BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan musik dalam kehidupan masyarakat tentunya tidak lepas dari berbagai macam fungsi yang ada dalam musik itu sendiri, antara lain sebagai media ekspresi, ritual keagamaan, estetik, dan sebagai media hiburan bagi masyarakat[1]. Di era digital ini membuat industri musik semakin mudah untuk diakses masyarakat dan musik dinikmati untuk semua kalangan umur baik anak-anak, remaja, dewasa, serta lansia semua menyukai musik. Perkembangan teknologi saat ini juga membawa transformasi yang signifikan bagi industri musik di Indonesia khususnya dalam aspek monetisasi. Aspek ini dapat berupa *platform streaming*, penjualan *digital*, konser *virtual*, *merchandise*, dan *sponsorship*. Adanya transformasi signifikan dari industri musik ini menimbulkan tantangan dan peluang baru sehingga menuntut para pelaku industri musik untuk terus beradaptasi dengan perubahan serta perkembangan teknologi yang kian pesat.

Walaupun teknologi sudah sangat berkembang masih banyak kesulitan yang dihadapi pelaku industri musik khususnya mahasiswa pendidikan musik dan guru-guru musik yang dimana mereka sulit mendapatkan pekerjaan serta upah yang layak untuk mengajar. Kesulitan mendapatkan pekerjaan yaitu mereka harus memiliki sertifikat pendukung seperti Sertifikat Teknologi Musik, Sertifikat SAE, Sertifikat dalam pertunjukkan piano dan lain-lain. Sertifikat tersebut menjadi syarat mereka untuk melamar ke lembaga-lembaga les profesional agar mendapatkan upah yang layak, namun biaya yang dibutuhkan berkisar antara Rp500.000 – Rp10.000.000 tergantung dari tingkatannya, dan membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus melewati beberapa level ujian terlebih dahulu. Ketika mereka tidak bisa masuk ke lembaga tersebut mereka harus mencari sendiri murid yang butuh jasa mereka akan tetapi upah yang diberikan tidak sesuai dengan jasa yang diberikan, upah yang diterima sekitar Rp300.000-Rp500.000 untuk 8 kali pertemuan, upah ini mungkin bisa mereka terima untuk 4 kali pertemuan dan upah yang didapat bisa lebih tinggi namun karena sulitnya mencari murid les musik membuat mereka menerima berapa pun upah yang diberikan. Berdasarkan data dari Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi dalam buku Statistik Perguruan Tinggi 2019-2022 mencatat bahwa program studi musik memiliki peminat yang sedikit dibanding program studi lainnya. Alasan menurunnya

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

peminat program studi musik dikarenakan kurangnya lapangan kerja dan tidak stabil dan upah yang didapat tidak menjanjikan dibanding program studi yang lain[2].

Permasalahan diatas juga berdampak kepada masyarakat yang ingin belajar musik karena mereka sulitnya mencari guru musik yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan mereka. Sehingga kebanyakan dari masyarakat menganggap musik sebagai hobi mereka tidak ada minat untuk berkarir. Adapun faktor yang membuat masyarakat tidak berkeinginan berkarir dalam bidang musik yaitu masyarakat sulit untuk mendapatkan guru musik yang ada di lokasi tempat mereka tinggal, biaya yang cukup mahal, dan tidak memiliki waktu untuk datang ke tempat les mereka belajar. Banyak masyarakat terlebih orang tua yang memiliki anak di umur 5- 12 tahun mencari guru non profesional seperti mahasiswa untuk mengajari anak-anak mereka. Selain itu masyarakat dan mahasiswa pendidikan musik memiliki kesulitan yang sama yaitu kesulitan dalam membeli alat-alat musik yang dibutuhkan untuk mereka pelajari, karena biaya untuk membeli alat musik baru dan orisinal membutuhkan biaya yang lumayan besar oleh sebab itu banyak masyarakat menghilangkan minat mereka untuk mempelajari lebih dalam mengenai musik. Kesulitan lainnya yaitu terutama bagi masyarakat mencari lingkungan musik yang dimana mereka bebas berekspresi dan bertanya mengenai hal musik yang memiliki bakat dalam bermusik hanya sekedar menjadikannya hobi tidak untuk berkarir karena mereka tidak memiliki teman dan lingkungan yang cocok untuk bakat mereka.

