

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Musik merupakan ekspresi yang digunakan manusia untuk mengungkapkan perasaannya dalam bentuk alunan nada dan syair yang indah sehingga dapat dirasakan oleh orang yang mendengarkannya. Musik terbagi dua jenis yaitu, musik instrumental, dan musik vokal [1]. Salah satu musik yang berkembang di Indonesia adalah musik vokal. Musik vokal merupakan sebuah karya musik yang menggunakan suara manusia sebagai medianya, sehingga banyak orang berpendapat bahwa musik vokal identik dengan bernyanyi. Bernyanyi adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, bernyanyi juga dapat sebagai jalur mengungkapkan perasaan dan pikiran. Bernyanyi memiliki banyak manfaat bagi kesehatan tubuh manusia yaitu memperpanjang hidup, meremajakan otot, membuat lebih muda, meningkatkan postur tubuh, meningkatkan suasana hati, meningkatkan kekebalan, meningkatkan kualitas tidur, dan menguatkan otot-otot tubuh [2]. Banyak kalangan yang sangat suka mengikuti *event* musik. Misalnya, menonton konser musik agar dapat melihat artis yang digemari dan mengikuti lomba-lomba musik yang dapat menguji kemampuan yang sudah dimiliki yang pastinya akan menambah wawasan tentang musik.

Di Kota Medan, pencarian guru vokal masih sebagian orang yang mengetahuinya karena pencarian dilakukan dari mulut ke mulut saja. Permasalahan yang sering muncul dengan pencarian guru vokal seperti ini biasanya melakukan pencarian yang memakan waktu cukup lama, sulitnya menentukan kesesuaian tempat dan waktu antara guru vokal dan murid, kurangnya informasi tentang kemampuan seorang guru vokal tersebut sehingga kriterianya tidak sesuai dengan yang diinginkan. Misalnya, informasi tentang prestasi apa yang telah diraih, bagaimana cara guru tersebut mengajar, kompetensi yang dimiliki dari guru vokal tersebut sehingga kita tidak tahu apakah guru vokal tersebut memang bagus atau tidak. Adanya keadaan seperti itu akan menyulitkan kita untuk mencari guru vokal yang terbaik.

Oleh karena itu, untuk mempermudah masyarakat mengetahui keberadaan guru vokal maka didesain sebuah aplikasi *mobile* yang nantinya dapat melakukan pencarian guru vokal dengan mencari guru vokal sesuai dengan kriteria dan tarif yang diinginkan. Dalam aplikasi *mobile* juga tersedia fitur pemesanan guru vokal, sehingga masyarakat tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk melakukan pemesanan, menyediakan berita dan jadwal terbaru tentang *event* musik yang

akan diadakan di Indonesia yang sangat bagus untuk dijadikan sebagai ajang mempromosikan *event* yang ingin dilakukan sebuah organisasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis ingin menganalisis dan merancang sebuah aplikasi dalam tugas akhir ini dengan judul “**Analisis dan Perancangan Aplikasi Pencarian Guru Vokal Berbasis *Mobile***”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan dalam latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pencarian dan pemesanan guru vokal yang memakan waktu cukup lama.
2. Informasi kemampuan guru vokal kurang detail sehingga sulit mendapatkan guru vokal yang sesuai dengan kriteria.

## 1.3 Ruang Lingkup

Berikut adalah uraian singkat mengenai fungsionalitas dan fitur rancangan aplikasi yang akan dibangun dan dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Pelanggan

#### a. Profil

Pengguna sebagai murid dapat melihat profil sesuai dengan yang telah diisi dan dapat mengubah profil.

#### b. Guru Vokal

Fitur ini untuk menampilkan daftar guru vokal dengan informasi nama, alamat, dan *rating* guru vokal dan dapat memberikan informasi guru vokal secara detail dengan cara mengklik profil guru vokal. Saat memilih guru, murid melakukan pemilihan jadwal dan menunggu persetujuan dari guru untuk melakukan pemesanan. Dapat memberikan *rating* dan komentar kepada guru vokal setelah pembelajaran selesai. Fitur ini juga menampilkan daftar status persetujuan dan menampilkan daftar kelas dengan jadwal dilaksanakannya pembelajaran.

