

USULAN PENELITIAN MANDIRI



Genetic : Aplikasi Android Sebagai Media Promosi Musisi Indie

PENGUSUL

Heribertus Ary Setyadi, S.T, M.Kom (0601037104)

Yusuf Sutanto, M.Kom (0607058002)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

JULI 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Genetic : Aplikasi Android Sebagai Media Promosi Musisi Indie

Pengusul

Nama Lengkap : Heribertus Ary Setyadi, S.T, M.Kom

NIDN : 0601037104

Jabatan Fungsional : Lektor

Program Studi : Sistem Informasi (D3) Kampus Kota Surakarta

Nomor HP : 08580390853

Alamat surel (e-mail) : heribertus.hbs@bsi.ac.id

Anggota Pengusul (1)

Nama Lengkap : Yusuf Sutanto, M.Kom

NIDN : 0607058002

Jabatan Fungsional : Lektor

Program Studi : Manajemen Informatika Universitas Dharma AUB

Institusi Mitra

Nama Institusi Mitra : -

Alamat : -

Penanggung Jawab : -

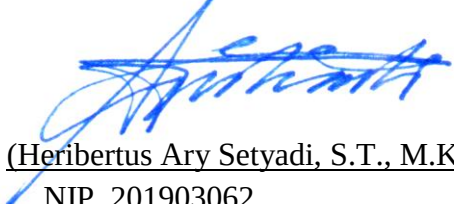
Biaya yang diusulkan : Rp 4.570.000

Surakarta, 07-07-2023

Menyetujui,
Ketua LPPM

(Dr. Taufiq Baidawi, M.Kom)
NIP. 200304891

Pengusul


(Heribertus Ary Setyadi, S.T., M.Kom)
NIP. 201903062

Mengetahui,
Rektor

(Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng)
NIP. 199810339

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Daftar Isi	iii
Ringkasan	iv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Penelitian	2
1.3. Urgensi Penelitian.....	2
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terdahulu	4
2.2. Pengertian Promosi	4
2.3. Pengertian Indie	5
2.4. Roadmap Penelitian	5
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Metode Pengumpulan Data	7
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	7
3.3. Rencana Capaian Luaran	9
 BAB IV JADWAL PENELITIAN	10
 DAFTAR PUSTAKA	11
 LAMPIRAN	
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian	13
Lampiran 2. Biodata Pengusul	14

RINGKASAN

Promosi berperan penting dalam keberlangsungan suatu usaha, begitu juga unit usaha bidang kreatif seperti musik. Indie adalah salah satu genre musik yang banyak digemari oleh kaum milineal yang merupakan gerakan para musisi yang biasanya jarang mengikuti tren pasar. Proses rekaman sampai ke proses distribusi dilakukan secara mandiri. Saat berkiprah di industri musik Indonesia, para musisi indie banyak mengalami kesulitan kurangnya promosi dan distribusi musik yang dimiliki ke masyarakat luas. Banyak grup indie yang cenderung menggunakan media sosial untuk melakukan promosi. Melihat kelebihan aplikasi android atau website yang dapat dijadikan suatu ruang sebagai wadah untuk promosi dan distribusi informasi produk maka dalam penelitian ini dibuat aplikasi android sebagai media promo group indie. Saat berkiprah di industri musik Indonesia, para musisi indie banyak mengalami kesulitan kurangnya promosi dan distribusi musik yang dimiliki ke masyarakat luas. Banyak grup indie yang cenderung menggunakan media sosial untuk melakukan promosi. Melihat kelebihan aplikasi android atau website yang dapat dijadikan suatu ruang sebagai wadah untuk promosi dan distribusi informasi produk maka dalam penelitian ini dibuat aplikasi android sebagai media promo group indie. Metode pengembangan sistem menggunakan *Rapid Application Development* (RAD) karena melibatkan pengguna dalam desain serta pembuatan sistem. Sistem yang dibuat dapat menampilkan informasi band indie beserta karya cipta berupa lagu dan video. Luaran penelitian ini adalah sebuah aplikasi untuk promosi band Indie berbasis android dan publikasi jurnal terindeks Sinta.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Musik adalah karya seni yang menggambarkan pemikiran serta perasaan seseorang kemudian diekspresikan melalui keindahan suara bermelodi. Secara tidak sengaja musik selalu melekat dalam kehidupan sehari-hari (1). Sebagai bagian dari budaya, musik merupakan sarana bagi masyarakat untuk dapat saling berbagi ide, emosi, juga nilai berdasarkan pengalaman setiap individu. Selain menjadi kebutuhan, musik ikut mempengaruhi tingkah laku manusia (2). Musik yang memiliki banyak *genre* merupakan salah satu hiburan yang dapat dinikmati banyak orang di seluruh dunia. Dalam banyak hal selalu ada unsur musik seperti dalam film, halaman web, iklan, aplikasi permainan bahkan sampai nada dering dan nada sambung panggilan telepon pintar juga banyak digantikan dengan musik (3).

