

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada umumnya acara musik merupakan bagian dari strategi pengelola perusahaan untuk meningkatkan penjualan dan juga citra perusahaan tersebut. Acara musik yang diselenggarakan oleh perusahaan membawa keuntungan tidak hanya bagi perusahaan tetapi juga bagi para musisi itu sendiri [1]. Tidak jarang perusahaan menggunakan jasa *Event Organizer* (EO) untuk mensukseskan acara musik yang akan diadakan mulai dari perencanaan hingga evaluasi acara. *Event Organizer* (EO) atau pihak penyelenggara merupakan pihak yang memiliki kewenangan untuk mengatur dan mengelola suatu acara yang dibuat atau berdasarkan permintaan dari konsumen [2].

Salah satu cara untuk mendukung tujuan yang telah dirancang oleh *Event Organizer* (EO) adalah sebuah *platform*. Sebuah *platform* diperlukan untuk mempromosikan acara musik yang telah dirancang oleh *Event Organizer* (EO). Tidak hanya untuk mempromosikan acara musik yang telah dirancang tetapi *platform* ini juga dapat memberikan informasi tentang acara musik yang sedang membutuhkan musisi untuk tampil di acara tersebut, karena saat ini di wilayah Yogyakarta dirasa masih kurang dan sukarnya media informasi tentang acara yang sedang membutuhkan musisi berbakat.

Dalam upaya memberikan kesan awal yang baik kepada calon pengguna, maka Batlink memerlukan desain *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) sesuai dengan kebutuhan pengguna. Mendapatkan validasi dari permasalahan di atas perlu dilakukan tahap wawancara atau konsultasi langsung dengan pengguna agar informasi dapat saling bersangkutan [3]. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuatlah ide solusi dalam penelitian ini melalui perancangan *user interface* dan *user experience* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah *User Centered Design* (UCD). Mengingat metode *User Centered Design* (UCD) melibatkan peran pengguna sejak tahap awal pengembangan aplikasi maka aplikasi dapat benar-benar dirancang dan dibangun

berdasarkan masukan-masukan mengenai tampilan antarmuka dari perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) [4].

Melalui dasar uraian tersebut dirancanglah *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) untuk platform berbasis web yang nantinya akan memuat informasi yang dibutuhkan oleh musisi dan juga *Event Organizer*. Platform yang diberi nama *Batlink* ini diharapkan dapat memfasilitasi para musisi di wilayah Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang musik dan juga mempromosikan acara musik yang akan diadakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka didapatkan rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu belum tersedianya platform informasi mengenai kebutuhan pengisi acara musik dengan antarmuka sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui perancangan *prototype Batlink* berbasis website dengan metode *User Centered Design* (UCD).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, ada beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan *Batlink* agar tidak terlalu melebar dan fokus dalam memecahkan permasalahan yang ada. Berikut batasan masalah yang ada :

1. Perancangan difokuskan hanya berbentuk *website*.
2. Penelitian ini menggunakan responden musisi *live music* yang ada di Yogyakarta.
3. Aplikasi ini hanya berfokus kepada musisi untuk pertunjukan acara musik.
4. Hasil penelitian berupa *website prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ditulis, tujuan dari penelitian ini adalah membuat perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) *prototype* pada platform *Batlink* menggunakan pendekatan *User Centered Design* untuk platform informasi acara musik yang dibutuhkan saat diakses musisi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Untuk Akademik

Penelitian yang dilakukan ini dapat menambah literasi pada bidang penelitian tentang dunia *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX), khususnya metode *User Centered Design* (UCD). Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melengkapi pemilihan literatur untuk penelitian masa depan dengan subjek yang sama.

2. Manfaat Untuk Pengguna

Musisi memperoleh informasi mengenai acara musik yang sedang membutuhkan pengisi acara, dan *Event Organizer* (EO) dapat membuat daftar acara yang membutuhkan musisi untuk tampil dalam sebuah pertunjukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan sistematika ini bertujuan untuk memudahkan pembaca mengikuti semua yang dipaparkan dalam penulisan laporan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan gambaran umum dari penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang menjadi panduan dalam menyusun landasan teori.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan landasan teori yang menjelaskan tentang konsep fundamental atau landasan teori yang digunakan sebagai acuan atau pedoman teori untuk mendukung perancangan aplikasi. Penjelasan isi Bab II merupakan tinjauan pustaka, yang dapat berupa pembahasan referensi, definisi atau model yang dijadikan acuan yang berhubungan langsung dengan kebutuhan ilmu atau penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan hasil analisis dan desain hasilnya diimplementasikan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas hasil perancangan yang telah diimplementasi dan pembahasan hasil yang telah diimplementasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini adalah penutup dari penulisan skripsi, berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan penelitian atau skripsi yang lebih lanjut.

