

# APLIKASI PEMBERDAYAAN MUSISI BERBASIS ANDROID

## *Android Based Musician Empowerment Application*

Hidayat Kemal, Tengku Ahmad Riza, Dwi Andi Nurmantris<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Prodi D3 Teknologi Telekomunikasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

hidayatkemal263@gmail.com<sup>1</sup>, tengkuriza@tass.telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>, dwiandi@tass.telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Jika dipandang dari sisi lain, musik juga komoditas ekonomi. Musisi akan mendapatkan honor dari setiap pertunjukkan yang mereka lakukan pada *event* atau acara. Pemilik acara, event organizer atau seringkali kesulitan untuk mendapatkan musisi yang sesuai dengan yang diinginkan. Musisi juga kesulitan untuk mendapatkan kesempatan tampil pada event atau acara musik, padahal musisi tersebut mempunyai potensi untuk menghibur. Dengan berkembangnya teknologi bisa menjadikan wadah untuk para musisi dan industri musik, seperti halnya dengan adanya aplikasi untuk memudahkan para pemesan untuk memesan musisi sesuai dengan keinginan.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penelitian ini bermaksud membuat aplikasi pemesan musisi berbasis android sebagai wadah untuk mengembangkan karya musisi dan menjadikan musisi biasa menjadi musisi profesional. Dalam aplikasi tersebut terdapat informasi mengenai musisi dan menampilkan harga para musisi. Pembuatan aplikasi tersebut menggunakan android studio dan bahasa pemrograman java. Untuk penyimpanan data dalam aplikasi menggunakan *data base*.

Aplikasi yang telah dibuat ini dapat mempermudah pemilik acara untuk memesan musisi yang sesuai diinginkan. Aplikasi dapat berjalan dengan yang diharapkan dan pengujian fungsionalitas dengan beberapa skenario yang dilakukan dapat diketahui bahwa hasilnya semuanya valid. Dalam aplikasi pemberdayaan musisi dan survey yang telah diisi oleh 23 responden, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya kara musisi dan informasi pengalaman musisi dapat menarik minat bagi para pemesan untuk memesan musisi. Survey yang telah diisi oleh 23 responden, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya fungsi penilaian dan ulasan dalam aplikasi pemesan dapat menjadikan musisi biasa menjadi musisi profesional.

**Kata kunci:** Musisi, Aplikasi, Android.

### Abstract

From another perspective, music is also an economic commodity. Musicians will get an honorarium from every show that musicians do at events or events. Event owners, event organizers or cafe owners often find it difficult to find the right musicians they want. Musicians also find it difficult to get the opportunity to appear at music events or events, even though these musicians have the potential to entertain. With the development of technology, it can become a place for musicians and the music industry, as is the case with an application to make it easier for orderers to order musicians according to their wishes.

With these problems, this study intends to create an Android-based musician ordering application as a forum for developing musicians' work and turning ordinary musicians into professional musicians. In this application there is information about musicians and displays the prices of the musicians. The application development uses Android Studio and Java programming language. For data storage in the application using a data base.

This application that has been made can make it easier for event owners to order the desired musician. The application can run as expected and functionality testing with several scenarios carried out can be seen that the results are all valid. In the musician empowerment application and the survey that was filled in by 23 respondents, it can be concluded that the presence of musicians' music and musician experience information can attract buyers to order musicians. A survey that has been filled in by 23 respondents, it can be concluded that the existence of the assessment and review functions in the ordering application can make ordinary musicians become professional musicians.

**Keywords:** *Musicians, Applications, Android.*

1. Pendahuluan
- 1.1 Latar Belakang

Musik merupakan sarana untuk mengembangkan dan mengaktualisasikan potensi para pemainnya. Dalam kehidupan sehari-hari, secara sengaja atau tidak sengaja musik selalu melekat di sekitar manusia. Bagi seorang musisi, banyak hal yang menunjang untuk lebih meningkatkan kualitas dalam bermusik atau menghasilkan karya musik. Tidak hanya untuk membuat karya musik saja, akan tetapi untuk berhasil di dunia industri musik tidak mudah, musisi profesional tentunya harus didukung dengan prasarana, strategi, tim pendukung yang profesional dan dibutuhkan sarana untuk menghasilkan, memproduksi serta mengembangkan hasil karya musik tersebut (1).