Indie merupakan genre musik yang banyak digandrungi oleh kaum muda. Belum ada definisi yang mutlak mengenai indie, namun beberapa ide dan praktik di sekitar lingkungan indielah yang dapat mendeskripsikan hal-hal mengenai indie dengan detail (4). Sebenarnya indie adalah gerakan musisi yang dilakukan secara mandiri dan biasanya jarang mengikuti tren pasar, proses rekaman sampai ke proses distribusi juga dilakukan sendiri. Walaupun mempublikasikan karyanya secara mandiri tapi tidak kalah dalam berkompetisi dengan band yang terikat kontrak dengan label musik atau *production house* yang terkenal (5). Label independen dirasa lebih fleksibel dan memberikan kesan nyaman kepada band yang diorbitkan. Maraknya label independen saat ini juga dipengaruhi oleh mudahnya musisi atau grup dalam memasarkan karya dengan akses media digital (6).

Industri musik adalah salah satu industri luas dengan potensi yang besar dan industri ini menjadi semakin populer setiap tahunnya. Salah satu bukti adalah konsumen serta orang yang terlibat pada industri ini semakin bertambah seiring dengan bertambahnya waktu (7). Promosi sangat penting demi keberlangsungan suatu usaha, termasuk unit usaha bidang kreatif seperti musik. Unit usaha musik layaknya sebuah label rekaman musik tidak dapat lepas dari proses produksi, distribusi serta promosi (8). Terdapat beberapa kiat yang dapat dilakukan oleh grup musik maupun musisi agar karyanya dapat populer dan mengibarkan nama seperti dengan membuat promosi besar-besaran melalui media sosial, siaran radio dan pembuatan video musik sebelum album dirilis (9). Saat melakukan

eksistensi di industri musik Indonesia, para musisi indie biasanya mengalami kesulitan yaitu kurangnya distribusi musik yang dimiliki ke masyarakat luas. Hal tersebut diakibatkan kurangnya promosi ke suatu aplikasi atau dalam bentuk digital (10).

Pesatnya revolusi industri dan teknologi informasi semakin menjanjikan efisiensi dan kecepatan dalam distribusi dan mempromosikan musik. Akses yang terbuka lebar untuk mendapatkan informasi dan komunikasi membuat jaringan antar komunitas semakin luas di Indonesia. Banyak musisi dan komunitas baru bermunculan dengan menawarkan jenis musik yang lebih bervariasi (11). Beberapa grup indie cenderung menggunakan media sosial seperti Instagram, Twitter, Facebook dan Youtube (12). Melihat kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi android atau website dapat dijadikan suatu ruang sebagai wadah untuk promosi dan distribusi informasi produk. Memasuki era industri 5, suatu label rekaman musik sebaiknya dapat menjadikan website untuk akses informasi, promosi, pemasaran, hingga analisa data pengguna di secara kontinyu.

Salah satu metode dalam pengembangan sistem adalah *Rapid Application Development* (RAD) yang menekankan pada siklus yang singkat dan cepat. RAD merupakan versi adaptasi cepat dari model *waterfall*. Karakteristik metode RAD juga sesuai untuk pengembangan sistem dalam skala tidak terlalu besar dan membutuhkan tim yang kecil (13).

