

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

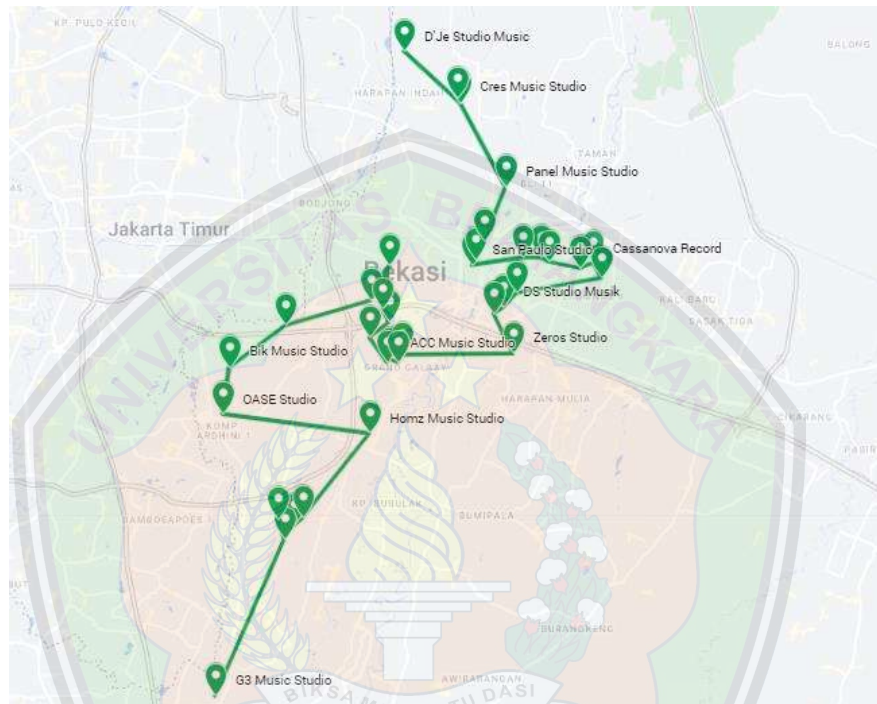
Industri musik di Indonesia saat ini sedang mengalami berkembang yang sangat baik. Kota Bekasi, sebagai salah satu kota besar di Indonesia memiliki banyak musisi, produser, serta band yang aktif dalam industri musik. Studio musik merupakan tempat yang penting bagi para musisi untuk melakukan latihan dan menciptakan hasil karya mereka.

Keberadaan studio musik di Kota Bekasi tentu memberikan tempat yang ideal bagi para musisi untuk bereksperimen, mengasah keterampilan, dan menghasilkan karya-karya yang inovatif dan menarik bagi pendengar. Terlebih lagi, antusiasme penikmat musik yang tertarik bermain musik di studio musik juga membuka ruang bagi pertumbuhan komunitas musik yang kuat di Kota Bekasi.

Permasalahan yang dirasakan oleh para musisi pada saat ini adalah keterbatasan informasi terkait studio musik seringkali menjadi masalah bagi para musisi untuk menemukan studio yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Belum adanya sarana interaktif juga menjadi masalah bagi para musisi yang menyebabkan mereka sulit untuk menentukan studio terdekat dengan lokasi mereka. Oleh karena itu, aplikasi pencari studio musik terdekat menjadi sebuah solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui platform *Google Maps*, terdapat 35 studio musik yang tersebar di wilayah Kota Bekasi. Pada Gambar 1.1 menunjukkan

sebaran titik lokasi dari 35 studio musik tersebut, yang tersebar di berbagai kecamatan di Kota Bekasi. Data ini akan diolah oleh peneliti untuk membangun database yang akan digunakan dalam sistem aplikasi pencarian lokasi studio musik terdekat di wilayah Kota Bekasi.



Gambar 1. 1 Sebaran Titik Lokasi Studio Musik di Kota Bekasi

Sumber: Penulis

Pemanfaatan aplikasi pencarian lokasi telah digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh Yusra Fernando, dkk dengan judul Penerapan Algoritma *A-Star* pada Aplikasi Pencarian Lokasi Fotografi di Bandar Lampung Berbasis Android [1]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pencarian rute lokasi menggunakan Algoritma *A-Star* juga berhasil diimplementasikan, meskipun pada uji coba manual terdapat sedikit perbedaan jarak dengan hasil perhitungan aplikasi.

Penelitian terdahulu tentang pemanfaatan aplikasi pencari lokasi juga telah dilakukan oleh Aldy Cantona, dkk dengan judul Implementasi Algoritma *Dijkstra* pada Pencarian Rute Terpendek ke Museum di Jakarta [2]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan algoritma *Dijkstra* untuk mencari rute terpendek efektif, karena hanya memerlukan 35% dari total bobot yang tersedia, yaitu 7 dari total 20 bobot, untuk mencapai Museum Nasional.

