

## Genetic : Aplikasi Android Sebagai Media Promosi Musisi *Indie*

Heribertus Ary Setyadi <sup>1\*</sup>, Yusuf Sutanto <sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

<sup>2</sup> Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dharma AUB, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

### article info

#### Article history:

Received 7 March 2023

Received in revised form

14 May 2023

Accepted 20 August 2023

Available online October 2023

#### DOI:

<https://doi.org/10.35870/jtik.v7i4.1028>

#### Keywords:

Genetic; Promotion; Indie; RAD.

### abstract

Promotion is important role in sustainability of a business, as well as creative business units such as music. Indie is one of music genres that is much loved by millennials, which is a movement of musicians who usually rarely follow market trends. Recording process to distribution is done independently. When active in the Indonesian music industry, many indie musicians experience difficulties due to the lack of promotion and distribution their music to general public. Many indie groups tend to use social media for promotion. See android applications or websites advantages that can be used as a forum for promotion and distribution of product information, in this study an android application was created as a media for indie group promos. System development method uses Rapid Application Development (RAD) because it involves users in designing and building a system. System can display information on indie bands along with copyrighted works in the form of songs and videos.

### abstrak

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 milenial 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. 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.

#### Kata Kunci:

Genetic; Promosi; Indie; RAD.

\*Corresponding Author. Email: [heribertus.hbs@bsi.ac.id](mailto:heribertus.hbs@bsi.ac.id) <sup>1\*</sup>.

## 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 *indie*lah 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].

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

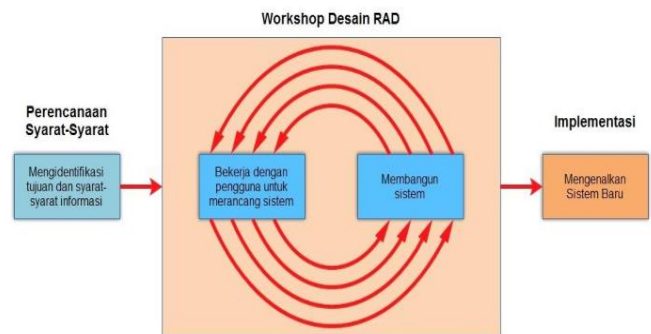
pengembangan aplikasi. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi musik dengan *reminder event* yang dapat menjadi sebuah sistem informasi pengingat seputar kegiatan yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini penulis membuat rancangan sekaligus aplikasi berbasis android bernama Genetic. Sistem yang dibuat berisi informasi seputar musik band *indie*, pemutar musik, pemutar video, pengelolaan data band *indie* dan informasi personil setiap grup musik. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah RAD dan android studio sebagai editor pemrogramannya.

## 2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua metode yang digunakan yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. 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.

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 [16]. 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 [17]. Tiga tahapan pengembangan RAD seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *Rapid Application Development*  
Sumber : Putra dan Lolly (2022)[18].

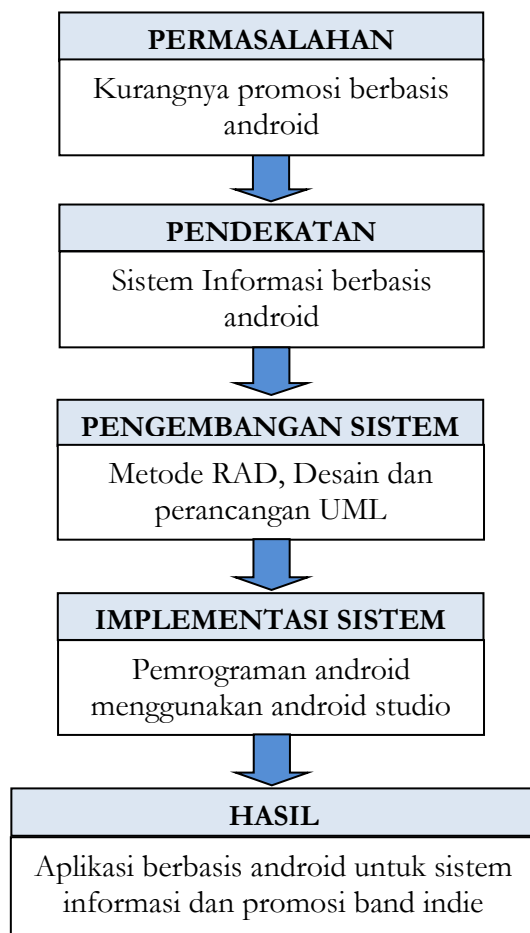
Berdasarkan gambar 1 metode RAD memiliki tiga tahapan utama yaitu :

