

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap tahunnya Universitas AMIKOM Yogyakarta menerima ribuan mahasiswa baru pada berbagai program studi. Kehadiran mahasiswa baru di lingkungan Universitas AMIKOM Yogyakarta menciptakan keanekaragaman dalam berbagai hal seperti kemampuan, ketertarikan (*interest*), dan bakat yang berbeda-beda, namun sering kali mahasiswa tidak dapat menyalurkan kemampuan khusus dan bakat yang dimilikinya karena tuntutan akademis dan berbagai keterbatasan dalam mengaktualisasikan diri, contohnya saja bakat di bidang musik, band pada khususnya.

Mahasiswa di Universitas AMIKOM Yogyakarta memiliki potensi bakat dan *interest* bermusik yang tinggi di mana setiap tahunnya terdapat ratusan mahasiswa yang tertarik untuk mendaftarkan diri di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) musik AMIKOM (AMO). Mahasiswa membutuhkan fasilitas dan koneksi (hubungan dengan musisi lain) dalam menyalurkan bakatnya melalui band, namun fasilitas yang disediakan oleh Universitas terkadang masih dirasa kurang cukup. Mahasiswa masih merasa kesulitan untuk membentuk sebuah band karena keterbatasan koneksi maupun untuk mendapatkan informasi mengenai *event* yang berhubungan dengan musik seperti lomba, kontes musik, dan kegiatan musik lainnya yang memungkinkan mereka untuk dapat mengaktualisasikan diri.

Septiawan [1], minat (*interest*) adalah keadaan mental yang menghasilkan respons terarah kepada sesuatu, situasi atau objek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepadanya (*satisfiers*). Slameto [2] mendefinisikan, “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. Minat individu dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal dan internal, di antaranya perhatian, keingintahuan, motivasi, kebutuhan, dorongan orang lain, fasilitas yang memadai dan keadaan lingkungan.

Situs jejaring sosial adalah salah satu jenis komunikasi virtual yang membantu individu terhubung dengan orang lain. Jejaring sosial merupakan struktur sosial yang terdiri dari individu atau organisasi yang terhubung karena memiliki kesamaan minat dan ketertarikan pada bidang yang sama [3]. Pemanfaatan jejaring sosial sebagai media pengembangan minat dan bakat bermusik sangat dibutuhkan di mana kehadiran jejaring sosial dapat mendukung peningkatan faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Uraian di atas telah melatar belakangi perancangan dan pembuatan Aplikasi jejaring sosial pada platform Android menggunakan Ionic Framework sebagai media pengembangan minat dan bakat bermusik mahasiswa pada bidang band di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Ionic Framework merupakan *framework* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi Android berupa Hybrid Apps dengan memanfaatkan teknologi pengembangan web seperti HTML5, CSS3, dan JavaScript. Pemilihan penggunaan Ionic Framework didasarkan pada fleksibilitas pengembangan yang bersifat *multiplatforms* dan potensi untuk pengembangan ke depannya yang sangat baik, di mana performa dari aplikasi Hybrid Apps ini

semakin baik dengan hadirnya *handphone-handphone* berkualitas menengah ke atas dengan harga yang terjangkau.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan aplikasi pada platform Android yang dapat menjadi sarana bagi pengembangan minat dan bakat bermusik mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Batasan implementasi pada aplikasi adalah sebatas visualisasi yang diimplementasikan berdasarkan hasil perancangan yang telah dibuat.
2. Batasan pengujian terdiri dari proses *upload* aplikasi ke dalam Google Playstore, *download* aplikasi dari Google Playstore, dan menjalankan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi.
3. Aplikasi hanya dapat dijalankan secara optimal pada *handphone* Android versi 5.x (Lollipop) ke atas dengan spesifikasi *hardware* yang mumpuni, dan memiliki koneksi internet yang baik.
4. Database yang digunakan untuk menyimpan data pengguna adalah MySQL.
5. Fitur chat menggunakan *realtime database* Firebase.
6. Belum ada fitur *video call* dan *live streaming*.
7. Belum ada fitur *timeline* yang dapat digunakan oleh *user* untuk meng-*upload user generated content*.
8. Belum ada fitur *filtering* otomatis pada sistem yang dapat memastikan pengguna adalah musisi atau tidak.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membangun aplikasi pada perangkat Android yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai sarana dalam pengembangan minat dan bakat bermusik.