Dalam penelitian ini dibuat rancangan sekaligus aplikasi berbasis android bernama Genetic. Sistem yang dibuat berisi informasi seputar musik band indie, pemutar musik, pemutar video, pengelolaan data band indie dan informasi personel setiap grup musik. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah RAD dan android studio sebagai editor pemrogramannya.

1.2. Tujuan Penelitian

Mengembangkan sebuah media promo musik band indie berupa sistem informasi berbasis android untuk mengenalkan musik lokal anak negeri beraliran indie dan sebagai media pengetahuan mengenai musik indie kepada masyarakat.

1.3. Urgensi Penelitian

Saat berkiprah di industri musik Indonesia, para musisi indie banyak mengalami kesulitan kurangnya promosi dan distribusi musik yang dimiliki ke masyarakat luas. Banyak grup indie yang cenderung menggunakan media sosial untuk melakukan promosi. Melihat kelebihan aplikasi android atau website yang dapat dijadikan suatu ruang sebagai wadah

untuk promosi dan distribusi informasi produk maka dalam penelitian ini dibuat aplikasi android sebagai media promo group indie.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berjudul Perancangan Media Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik Dengan Pendekatan Design Thinking menghasilkan rancangan sistem berbasis web. Tujuan penelitian adalah menyajikan informasi juga promosi dan pengalaman sebelum konsumen musik memutuskan untuk membeli produk album rilisan warkop musik. Metode atau pendekatan yang digunakan dalam perancangan adalah *design thinking* (14).

Penelitian dengan judul Analisa Perancangan Aplikasi Musik Dengan Reminder Event Berbasis Android menghasilkan suatu aplikasi musik dengan *reminder event* (15). *Waterfall* digunakan sebagai metode dalam pengembangan aplikasi. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi musik dengan *reminder event* yang dapat menjadi sebuah sistem informasi pengingat seputar kegiatan yang akan dilaksanakan.

Jurnal hasil penelitian berjudul Perancangan Website Untuk Akses Musisi Pemula Pada Ekosistem Musik Di Kota Bandung menghasilkan sistem yang dapat mewadahi musisi pemula agar masuk dalam industri musik. Dengan adanya platform ini sebagai wadah musisi pemula untuk mengekspresikan karya-nya dan membuat musisi pemula semangat (1). Sistem yang dibuat belum berbasis android sehingga tampilannya belum responsif.

Dalam penelitian ini dibuat rancangan sekaligus aplikasi berbasis android bernama Genetic. Sistem yang dibuat berisi informasi seputar musik band indie, pemutar musik, pemutar video, pengelolaan data band indie dan informasi personel setiap grup musik. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah RAD dan android studio sebagai editor pemrogramannya.

2.2. Pengertian Promosi

Promosi merupakan salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya (16). Hal ini berkaitan dengan

minat dan pertimbangan yang dilakukan oleh konsumen dalam menentukan keputusan. Salah satu cara yang dapat dilakukan perusahaan untuk meningkatkan minat dan keputusan pembelian konsumen yaitu melalui promosi. promosi adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi persepsi konsumen, dengan tujuan untuk menginformasikan, mempengaruhi dan membujuk serta mengingatkan konsumen tentang produk atau jasa perusahaan. Jadi promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran yang dapat mempengaruhi persepsi dari konsumen dengan menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk serta mengingatkan pasar sasaran tentang keunggulan mengenai produk atau jasa (17).

