

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penilaian lomba band pada Mol Studio Musik sekarang ini masih menggunakan sistem manual. Panitia harus menyiapkan kertas yang berisikan data band yaitu nama band, alamat dan nomer telepon, data ini berguna agar juri bisa mengetahui identitas band peserta audisi. Sedangkan untuk lembar penilaian, panitia harus menyiapkan terlebih dahulu kolom-kolom yang dituliskan dikertas yaitu terdiri dari nama band peserta audisi, dan nilai dari kriteria penilaian juri. Biasanya kriteria terdiri dari lima hal yaitu performance, skill, aransemen, kekompakan dan costum. Namun kriteria itu tidaklah mutlak, jadi kriteria bisa ditambah atau pun dikurangi sesuai dengan keinginan panitia penyelenggara lomba. Setelah kertas penilaian itu dibuat, maka tugas juri lah yang selanjutnya mengisi pada kolom nilai yang sudah disediakan panitia. Setelah seluruh peserta melakukan audisi, barulah nilai-nilai itu dijumlahkan. Namun tidak hanya dengan menjumlahkan secara langsung dari kriteria yang telah ditentukan leh panitia tersebut, karena masing-masing kriteria sudah ditentukan oleh panitia prosentasi nilainya dan diketahui oleh peserta lomba pula. Misalnya performance 25%, skill 20%, aransemen 20%, kekompakan 25% dan costum 10%. Maka jumlahnya akan 100%. Setelah diketahui total nilainya, selanjutnya tinggal mengurutkan dari nilai yang tertinggi ke nilai yang terendah. Apabila yang akan diambil misalnya 10 band saja yang lolos, maka 10 urutan teratas lah itu band yang lolos audisi.

Dengan sistem penilaian lomba band yang seperti dijelaskan pada paragraf diatas tentulah banyak kelemahannya. Kelemahan itu diantaranya proses perhitungan penilaian pasti membutuhkan waktu yang lama. Apalagi bila jumlah peserta lomba itu lebih dari 50 peserta. Proses perhitungan secara manual seperti itu juga butuh konsentrasi yang lebih, sehingga tingkat keakuratan datanya masih

kurang. Hal ini akan semakin menambah waktu, tenaga dan juga pikiran karena mungkin dengan adanya kebijakan panitia penyelenggara lomba merubah prosentasi penilaian dari masing-masing kriterianya. Efeknya akan berpengaruh juga terhadap peserta lomba band, mereka harus sabar menunggu hasil keputusan juri mungkin hingga 1 sampai 2 hari.

Oleh karena itu perlu dibuatnya DSS penilaian lomba band pada MOL studio musik agar informasi hasil lomba band dapat dengan mudah diketahui, dengan waktu yang lebih cepat pula. Sehingga peserta lomba band dapat segera mengetahui hasil dari lomba band tersebut.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disajikan di atas sesuatu permasalahan yang sering dihadapi user dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu *panitia penyelenggara lomba band* dengan aplikasi penilaian lomba band sehingga mudah dalam menghitung dan memanipulasi datanya.
2. Bagaimana membantu *peserta lomba band* dengan aplikasi penilaian lomba band sehingga dapat mengetahui hasil penilaian lomba yang diikutinya dengan waktu yang tidak terlalu lama.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan di batasi pada bagaimana membantu *panitia penyelenggara lomba band* dengan aplikasi penilaian lomba band sehingga mudah dalam menghitung dan memanipulasi datanya.

1. Lingkup penelitian bagaimana cara mengambil keputusan agar lebih cepat, akurat dan dapat dimanipulasi datanya.
2. Metode yang digunakan untuk pengambilan keputusan adalah GAP.
3. Aplikasi DSS Penilaian Lomba Band pada Mol Studio Musik ini berbasis Web.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Membantu *panitia penyelenggara lomba band* dengan aplikasi penilaian lomba band sehingga mudah dalam menghitung dan memanipulasi datanya.
2. Membantu *peserta lomba band* dengan aplikasi penilaian lomba band sehingga dapat mengetahui hasil penilaian lomba yang diikutinya dengan waktu yang tidak terlalu lama.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah

1. Bagi Mol Studio Musik:  
Membantu Mol Studio Musik dengan aplikasi penilaian lomba band sehingga mudah dalam menghitung dan memanipulasi datanya.
2. Bagi Peserta Lomba :  
Membantu *peserta lomba band* dengan aplikasi penilaian lomba band sehingga dapat mengetahui hasil penilaian lomba yang diikutinya dengan waktu yang tidak terlalu lama.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Karya ilmiah yang berkualitas ini dihasilkan dengan mengolah beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data  
Pertama kali yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian adalah pengumpulan data yang dilakukan untuk mencari data-data yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem, yang dapat dilakukan dengan beberapa metode:
  - a. Studi Pustaka  
Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian

(seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal) yang berkaitan perancangan aplikasi Decision support system (DSS).

b. Observasi

Pengamatan secara langsung dalam hal ini mencoba menganalisa terhadap *hasil penilaian lomba* yang telah dilakukan MOL Studio Musik.

c. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber yang terkait.

d. Mailing list dan Forum Internet

Pemanfaatan jaringan global (*Internet*) untuk saling bertukar informasi, ide dan pengalaman serta tanya-jawab sehubungan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

2. Analisis Data dan Perancangan Sistem

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan PIECES analysis (performance, Information, economy, Control, efficiency dan Services). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama.

Sedangkan untuk perancangan sistem dengan menggunakan 3(tiga) macam diagram yaitu *Entity Relational Diagram (ERD)*, *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Flow Chart Sistem* yang akan mempermudah dalam melakukan proses pemrograman.

3. Pemrograman

Dalam tahap ini yang dilakukan adalah melakukan pengkodean (coding) dengan bahasa pemrograman php dan css berdasarkan DFD dan Flowchart yang telah dibuat.

4. Uji Coba Sistem

Melakukan percobaan terhadap sistem yang telah dibuat yang akan dilakukan oleh pemilik MOL Studio Musik.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori dari aplikasi DSS Penilaian Lomba Band dan software yang digunakan dalam pengembangan layanan ini.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Tinjauan umum tentang MOL Studio Musik dan menjelaskan analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan dari software yang digunakan.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan aplikasi DSS Penilaian Lomba Band pada Mol Studio Musik tersebut untuk pengembangan.