Selain faktor diatas, beberapa faktor lain seperti masyarakat, guru musik, dan mahasiswa pendidikan seni musik memiliki kesulitan yang sama yaitu tidak adanya wadah yang memudahkan mereka saling terhubung. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia mencapai 221,653 juta jiwa pada tahun 2024. Jumlah pengguna internet tersebut setara dengan 79,50% dari total populasi Indonesia yang sebanyak 278,696 juta jiwa[3]. Dari data ini maka pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam membuat ekosistem musik berbasis aplikasi dapat digunakan dan dinikmati di seluruh Indonesia.

Berdasarkan pemaparan latar belakang inilah penulis ingin memberikan solusi dari tantangan yang dihadapi oleh para pelaku dan konsumen industri musik dengan menciptakan sebuah aplikasi layanan penyedia guru les privat musik, *platform* jual-beli alat-alat musik serta forum komunitas sebagai topik tugas akhir dengan judul "Perencanaan Bisnis *Startup* Layanan Musik Etafun Course". Aplikasi ini nantinya diharapkan dapat memberi solusi dari berbagai kesulitan dan tantangan yang dirasakan oleh kedua belah pihak yaitu masyarakat, mahasiswa pendidikan musik dan guru musik.

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, beberapa permasalahan yang terjadi sehingga memunculkan ide *startup* baru ini yaitu sebagai berikut:

1. Belum adanya platform yang dapat membantu guru musik dan mahasiswa pendidikan musik mendapatkan pekerjaan yang layak sesuai bidangnya, serta memperoleh upah yang sesuai
2. Kesulitan masyarakat dalam mencari guru musik yang sesuai dengan kebutuhan dari segi harga, lokasi, dan jadwal
3. Belum banyaknya wadah jual-beli alat musik yang lebih terjangkau dan sesuai dengan kemampuan finansial pengguna

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk menyusun perencanaan bisnis *startup* layanan musik dengan nama Etafun Course

1.4 Manfaat

Dari penulisan tugas akhir pengembangan *startup* Etafun Course ini, penulis berharap rencana bisnis ini dapat memberikan manfaat bagi pengguna berupa:

1. Memberikan gambaran platform yang dapat membantu guru musik dan mahasiswa pendidikan dalam mendapatkan pekerjaan yang layak serta upah yang sesuai
2. Memberikan *blueprint* dalam mencari dan mengakses layanan guru musik yang sesuai dengan kebutuhan seperti harga, lokasi, dan jadwal.
3. Memberikan gambaran platform untuk wadah jual-beli alat musik yang lebih terjangkau dan sesuai kemampuan finansial pengguna, sehingga mendukung proses pembelajaran musik

1.5 Ruang Lingkup

Pada tugas akhir ini, akan disusun serangkaian proses bisnis yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah *startup* dengan ruang lingkup penyediaan layanan musik. Proses bisnis dimulai dari saat pengguna membuat satu akun di aplikasi Etafun Course sampai dengan transaksi tersebut. Berikut ini merupakan susunan fitur-fitur di dalam aplikasi untuk mengembangkan bisnis layanan ini, yaitu:

1. Pada saat masuk aplikasi, Etafun Course akan menyajikan halaman *login & register*. Jadi pengguna dapat memilih ingin *login* untuk masuk ke dalam aplikasi.

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

2. Proses bisnis utama Etafun Course dimulai ketika pengguna menggunakan layanan musik yang ada. Etafun Course memiliki 3 jenis pengguna dalam menu “Layanan musik”, antara lain: Admin, Guru music, Murid
3. Adapun fitur yang dimiliki Etafun Course meliputi: Fitur Profil Guru, Jadwal Mengajar, Nilai, Absensi, Sistem pemesanan paket les *online/offline*, Pembatalan pemesanan, *Chatting*, *Video Call*, Kalender, *Marketplace Music Instrument*, *Rating* dan ulasan, *Feed Class*, Pencarian Guru, Profil Siswa, Pemesanan dan Pembayaran, Riwayat Belajar, Fitur Pemesanan paket les, Sertifikat, Manajemen Pengguna, Blokir, Umpan Balik.
4. *Software* yang digunakan ialah Canva untuk mendesain tampilan fitur aplikasi Etafun Course dan Draw.io untuk membuat *process map* dari fitur aplikasi di Etafun Course.
5. Model bisnis yang digunakan Etafun Course adalah analisis SWOT

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.