Jika dipandang dari sisi lain, musik juga menjadi komoditas ekonomi. Musisi akan mendapatkan honor dari setiap pertunjukan yang mereka lakukan pada *event* atau acara. Pertunjukan musisi juga berpengaruh pada kepuasan pengunjung pada *event live music* oleh musisi yang dilakukan di kafe (2). Pemilik acara, *event organizer* atau pemilik kafe seringkali kesulitan untuk mendapatkan musisi yang sesuai dengan yang diinginkan. Musisi juga kesulitan untuk mendapatkan kesempatan tampil pada *event* atau acara musik, padahal musisi tersebut mempunyai potensi untuk menghibur (3).

Di era globalisasi, pengguna *device* melakukan aktivitas sangat dibantu dengan perkembangan teknologi informasi. Contoh pesatnya yaitu perkembangan *mobile phone* yang memberikan dampak kebiasaan pada pengguna *device* tersebut. Pada awalnya pengguna *device* menggunakan *mobile phone* hanya untuk keperluan komunikasi suara antar manusia, pesan singkat, pesan elektronik, akan tetapi sudah lebih canggih kemampuan *mobile phone* untuk saat ini (4).

Pada proyek akhir ini akan dibuat aplikasi pemberdayaan musisi yang bertujuan untuk sarana para musisi mengembangkan hasil karya mereka dan sebagai penghubung antara pemilik acara, *event organizer* atau pemilik kafe dalam mencari musisi yang berkompeten. Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai perangkat keras dan sistem operasi *mobile* yang digunakan oleh *smartphone* adalah android. Dalam aplikasi tersebut terdapat informasi tentang musisi yang ingin dipesan, pemesan juga dapat menilai hasil kinerja dari musisi yang mereka pesan. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah musisi biasa menjadi musisi profesional dan meningkatkan pendapatan.

## 1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Memberikan kemudahan bagi pemesan musisi yang mencari musisi sesuai yang diharapkan dengan adanya informasi musisi.
2. Untuk menarik minat seperti pemilik kafe, *event organizer*, produser dan lain-lain dalam mencari musisi.
3. Dapat mengembangkan musisi biasa menjadi musisi profesional dengan adanya riwayat dan penilaian musisi dalam aplikasi

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan aplikasi pemesanan musisi yang membantu pemesan musisi yang sesuai dengan yang diinginkan.
2. Bagaimana cara merealisasikan aplikasi pemesanan musisi berbasis android pada *smartphone* dan terintegrasi dengan *database*.
3. Bagaimana membuat tampilan aplikasi yang mudah dipahami dan digunakan bagi pengguna.

## 1.4 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam penulis pembuatan proyek akhir ini antara lain adalah:

1. Studi Literatur  
Bertujuan untuk mempelajari dasar teori dari literatur-literatur mengenai pembuatan aplikasi android, mempelajari tentang android studio terintegrasi dengan *database*.
2. Perancangan  
Merancang sistem dan permodelan yang diinginkan sesuai dengan tujuan tugas akhir ini agar sistem dapat digunakan.
3. Analisis  
Pada tahap ini akan dilakukan analisa performansi sistem terhadap hasil dari simulasi yang dilakukan agar dapat mengetahui kekurangan sehingga dapat diperbaiki.
4. Implementasi  
Menguji sistem untuk melihat apakah sistem dapat berfungsi dengan baik sesuai tujuan yang peneliti inginkan.
5. Pengambilan kesimpulan.  
Bertujuan untuk menarik kesimpulan setelah melakukan percobaan terhadap sistem yang sudah dirancang.

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Aplikasi

Aplikasi atau juga disebut perangkat lunak (*software*) adalah sebuah program komputer yang terhubung dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain dan cara penggunaan (*user manual*). Sebuah program komputer bisa disebut sebagai program komputer jika

terhubung dengan dokumentasinya (4).