- 1) *Perencanaan Syarat-Syarat*  
Melakukan analisis kebutuhan sistem yang mengikutsertakan pengguna dan tim analis 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 2.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran Penelitian.

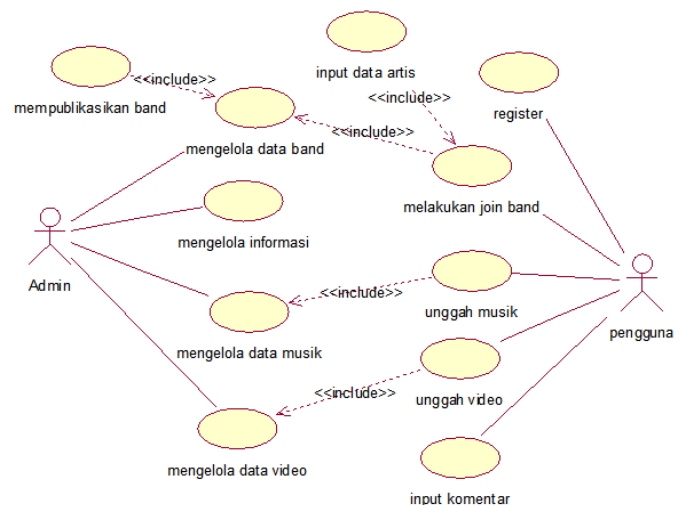
## 3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan sistem pemodelan berorientasi objek menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang

disajikan visual menggunakan gambar atau diagram. Bagi sebagian orang UML merupakan hal yang penting karena dapat berfungsi sebagai jembatan atau penerjemah antara pembuat sistem dengan pengguna sistem (Putra, et al., 2022). Dengan mempelajari diagram yang ada dalam UML maka pengguna dapat memahami bagaimana nantinya sistem akan dikembangkan.

### Diagram Use Case

Menggambarkan himpunan *usecase* dan aktor serta untuk memodelkan aktor dalam melakukan suatu kegiatan di dalam sistem. Desain sistem terdiri dari modul data band, data informasi, data musik, video, data artis, unggah musik dan video serta komentar.