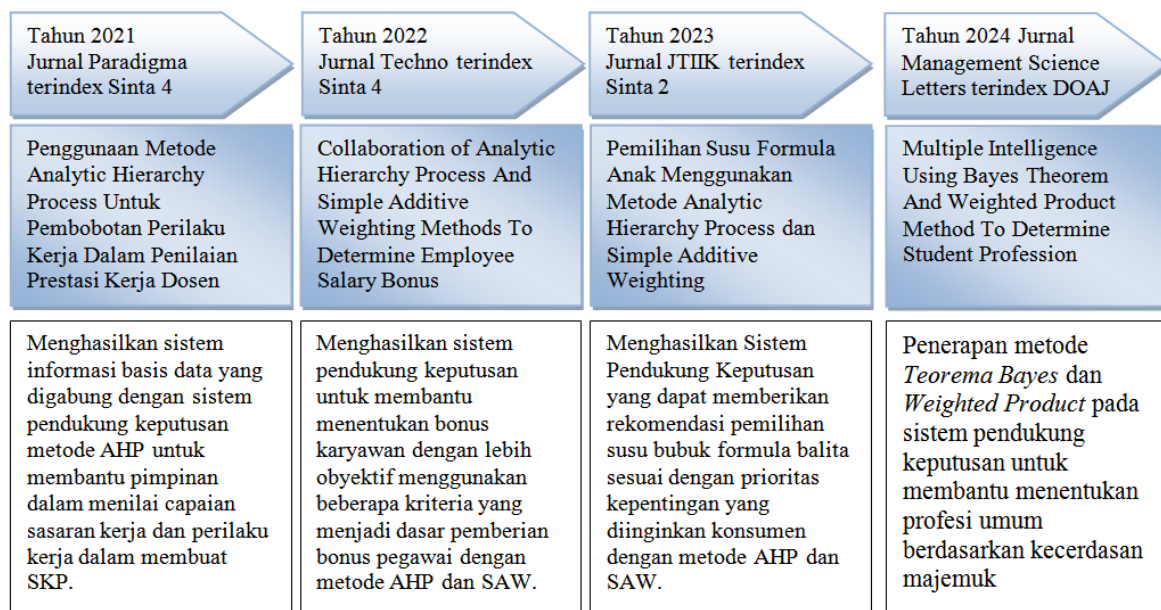
2.3. Pengertian Indie

Sebagian besar orang salah mengartikan kata “Indie”, banyak yang mengira bahwa indie merupakan salah satu genre yang ada pada musik. Indie sendiri berasal dari bahasa Inggris, *independent* yang berarti merdeka, tidak terikat dan bersifat bebas (*independen*). Musisi indie memproduksi dan mendistribusikan karyanya secara mandiri tanpa berada dibawah naungan label rekaman besar label, sehingga memungkinkan musisi indie untuk melahirkan karya-karya yang tidak terpengaruh arus mainstream dan menjadikannya seniman-seniman musik yang merdeka (18).

Kebanyakan grup band atau musisi (solo) *indie* dimotori oleh orang-orang yang mempunyai musikalitas dan idealisme tinggi, cerdas, juga peka terhadap kejadian dan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Di Indonesia, terdapat beberapa band dan musisi indie yang populer karena kualitas lirik dan musiknya. Sebut saja Pas Band, Burgerkill, Mocca, Efek Rumah Kaca, Float, Payung Teduh, Fiersa Besari, Nosstress, dan beberapa musisi lain. *Indie* merupakan singkatan dari kata *independen* yakni sifat seperti mandiri dan bebas. Akhir-akhir ini tema musik indie tidak hanya tentang resistensi, tetapi sering dikaitkan dengan musik dan lagu yang berlirik puitis, menikmati senja, sehingga tren gaya hidup baru khususnya bagi pecinta kopi (19).

2.4. Roadmap Penelitian

Beberapa penelitian dalam bidang sistem pendukung keputusan telah dilakukan oleh peneliti dan telah diterbitkan ke jurnal terindeks Sinta dan satu penelitian yang dipublikasikan ke jurnall internasional terindex DOAJ. Berikut tiga penelitian terakhir dan rencana penelitian yang disajikan dalam gambar 2.1.