## 2.2 Android

Sistem operasi perangkat *mobile* yang berbasis linux yang terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi disebut android. Untuk para pengembang yang ingin menciptakan aplikasi dapat menggunakan *platform* android untuk menciptakan aplikasi mereka yang bersifat bebas. *Platform* android disediakan melalui lisensi *open source*. Android merupakan sistem operasi yang aman, terdapat banyak *tools* dalam membangun *software* dan sangat memungkinkan pengembang untuk mengembangkan aplikasi, pengembang juga bebas untuk mengembangkan aplikasi sesuai keinginan mereka. Android studio sebagai media perancang tampilan dan sistem sebuah aplikasi dalam pembuatan aplikasi android. Dalam pembuatan aplikasi pada android studio, aplikasi dapat langsung dijadikan *file apk*, ataupun bisa dijalankan pada *emulator* yang tersedia pada android studio (5).

## 2.3 Android Studio

Dalam pengembangan aplikasi android yang bersifat open source atau gratis memiliki platform resmi yaitu android studio atau *IDE (Integrated Development Environment)*. Android Studio dirilis dan diumumkan oleh Google pada 16 mei 2013 pada event Google I/O *conference* untuk tahun 2013. Sejak saat itu, untuk mengembangkan aplikasi android, android studio resmi menggantikan *Eclipse* sebagai *IDE* untuk mengembangkan aplikasi android (6).

## 2.4 Data Base

*Data Base* merupakan kumpulan perangkat konseptual untuk menggambarkan data, hubungan data, semantik (makna) data dan batasan data. Data tersebut lebih tepat jika disebut *Model Data Logic* karena yang ingin ditunjukkan adalah makna dari data dan keterhubungannya dengan data lain (5).

### 2.4.1 MySQL

*MySQL* adalah software yang bersifat *open source* dan tergolong *data base server*. *MySQL* juga bersifat multi platform sehingga dapat dijalankan berbagai sistem operasi. Kelebihan *MySQL* dapat diunduh dengan gratis diinternet dan kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi (7).

### 2.4.2 XAMPP

XAMPP adalah gabungan dari beberapa *software* dengan fungsi yang sama yakni menunjang para pembuat web yang menginginkan adanya *web server* sendiri di *pc* atau laptop (4).

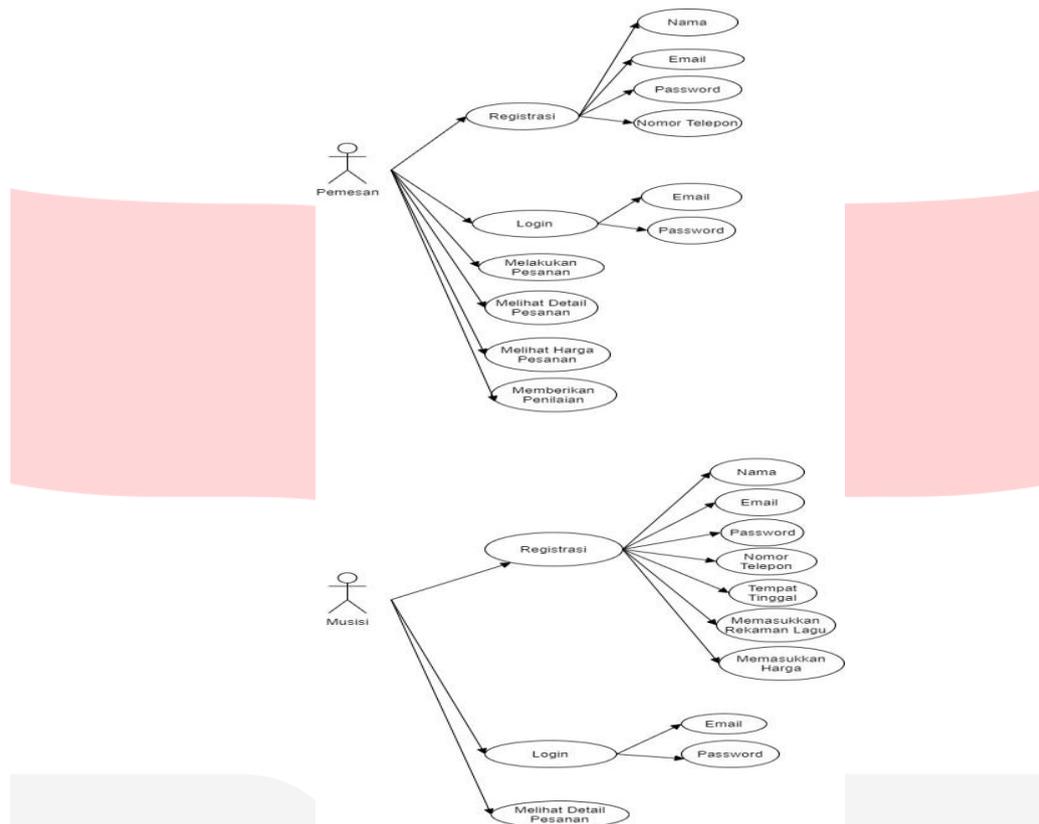
## 2.5 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai komputer. Pada saat ini bahasa pemrograman *java* sangat banyak digunakan dan dimanfaatkan untuk pengembangan dalam pembuatan aplikasi ataupun berbasis *web*. *Java* merupakan bahasa pemrograman yang *multi platform* dan *multi device* dengan menggunakan bahasa *java* dalam penulisan sebuah program, maka program tersebut dapat dijalankan disemua komputer atau *smartphone* yang support *java* (7).