Kemudian, penelitian lain yang dilakukan oleh Sugeng Purwantoro yang membahas aplikasi pencari lokasi dengan judul Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Pasaman Barat Berbasis Android Menggunakan Metode *Haversine* [3]. Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode *Haversine* pada pengembangan sistem informasi geografis pariwisata Pasaman Barat berhasil mendapatkan titik lokasi dengan tingkat akurasi 100%.

Oleh karena itu, penerapan metode *Haversine* dalam aplikasi pencarian studio musik terdekat di wilayah Kota Bekasi berbasis android merupakan solusi yang tepat. Implementasi metode *Haversine* akan memberikan informasi secara akurat terkait studio musik terdekat dengan mengukur koordinat geografis (*latitude* dan *longitude*).

Metode *Haversine* adalah salah satu metode yang efisien untuk mengukur jarak antara dua titik koordinat permukaan bumi. Dalam konteks aplikasi ini, metode *Haversine* berguna untuk mengukur seberapa jauh jarak antara lokasi pengguna (musisi atau band) dari studio musik terdekat. Hal ini akan membantu para pengguna untuk menemukan lokasi studio musik yang berada dalam jarak terdekat dari lokasi mereka.

Aplikasi berbasis android menjadi salah satu alasan mengapa android sangat populer di Indonesia dan banyak digunakan oleh masyarakat, termasuk para musisi dan produser. Dengan mengembangkan aplikasi berbasis android, aplikasi ini dapat merangkul lebih banyak dan dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan para musisi dan produser di Kota Bekasi bisa lebih efisien untuk mencari informasi terkait studio musik terdekat di wilayah Kota Bekasi yang sesuai dengan preferensi yang mereka inginkan. Aplikasi ini juga merupakan bentuk upaya untuk mendukung industri musik di wilayah Kota Bekasi dan membuka peluang baru bagi para penggemar musik di Kota Bekasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi dalam aplikasi pencarian lokasi studio musik terdekat di wilayah Kota Bekasi dengan metode *Haversine* berbasis android, antara lain :

1. Kesulitan dalam menemukan studio musik yang sesuai dengan kebutuhan dengan lokasi terdekat.
2. Keterbatasan informasi mengenai studio musik, seperti alamat, nomer telepon, jam operasional, serta harga sewa.
3. Kurangnya sarana interaktif yang mempengaruhi pemahaman tentang lokasi studio musik.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memberikan informasi terkait studio musik terdekat di wilayah Kota Bekasi bagi para musisi atau band?

2. Bagaimana cara menyediakan informasi lebih lengkap tentang studio musik untuk para musisi atau band?
3. Bagaimana menciptakan sarana interaktif terkait studio musik terdekat di wilayah Kota Bekasi?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem pencarian lokasi studio musik terdekat di wilayah Kota Bekasi dengan fokus pada pengembangan algoritma yang lebih akurat dalam menentukan lokasi terdekat serta memperluas informasi tentang lokasi studio musik terdekat, dengan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android agar dapat di akses yang lebih cepat dan juga efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk meningkatkan perkembangan industri musik di wilayah Kota Bekasi.
2. Memberikan informasi lebih lengkap terkait studio musik yang berada di wilayah Kota Bekasi.
3. Membantu para musisi dalam mencari lokasi studio musik terdekat di wilayah Kota Bekasi.

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, diperlukan pembatasan masalah agar pembahasan pada penelitian lebih fokus dan efisien sehingga menghasilkan implementasi sistem yang lebih tepat. Batasan masalah penelitian ini diantaranya adalah :

1. Pengembangan aplikasi berbasis Android untuk mencari lokasi studio musik terdekat di Kota Bekasi menggunakan data yang tersedia pada saat penelitian dilakukan.
2. Metode yang digunakan pada aplikasi adalah metode *Haversine*, tetapi penelitian tidak mencakup perbandingan metode yang digunakan dengan metode lain.
3. Fokus utama penelitian ini terdapat pada pengembangan fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi terkait lokasi studio musik terdekat. Namun, tidak membahas terkait operasional ataupun pengelolaan studio musik secara keseluruhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disajikan melalui ringkasan mengenai topik yang akan dibahas dalam tulisan ini, sehingga pembaca dapat memahami dengan jelas apa yang akan dibicarakan dalam penulisan tersebut.

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan dalam penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berisi uraian tentang teori-teori yang berkaitan tentang topik penelitian sebagai acuan untuk menyelesaikan penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian menjelaskan tentang metode yang digunakan selama penelitian dilakukan.

Bab IV Hasil Dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan memaparkan hasil yang telah diperoleh dari penelitian serta pembahasan terkait hasil tersebut

Bab V Penutup

Pada bagian penutup, penelitian akan memberikan kesimpulan dari seluruh penelitian yang dilakukan, termasuk implikasi praktis dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian lanjutan.