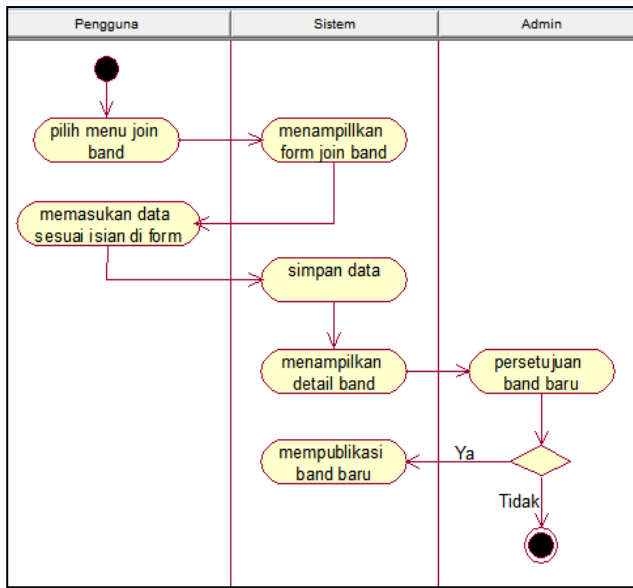


Gambar 3. Diagram Use Case Aplikasi Band Indie

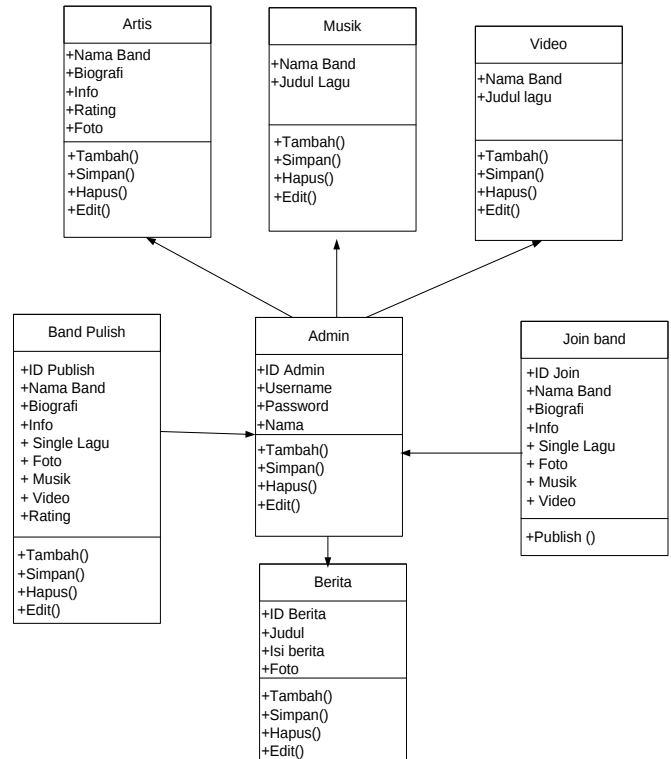
### Diagram Aktivitas

Berdasarkan diagram *use case* pada gambar 3 dapat dibuat diagram aktivitas yang mewakili dari *use case* tersebut. Aktivitas mengelola data band dimulai dari pengguna masuk ke menu join band. Setelah sistem menampilkan form, kemudian pengguna memasukkan data band yang akan didaftarkan. Data yang dimasukkan antara lain nama band, biografi, info band, lagu yang telah diciptakan, mengunggah foto, mengunggah video dan mengunggah musik. Diagram aktivitas melakukan join band dapat dilihat pada Gambar 4. Mengunggah musik dan video merupakan aktivitas yang sama hanya beda form saja. Pengguna harus login terlebih dahulu lalu memilih menu video atau musik kemudian memilih berkas dan menyimpan data. Sistem akan menampilkan video yang telah diunggah. Pengguna lain dapat memberikan *rating* untuk video yang ada dalam aplikasi. Diagram aktivitas

mengunggah video atau musik dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 4. Diagram Aktivitas Mengelola Band



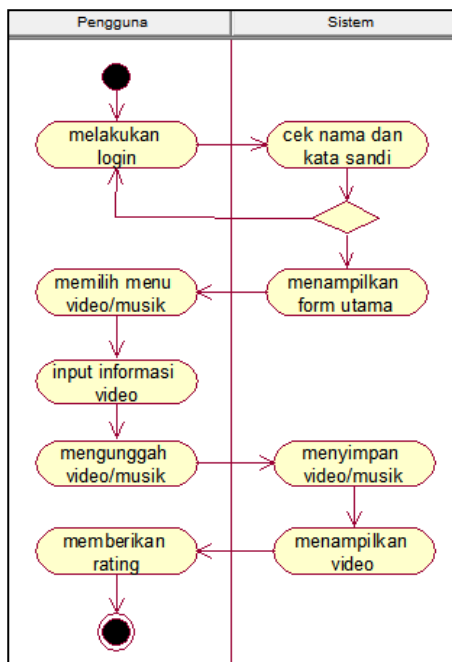
Gambar 6. Diagram Kelas Aplikasi Band Indie

### Pembahasan Program

Tampilan awal saat aplikasi dijalankan tampak seperti Gambar 7. Terdapat menu berita, artis, musik, video join dan komentar.