Gambar 2.1. Roadmap Penelitian

BAB III

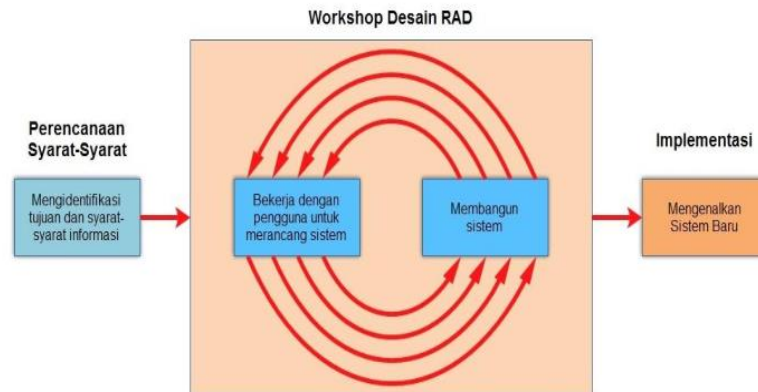
METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Tiga tahapan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka. Tahapan observasi dan wawancara dilakukan secara bersamaan dengan mendatangi komunitas group indie yang berada di kota Solo dan berinteraksi dengan para personil band serta penggemar musik indie. Dalam tahapan ini diperoleh informasi bahwa komunitas indie Solo sudah memiliki akun sosial media berupa instagram dengan nama [forumindiesolo.id](#). melihat jumlah pengikut hanya 275, akun instagram yang telah dimiliki kurang diminati masyarakat bahkan para penggemar musik indie. Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori dari literatur berupa buku referensi, membandingkan hasil penelitian di jurnal ilmiah ataupun data-data yang diperoleh dari internet yang berhubungan dengan objek penelitian sebagai bahan pemecahan masalah dalam penelitian ini.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem berbasis android yang dibuat dalam penelitian ini menggunakan metode RAD, yaitu model pengembangan perangkat lunak yang masuk dalam golongan metode inkremental dan iteratif. Tim pengembangan sistem akan dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim kecil untuk mengerjakan bagian-bagian yang akan digunakan dan masing-masing tugas dapat dilakukan secara bersamaan (20). Alasan lain pemilihan model RAD karena dianggap sesuai dengan target waktu pengembangan sistem yang berkisar empat bulan dan unsur karakteristik RAD dimana pengguna dilibatkan dengan porsi besar dalam proses pengembangan sistem (21). Tiga tahapan pengembangan RAD seperti terlihat pada Gambar 3.1.



Sumber : (22)

Gambar 3.1. Tahapan *Rapid Application Development*

Berdasarkan gambar 3.1 metode RAD memiliki tiga tahapan utama yaitu :

1. Perencanaan Syarat-Syarat

Melakukan analisis kebutuhan sistem yang mengikutsertakan pengguna dan tim analisis sistem untuk identifikasi tujuan sistem yang akan dibuat juga beberapa syarat informasi yang dibutuhkan agar tujuan dapat dijabarkan secara lengkap dan jelas. Hasil tahapan ini untuk memperoleh spesifikasi sistem yang sesuai kebutuhan sebagai dasar dalam tahap berikutnya yaitu desain.