## 3. Perancangan Sistem

### 3.1 Deskripsi Sistem Proyek Akhir

Aplikasi Proyek Akhir ini berupa sebuah aplikasi mobile untuk mempermudah pemesan musisi mendapatkan musisi yang sesuai dan juga membantu musisi biasa menjadi musisi profesional.

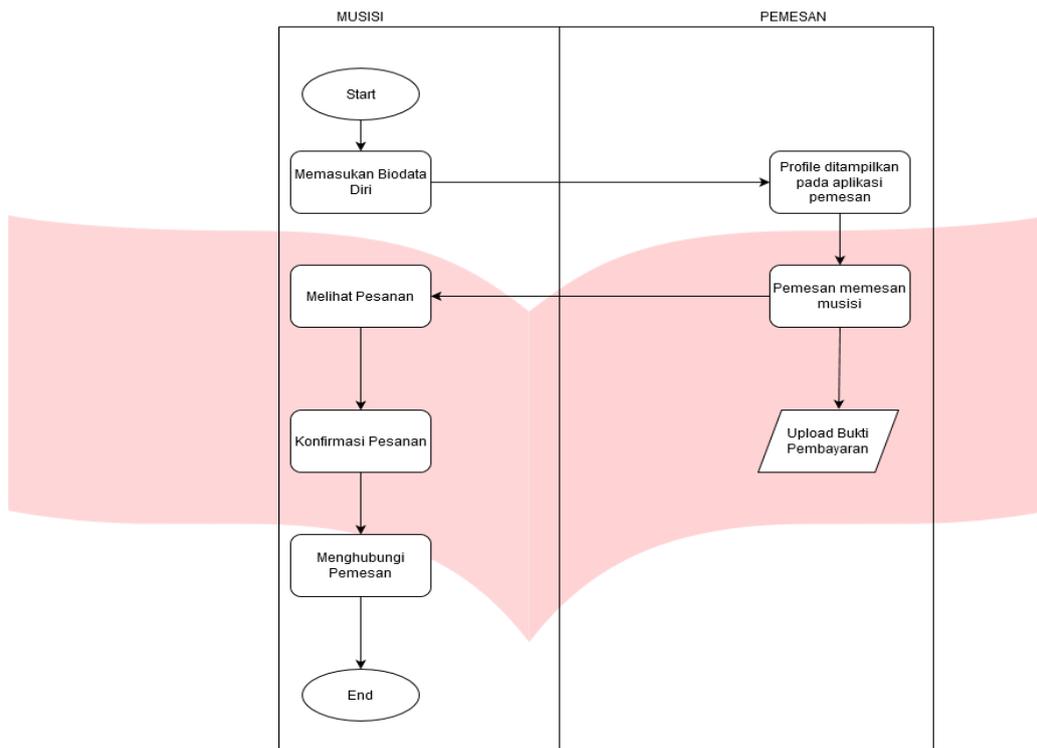


**Gambar 3. 1** Use Case Diagram

Pada Gambar 3.1 menjelaskan tentang proses aplikasi dari proses login sampai pesanan pada pemesan ke musisi.

### 3.1.1 Perancangan Sistem Aplikasi Musisi

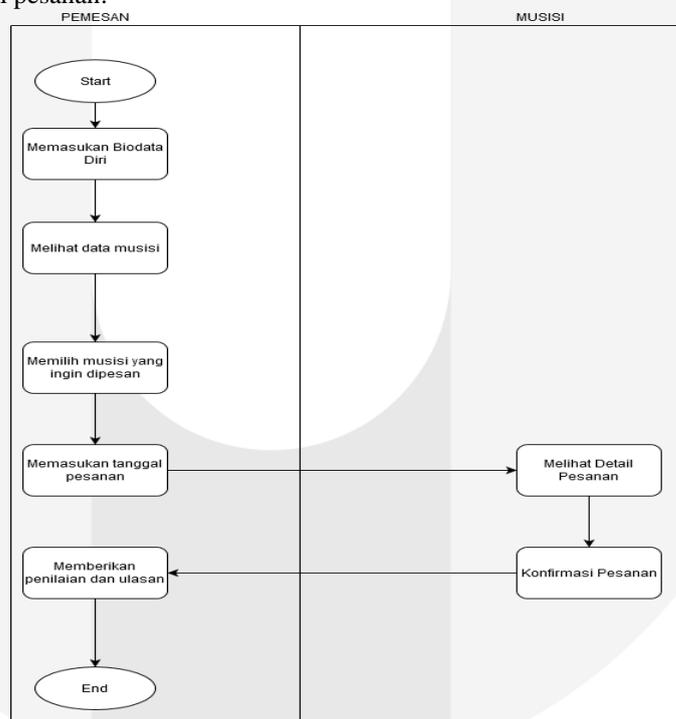
Pada gambar 3.2 merupakan gambaran sistem musisi pada aplikasi ini digambarkan lewat flowchart. Pada flowchart menjelaskan tentang proses musisi dari awal memasukkan biodata diri lewat aplikasi, nantinya pemesan dapat melihat data musisi pada aplikasi pemesan. Tahap selanjutnya dari aplikasi ini adalah pemesan akan memilih musisi yang ingin dipesan dan memasukkan tanggal pesanan, setelah itu musisi akan konfirmasi dan akan tampil sesuai tanggal pesanan.



**Gambar 3.2** Flowchart Sistem Aplikasi Pada Musisi

**3.1.2 Perancangan Sistem Aplikasi Pemesan**

Pada gambar 3.3 merupakan gambaran sistem pemesan pada aplikasi ini menjelaskan tentang proses pemesan musisi yang dilakukan oleh pemesan dari aplikasi android. Setelah itu pemesan dapat memilih musisi yang ingin dipesan sesuai musisi yang ditampilkan pada aplikasi pemesan. Dan tahap terakhir musisi akan tampil sesuai tanggal pesanan.



**Gambar 3.3** Flowchart Sistem Aplikasi Pada Pemesan

**3.2 Perancangan Aplikasi**

Perancangan aplikasi dilakukan untuk menampilkan gambaran aplikasi pemesan sesuai gambaran yang dibuat dengan menggunakan komputer sebagai mediasi dalam mediasi penggambaran aplikasi yang dikerjakan.