Gambar 7. Tampilan Awal Aplikasi Genetic



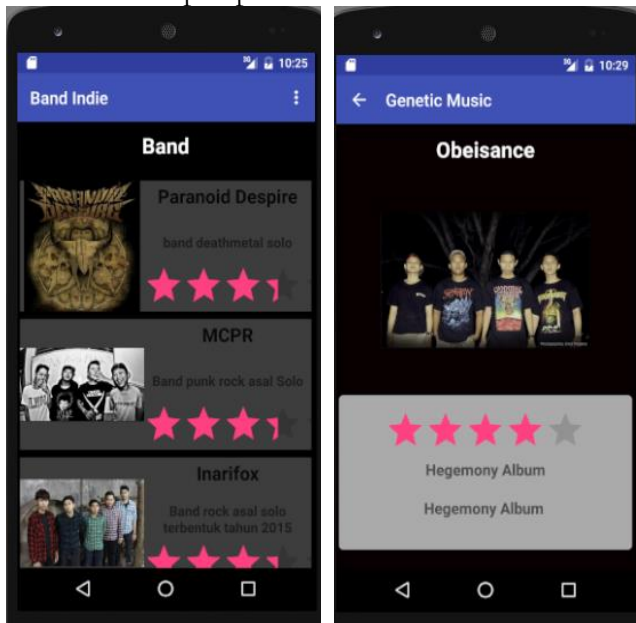
Gambar 5. Diagram Aktivitas Mengunggah Video Atau Musik

### Diagram Class

Dalam sistem yang telah dibuat terdapat tujuh klas yang berfungsi untuk mengelola data band dan aktifitas untuk mendukung promosi. Diagram aktifitas dapat dilihat pada Gambar 6.

Di dalam menu artis akan menampilkan halaman artis band indie. Pada form ini ditampilkan daftar band indie yang telah melakukan join dan disetujui oleh admin. Pada daftar band indie tersebut terdapat informasi genre musik dan biografi seperti tampak pada Gambar 8a. Saat dipilih salah satu band yang ada dalam daftar

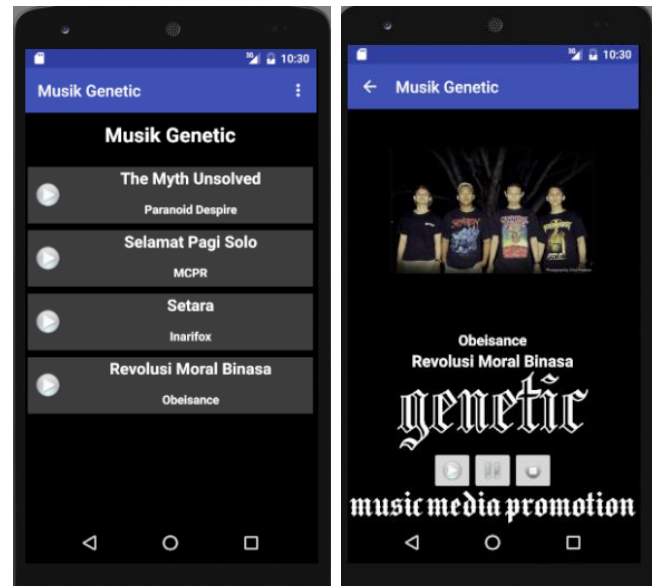
maka muncul detail dari band tersebut. Tampilan detail band tampak pada Gambar 8b.