2. *Workshop* Desain

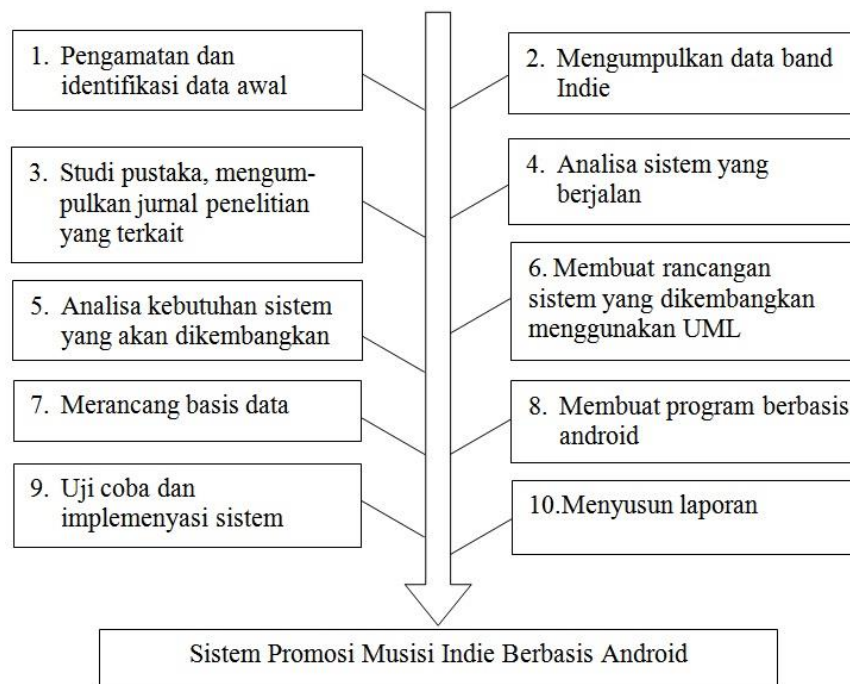
Merupakan tahapan dalam bentuk lokakarya antara analis dan pembuat program dalam berkerjasama untuk merancang dan membuat sistem yang akan menjelaskan ke dalam bentuk visual desain dan pola kerja kepada pengguna. Tim menganalisa modul yang dirancang berdasar masukan dari pengguna dan juga dapat melakukan perbaikan terhadap modul tersebut. Dalam fase ini akan dilakukan perancangan sistem. Perancangan sistem menggunakan pemodelan berorientasi objek yang dimulai dari membuat *usecase diagram*, diagram aktifitas, diagram sekuensial sampai dengan *class diagram*. Desain basis data diawali dengan membuat *Entity Relationship Diagram* (ERD), struktur tabel dan relasi antar tabel. Hasil desain sistem disesuaikan dengan form masukan dan keluaran yang ada. Jika masih terdapat ketidaksesuaian dengan kebutuhan maka proses akan diulang dan kembali ke tahapan rancangan sistem dan begitu seterusnya sampai spesifikasi sistem sesuai dengan yang dibutuhkan.

3. Implementasi

Sistem atau aplikasi yang sudah selesai dibuat akan dilakukan pengujian bersama pengguna untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan dan berfungsi dengan baik.

Pengujian awal dilakukan sebelum sistem diunggah ke server dengan menggunakan metode *blackbox*. Jika sistem sudah dipastikan berjalan baik secara fungsional, kemudian diunggah ke server. Langkah berikutnya diadakan pelatihan operasinal sistem kepada para pengguna.

Agar proses penelitian dapat dilakukan lebih fokus, dibuat kerangka penelitian yang di dalamnya terdapat beberapa langkah yang dilalui. Tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. Langkah Penelitian

3.3. Rencana Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Sistem promosi berbasis android	Telah dibuat aplikasi berbasis android
2	Publikasi artikel ke jurnal terindeks Sinta 4	Sudah dipublikasi ke jurnal terindeks Sinta 4

BAB IV

JADWAL PENELITIAN

4.1. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu															
		Bulan I				Bulan II				Bulan III				Bulan IV			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penelitian pendahuluan																
2	Pengajuan proposal																
3	Pengumpulan data																
4	Analisa data																
5	Perancangan sistem																
No	Kegiatan	Waktu															
		Bulan V				Bulan VI				Bulan VII				Bulan VIII			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
6	Pembuatan program																
7	Ujicoba program																
8	Penyusunan laporan																
9	Submit jurnal																