Fitur yang dibutuhkan pada aplikasi pemesan adalah:

1. Mendaftarkan akun (*Registrasi*)
2. Masuk kedalam aplikasi dengan akun yang sudah didaftarkan (*Login*)

3. Mengisi biodata
4. Dapat melihat data musisi yang ingin dipesan
5. Memasukkan tanggal pesanan
6. Menghubungi musisi dengan cara menelpon
7. Memasukkan foto bukti pembayaran
8. Memasukkan penilaian dan ulasan

### 3.3 Analisa Kebutuhan

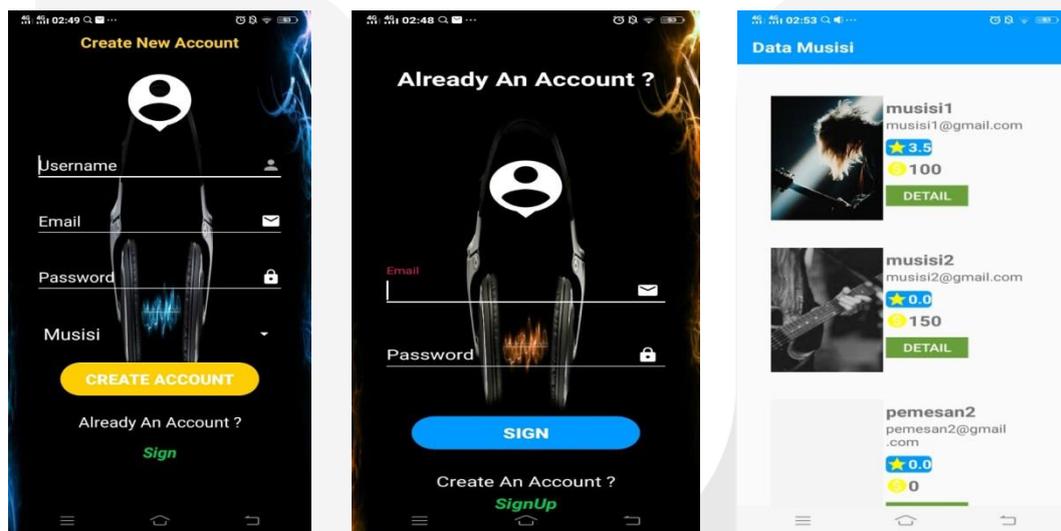
Analisa kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang akan mendukung proses pembuatan serta kinerja sistem aplikasi. Adapun analisa kebutuhan yaitu sebagai berikut:

- a. *Hardware*
  - Laptop
  - *Smartphone* Android
- b. *Software*
  - Android Studio
  - Java JDK
  - XAMPP
  - Sistem Operasi Android

## 4. Hasil dan Pengujian Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil dari pengujian aplikasi pemberdayaan musisi berbasis android. Maka dari ini pengujian dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil dari sistem yang telah dibangun yaitu adanya pemesan dan musisi yang bertransaksi dimulai dari musisi yang mengisi biodata diri dan pemesan akan melihat informasi musisi yang telah diisi oleh musisi, jika adanya pesanan pada musisi, musisi akan tampil pada tanggal yang telah dipesan oleh pemesan.