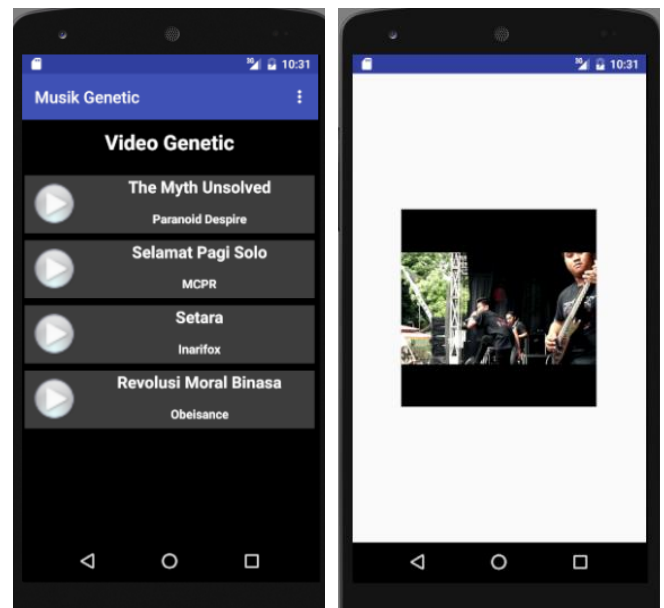
(a) (b)  
Gambar 8. a. Tampilan Daftar Band  
b. Tampilan Detail Band

Menu musik merupakan form untuk menampilkan daftar demo lagu dari grup *indie* yang ada dalam aplikasi. Demo lagu yang merupakan cuplikan lagu berfungsi untuk mempromosikan grup dan lagu milik musisi *indie* yang dimaksud. Tampilan daftar lagu tampak pada Gambar 9a. Saat dipilih suatu lagu maka akan masuk ke form pemutar musik. Form ini merupakan halaman untuk memutar demo lagu yang telah dipilih sebelumnya. Terdapat informasi band, judul lagu, logo grup *indie* juga tombol *play*, *pause* dan *stop* musik. Pada form ini pengguna juga dapat memberikan *rating* untuk lagu yang sedang diputar. Tampilan form pemutar musik dapat dilihat pada Gambar 9b.

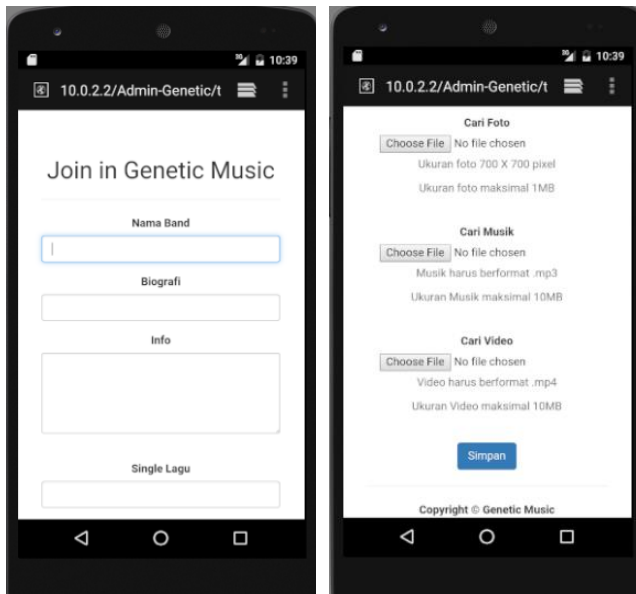
Fungsi menu video tidak jauh berbeda dengan yang ada dalam menu musik. Gambar 10a adalah tampilan daftar video yang telah diunggah oleh masing-masing grup. Saat dipilih suatu video maka akan masuk ke form pemutar video. Kualitas video sudah disarankan oleh untuk menggunakan resolusi minimal 720 P. Pada form ini pengguna juga dapat memberikan *rating* untuk video yang sedang diputar. Form pemutar video tampak pada Gambar 10b.