DAFTAR PUSTAKA

1. Farabi FM, Hidayat S, Resmadi I. Perancangan Website Untuk Akses Musisi Pemula Pada Ekosistem Musik Di Kota Bandung. ... Art ... [Internet]. 2021;8(6):3489–506. Available from: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16982>
2. Mevilia D, Pratama V, Waluyanto HD, Studi P, Komunikasi D, Seni F, et al. Leap Program Community Engagement Pemberdayaan Musisi Lokal Independen Surabaya Untuk Pembuatan Media Promosi Dan Pengarsipan Musik Lokal Independen Melalui Playlist Spotify Bertema. J DKV Adiwarna [Internet]. 2021;1(18):1–9. Available from: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/11303>
3. Dewatara GW, Agustin SM. Pemasaran Musik Pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik Dalam Industri 4.0 Di Indonesia. WACANA, J Ilm Ilmu Komun. 2019;18(1):1–10.
4. Ramadhanti A, Nursaif M, Taufik AMI. Motivasi Penggunaan Spotify Sebagai Media Penyebarluasan Karya Musik Musisi Indie Lokal. Pros Ind Res Work Natl Semin. 2019;10(1):904–16.
5. Trevian G, Pamungkas INA. Membangun Brand Personality Band Indie Rock " The Panturas " Pada Akun Sosial Media Instagram. In: eProceedings of Management [Internet]. 2021. p. 6968–74. Available from: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/16694/16402%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/16694>
6. Syahida MA. STRATEGI PEMASARAN INDUSTRI MUSIK INDEPENDEN KOTA SEMARANG DI ERA DIGITAL. J Media Bina Ilm [Internet]. 2020;15(3):4235–44. Available from: <https://journal.isi.ac.id/index.php/IDEA/article/view/9190>
7. Ramadhia D. Analisis Pengaruh Desain Visual Promosi Industri Musik Pop Korea pada Tingkat Konsumsi Penggemar. Desainpedia J Urban Des Lifestyle Behav. 2022;1(1):1–8.
8. Tri S, Adam P. Marketing Communication Strategies of Scarhead Barricade Indie Band Strategi Komunikasi Pemasaran Band Indie Scarhead Barricade. Jurnal.untad.ac.id [Internet]. 2018;2(2):13–30. Available from: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JH/article/view/11772>
9. Saputra LA, Islam MA. Perancangan Video Musik “Sorry” Sebagai Media Promosi Band Bannedabsinthxx. Barik [Internet]. 2021;2(3):111–22. Available from: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42274>
10. Lestari, Erika Dyah Hasfi N. Strategi Komunikasi Pemasaran Musik Independen “Album Generation Y” Kunto Aji. 2019;7(4):246–59. Available from: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24872>
11. Geminia CA, Onareilly AK. Analisa Proses Pemasaran Berbasis Komunitas Studi Kasus Musik Indie. J Sos Hum Terap [Internet]. 2021;4(1):47–54. Available from:

<http://www.journal.vokasi.ui.ac.id/index.php/jsht/article/view/178%0Ahttp://www.journal.vokasi.ui.ac.id/index.php/jsht/article/viewFile/178/121>

12. Muhammad YR, Rachman A. Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Karya Musik Di Era Industri 4.0 (Studi Kasus Pada Band Sendau Gurau Di Semarang Social Media As a Promotion of Music Works in the Industrial Era 4.0 (Case Study of the Sendau Gurau Band in Semarang). *Musik J Pertunjuk Pendidik Musik*. 2020;2(1):23–30.
13. Hertana F. Sistem Informasi Pencatatan Data Pelanggan pada Telkomsel Grapari Banda Aceh. *J JTIK (Jurnal Teknol Inf dan Komunikasi)*. 2020;4(2):46–51.
14. Resmadi I. Perancangan Media Informasi Berbasis Website Dengan Pendekatan Design thinking Untuk Penyebaran Konten Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik. *Vis J Online Desain Komun Vis*. 2022;10(02):1–22.
15. Pahlevi AR, Ismawati N. Analisa Perancangan Aplikasi Musik dengan Reminder Event berbasis Android. *J Sist Inf dan E-Bisnis*. 2019;1(5):166.
16. Makhfiroh T, Mugiarto, Prio Pamungkas RW. Sistem Pengendalian Persediaan Stok Barang Pada Toko Hafiz Menggunakan Metode EOQ (Economic Order Quantity). *J Students' Res Comput Sci*. 2022;3(1):39–50.
17. Luh Eni Kadeari N, Krisna Heryanda K. Pengaruh Gaya Hidup dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian Layanan “Music Spotify Premium” Studi Kasus pada Generasi Milenial di Bali. *EKUITAS J Pendidik Ekon*. 2021;9(2):276–83.
18. Gautama MJW, Kustap K. Studi Naratif Band Nosstress Sebagai Band Indie di Kota Denpasar. *IDEA J Ilm Seni Pertunjuk*. 2023;17(1):536–46.
19. Permana R, Yusmawati. Kopi-Senja Dan Indie: Analisis Representasi Lagu ‘Tak Perlu Ada Senja’ Dan ‘Kopi, Senja, Dan Logika.’ *J Indones Manaj Inform dan Komun*. 2023;4(1):310–20.
20. Yanty RV. Sistem Informasi Pengarsipan Sertifikat Tanah pada Badan Pertanahan Nasional Aceh Besar. *J JTIK (Jurnal Teknol Inf dan Komunikasi)*. 2020;4(2):52.
21. Lukman Santoso, Juni Amanullah. Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad). *Elkom J Elektron dan Komput*. 2022;15(2):250–9.
22. Pratiwi M, Mayola L, Kris Hiburan Laoli V, Ilhami Arsyah U, Pratiwi N. Medical Record Information System with Rapid Application Development (RAD) Method. *J Inf Syst Technol Res*. 2022;1(2):124–30.