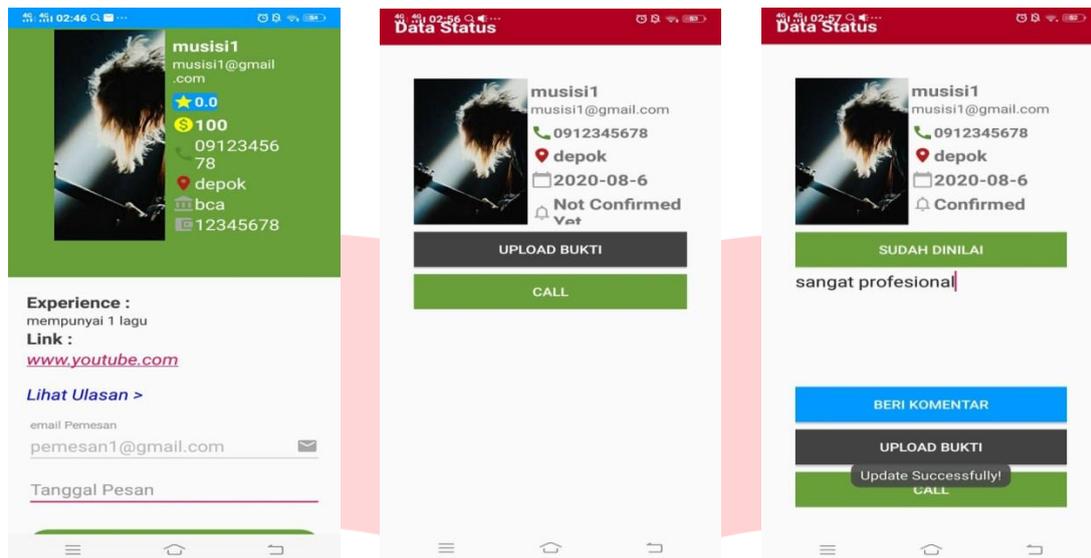
### 4.1 Implementasi Antarmuka Aplikasi



Registrasi

Login

Kategori



Memasukkan Tanggal Pesanan Upload Bukti Pembayaran

Memberikan Penilaian

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

1. Aplikasi pemberdayaan musisi memberikan kemudahan para pemesan musisi yang sesuai keinginan.
2. Dengan adanya karya musisi dari aplikasi pemberdayaan musisi dapat menjadikan musisi biasa menjadi musisi profesional.
3. Tampilan pada aplikasi pemberdayaan musisi dan survey yang telah diisi 33 responden, dapat ditarik kesimpulan bahwa tampilan aplikasi mudah dipahami oleh pengguna.
4. Fitur pada aplikasi pemberdayaan musisi dan survey yang telah diisi oleh 33 responden, dapat ditarik kesimpulan bahwa 99% fitur yang terdapat pada aplikasi sudah mencukupi.

### 5.2 Saran

1. Membuat tampilan *GUI* yang lebih baik agar menarik.
2. Untuk dapat menghasilkan komunikasi baik dari pemesan maupun musisi lebih efisien membuat fitur pesan.
3. Gunakan *cloud data base* yang lebih baik agar lebih efisien untuk menyimpan data.

**Daftar Pustaka**

1. *Strategi Keberhasilan Grup Everyday Dalam Lagu Kapan Ke Jogja Lagi Di Industri Musik Yogyakarta.* **Putri, Rendy Bow Ananda, Prasetyo, Drs.R.Agoeng and Rokhani, Umillia.** 2, Yogyakarta : UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, 2017.
2. *Pertunjukan Musik Pada Champion Cafe Medan.* **RomarioSihombing, Jepri.** 2-3, Medan : s.n., 2016.
3. *Pengaruh Pertunjukan Live Music Terhadap Kepuasan Pengunjung Di It's Coffee Espresso Bar Yogyakarta.* **Christy, Yonathan Novan Yudhistira.** 2-3, Yogyakarta : s.n., 2015.
4. *Aplikasi Pemesanan Barang Karet Berbasis Web Di CV HFM Indonesia.* **Mardiansyah, Irsan, Hanung, Nindito and Tridalestari, Ferra Arik.** 1-9, Bandung : s.n., 2019.
5. *Aplikasi Pedagang Sayur Untuk Pemesanan Bahan Pangan Subsistem Aplikasi Android Untuk Pembeli.* **Daniel, Geri, Osmond, Andrew Brian and Ansoris, Siswo Raharjo Anton.** 1-7, Bandung : e-Proceeding of Engineering, 2020, Vol. 7. ISSN.
6. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Android-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android.* **Juansyah, Andi.** 3, Bandung : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), 2015, Vol. 1. ISSN.
7. *Perancangan Aplikasi SMS GATEWAY Untuk Pembuatan Kartu Perpustakaan Di Fakultas Teknik Unsrat.* **Barri, Maria W.H, Lumenta, Arie S.M and Wowor, Anneke.** 23, Manado : E-Journal Teknik Elektro dan Komputer, 2015. ISSN.