda ini diawali dengan melakukan identifikasi kebutuhan *software*, pembuatan desain sistem, implementasi rancangan sistem, dan *testing* pada sistem yang dirancang.

Dari pendapat para ahli di atas, maka metode yang sesuai untuk penyelesaian masalah dan sebagai dasar metoda untuk perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* ini adalah metode *Waterfall*.

I.2 Perumusan Masalah

Bagaimana sistem informasi penjualan musik berbasis *website* menggunakan metode *Waterfall*?

I.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang suatu sistem informasi penjualan musik berbasis *website* menggunakan metode *Waterfall*.

I.4 Batasan Tugas Akhir

Batasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang digunakan adalah data penjualan di ASD Music tahun 2020.
2. Data yang diteliti adalah data proses bisnis di ASD Music.

I.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah ASD Music mempunyai sistem informasi penjualan musik sehingga jangkauan bisnisnya lebih luas dan proses bisnis lebih cepat.

I.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan menciptakan sistem informasi penjualan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diambil dan dibahas pula hasil-hasil referensi buku/ tugas akhir/ referensi lainnya yang dapat digunakan untuk merancang dan menyelesaikan masalah.

Bab III Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi penyelesaian merupakan penjelasan metode / konsep / kerangka kerja yang telah dipilih pada bab Tinjauan Pustaka. Pada tugas akhir Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah tugas akhir yang digunakan untuk perancangan *system* informasi penjualan.

Bab IV Perancangan Sistem Terintegrasi

Seluruh kegiatan dalam rangka perancangan sistem terintegrasi untuk penyelesaian masalah dapat ditulis di bab ini. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa pengumpulan dan pengolahan data kebutuhan sistem baru, perancangan data, perancangan arsitektural, perancangan antarmuka, implementasi dan *testing*.

Bab V Analisa Hasil dan Evaluasi Hasil Perancangan

Pada bab ini, disajikan analisis hasil testing dan implementasi menggunakan parameter-parameter *design*, *reliability*, *performance* dan *supportability* serta rencana implementasi dari aspek sistem integral.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penyelesaian masalah yang dilakukan serta jawaban dari rumusan permasalahan yang ada pada bagian pendahuluan. Saran dari solusi dikemukakan pada bab ini untuk tugas akhir selanjutnya.