LAMPIRAN 1

Justifikasi Anggaran Penelitian

NO	KEBUTUHAN	JUMLAH BIAYA	SUB TOTAL
1	Peralatan Penunjang		
	a.Buku	Rp. 500.000	
	b.Modem	Rp. 500.000	
	c.Harddisk eksternal	Rp. 870.000	
	Sub Total		Rp. 1.870.000
2	Bahan Habis Pakai		
	a.Pulsa telepon	Rp. 200.000	
	b.Voucher internet	Rp. 200.000	
	c. Alat tulis	Rp. 150.000	
	d. Kertas A4	Rp. 150.000	
	e.Tinta Printer	Rp. 450.000	
	f.Biaya Fotocopy	Rp. 50.000	
	Sub Total		Rp.1.200.000
3	Perjalanan		
	Transportasi perjalanan	Rp.1.000.000	
	Sub Total		Rp.1.000.000
4	Biaya Lain-lain		
	Publikasi jurnal	Rp. 500.000	
	Sub Total		Rp. 500.000
	Total		Rp. 4.570.000

LAMPIRAN 2

Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul

A. Identitas Ketua Pengusul

1. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Heribertus Ary Setyadi, S.T, M.Kom
- b. NIDN : 0601037104
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Sistem Informasi (D3) Kampus Kota Surakarta
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
- f. Jangka Waktu Penelitian : 8 Bulan

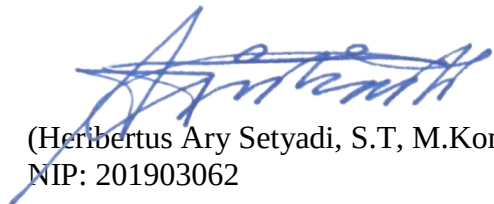
2. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Institut Sains Dan Teknologi AKPRIND	Universitas Diponegoro
Tahun Masuk – Lulus	1992 – 1998	2009 - 2012

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Mandiri.

Surakarta, 07-07-2023,


(Heribertus Ary Setyadi, S.T, M.Kom)
NIP: 201903062

B. Identitas Anggota Pengusul

1. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Yusuf Sutanto, M.Kom
- b. NIDN : 0607058002
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Manajemen Informatika
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Dharma AUB Surakarta
- f. Jangka Waktu Penelitian : 8 bulan

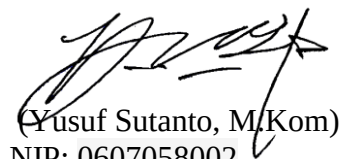
2. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Teknik Surabaya	STMIK Amikom
Tahun Masuk - Lulus	2001 - 2005	2012 - 2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Mandiri.

Surakarta, 07-07-2023,


(Yusuf Sutanto, M.Kom)
NIP: 0607058002