#### c. Event

Fitur yang menampilkan *event-event* terbaru yang berhubungan dengan musik.

#### d. Notifikasi

Fitur yang memberikan pesan pengingat. Misalnya, guru telah menerima persetujuan, permintaan yang ditolak atau dibatalkan, telah menyelesaikan pembayaran, dll.

## 2. Pengajar

### a. Profil

Guru vokal dapat melihat profil sesuai dengan yang telah diisi dan dapat mengubah profil.

### b. Aktivitas

Fitur ini menampilkan daftar murid yang telah mengirim permintaan persetujuan setelah mengisi pemilihan jadwal untuk melanjutkan pemesanan, menampilkan jadwal les yang sedang berlangsung, dan menampilkan *history* dari jadwal les yang pernah di terima oleh pengajar.

### c. Event

Fitur yang menampilkan *event-event* terbaru yang berhubungan dengan musik. *Post event* dapat diakses oleh pengajar.

### d. Notifikasi

Fitur yang memberikan pesan pengingat. Misalnya, murid memilih guru sebagai pengajar, guru menerima pesan baru, dll.

## 3. Admin

### a. Permintaan Mengajar

Pada halaman ini menampilkan daftar calon guru yang telah melakukan pendaftaran. Admin akan memeriksa data – data yang dikirimkan calon guru. Terdapat *button* terima yang fungsinya memberikan verifikasi profil untuk guru agar guru bisa mendapatkan murid.

### b. Daftar Guru dan Daftar Murid

Pada halaman ini menampilkan seluruh daftar murid dan guru yang telah melakukan pendaftaran.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk menghasilkan rancangan sebuah aplikasi *mobile* pencarian guru vokal dengan menggunakan metode *Design Sprint*.

Dengan melakukan penerapan *Design Sprint* pada rancangan aplikasi pencarian guru vokal, manfaatnya adalah diharapkan dapat mempermudah programmer dalam melakukan pengembangan untuk membangun aplikasi dari hasil prototipe aplikasi pencarian guru vokal.

## 1.5 Metode Penelitian

*Design Sprint* adalah proses unik lima hari untuk menggali secara mendalam permasalahan, menggali kebutuhan pengguna kemudian akan memberikan berbagai ide untuk menyelesaikan permasalahan dan permasalahan terselesaikan berdasarkan keinginan pengguna. *Design Sprint* dibagi dalam lima fase atau proses, yaitu:

### 1. Tahap 1: *Understand*

Pada tahap ini yaitu fase pertama akan dilakukan pencarian aplikasi sejenis, dilakukannya *expert*, membuat tujuan jangka panjang, membuat daftar pertanyaan *sprint*, *project map*, *integrated data thinking*, *importance/difficulty matrix* yang tujuannya untuk menggali permasalahan – permasalahan yang ada dan apa saja yang dibutuhkan *user* agar permasalahan terselesaikan dengan keinginan *user*.

### 2. Tahap 2: *Diverge*

Dalam tahap ini, peneliti harus menemukan ide, mencatat ide tersebut atau menggambarkan berbagai solusi dikertas. Proses ini akan menuliskan ide atau catatan, membuat *crazy 8*, membuat sketsa yang fungsinya sebagai menemukan solusi dari permasalahan – permasalahan yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya.

### 3. Tahap 3: *Decide*

Pada tahap ini membuat *storyboard* dari solusi sketsa yang sudah dibuat ditahap *dierge* yang nantinya berguna untuk menentukan setiap tahap *prototype*.

### 4. Tahap 4: *Prototype*

Pada tahap ini kita akan membuat *prototype* dari tahap sebelumnya dimana *prototype* tersebut akan divalidasi ke target *user* yang telah ditentukan diawal.

### 5. Tahap 5: *Validate*

Dalam tahap ini, akan melakukan validasi dengan user apakah mereka bisa berinteraksi dengan baik pada *prototype* yang telah dibuat dan apakah *prototype* sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.