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat mengetahui kendala-kendala mahasiswa dalam mengembangkan bakat di bidang musik, dan dapat membuat wadah berupa aplikasi Android yang dapat memacu pengembangan bakat bermusik mahasiswa sekaligus sebagai media yang dapat menyatukan musisi-musisi di lingkungan Universitas.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan metode perancangan dan pengembangan sistem.

1.5.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Metode kuesioner

Melakukan pengumpulan data dari mahasiswa AMIKOM yang memiliki pengalaman bermusik menggunakan daftar pertanyaan (*form online*) untuk mendapatkan data mengenai permasalahan yang ada dan peluang yang dapat dilakukan.

2. Metode studi pustaka

Pada metode ini dilakukan pengumpulan data dan informasi dengan studi pustaka. Studi pustaka merupakan sebuah metode yang dilakukan dengan mempelajari kumpulan pustaka baik itu buku, skripsi,

tugas akhir dan artikel di internet yang berhubungan dengan tema aplikasi berbasis Android sebagai sarana pengembangan minat dan bakat bermusik mahasiswa. Bahan studi pustaka yang digunakan di dalam penelitian ini meliputi buku dan penelitian terkait yang pernah dilakukan sebelumnya. Kumpulan pustaka didapat dari membaca buku literatur dan mengakses internet ke situs publikasi *online*.

1.5.2 Metode analisis

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode analisis berikut:

1. Analisis data

a. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur (instrumen) yang digunakan.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk melihat kesesuaian antara alat ukur dengan apa yang diukur, sehingga alat ukur tersebut dapat dipercaya atau dapat diandalkan.

2. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem.

1.5.3 Metode perancangan

Bagian ini membahas perancangan dari sistem aplikasi yang akan dibuat. Perancangan yang dibuat meliputi proses bisnis sistem menggunakan diagram Unified Model Language (UML), perancangan basis

data menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD), perancangan struktur menu dan perancangan antarmuka.

1.5.4 Metode pengembangan

Bagian ini membahas pembuatan kode program untuk membangun sistem aplikasi sesuai perancangan yang telah dibuat. Pembuatan kode program pada sistem aplikasi ini menggunakan Ionic Framework dan basis data MySQL & Firebase.

1.5.5 Metode testing dan implementasi

Bagian ini membahas tentang pengujian sistem aplikasi yang berfokus pada logika internal perangkat lunak. Tujuannya adalah menguji kesesuaian aplikasi dengan perancangan yang telah dibuat, mengurangi adanya kesalahan pada sistem, dan memastikan aplikasi ini dapat digunakan dengan baik.

1.6 Sistematika Penelitian

Agar laporan skripsi ini dapat memberikan gambaran masalah yang ada secara menyeluruh, maka sistematika penelitian dalam lima bab. Bagian-bagian tersebut akan dijelaskan seperti di bawah ini.

Bab I: Pendahuluan

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II: Landasan Teori

Bab II merupakan bab landasan teori yang berisi dasar teori dalam penelitian ini, antara lain dasar teori tentang minat dan jejaring sosial. Selain itu, bab ini juga berisi penjelasan tentang komponen yang digunakan dalam membangun sistem dalam penelitian ini.

Bab III: Analisis dan Perancangan

Bab III merupakan bab yang menjelaskan tentang perancangan sistem pada penelitian ini. Bagian perancangan ini meliputi analisis permasalahan, kebutuhan fungsional sistem, kebutuhan non-fungsional sistem, gambaran umum sistem, analisis kebutuhan data, analisis basis data, analisis model sistem, perancangan struktur menu sistem dan perancangan antarmuka yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab IV: Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan hasil program yang akan diimplementasikan pada *device* Android, pengujian aplikasi dan hasilnya.

Bab V: Penutup

Bab V merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian. Bab penutup ini juga berisi saran yang digunakan sebagai acuan untuk pengembangan sistem ke tahap selanjutnya.

Daftar Pustaka

Isi daftar pustaka adalah daftar buku dan *e-book* yang menjadi referensi dalam pembuatan skripsi.