(a) (b)  
Gambar 9. a. Tampilan Daftar Lagu  
b. Tampilan Pemutar lagu

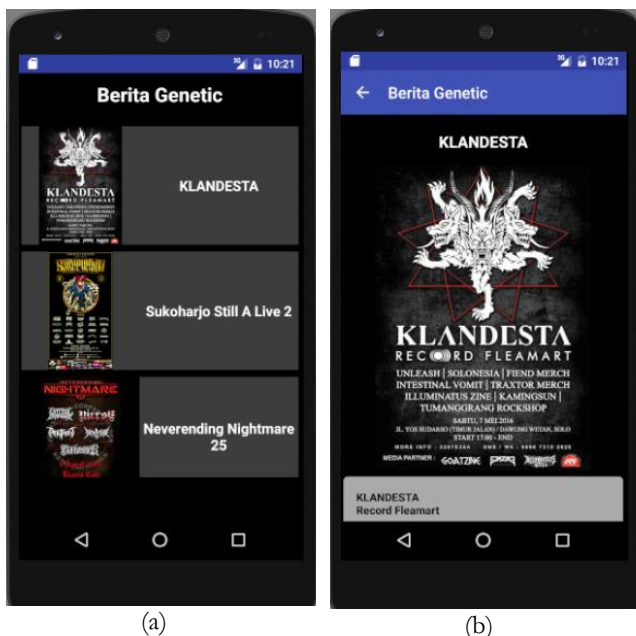


(a) (b)  
Gambar 10. a. Tampilan Daftar Video  
b. Tampilan Pemutar Video



Gambar 11. Tampilan Halaman Join Genetic

Halaman berita musik untuk menampilkan daftar berita musik secara keseluruhan seperti tampak pada Gambar 12a. Ketika memilih salah satu berita maka akan muncul halaman detail berita musik. merupakan tampilan detail berita musik. Di halaman detail menampilkan berita dengan judul, foto dan keterangan berita. Tampilan detail berita tampak pada Gambar 12b.



Gambar 12. a. Tampilan Daftar Berita, b. Tampilan Detail Berita.

## 4. Kesimpulan

Sebuah sistem telah dirancang menggunakan model UML, yang mencakup diagram *Use Case*, diagram Aktivitas, dan diagram Kelas. Pembuatan program berbasis Android diimplementasikan sesuai tahapan dalam Model RAD (*Rapid Application Development*). Tahap dalam RAD adalah analisis kebutuhan sistem yang melibatkan pengguna, melakukan loka karya bersama pengguna untuk merancang sistem yang akan dibuat dan implementasi sistem yang telah dibuat menggunakan editor android studio. Aplikasi bernama Genetic dapat menampung band *indie* yang ingin dikenal oleh masyarakat luas khususnya penggemar musik *indie*. Pengguna dapat bergabung ke dalam aplikasi dan bisa mengunggah informasi band masing-masing beserta hasil karya berupa lagu dan video. Untuk saran pengembangan sistem berikutnya adalah dapat ditambah fitur untuk integrasi dengan *platform* musik lainnya seperti Spotify atau Apple Music. Selain itu juga dapat ditambahkan layanan untuk melakukan pembelian tiket konser secara online.

## 5. Daftar Pustaka

- [1] Farabi, F.M., Hidayat, S. and Resmadi, I., 2021. Perancangan Website Untuk Akses Musisi Pemula Pada Ekosistem Musik Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- [2] Pratama, D.M.V. and Waluyanto, H.D., 2021. LEAP PROGRAM COMMUNITY ENGAGEMENT' PEMBERDAYAAN MUSISI LOKAL INDEPENDEN SURABAYA UNTUK PEMBUATAN MEDIA PROMOSI DAN PENGARSIPAN MUSIK LOKAL INDEPENDEN MELALUI PLAYLIST SPOTIFY BERTEMA. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), p.9.
- [3] Dewatara, G.W. and Agustin, S.M., 2019. Pemasaran musik pada era digital digitalisasi industri musik dalam industri 4.0 di Indonesia. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), pp.1-10. DOI: <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.729>.

- [4] Ramadhanti, A., Nursaif, M. and Taufik, A.M.I., 2019, August. Motivasi Penggunaan Spotify Sebagai Media Penyebarluasan Karya Musik Musisi Indie Lokal. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 10, No. 1, pp. 904-916). DOI: <https://doi.org/10.35313/irwns.v10i1.1489>.
- [5] Trevian, G. and Pamungkas, I.N.A., 2021. Membangun Brand Personality Band Indie Rock "The Panturas" Pada Akun Sosial Media Instagram. *eProceedings of Management*, 8(5).
- [6] Syahida, M.A., 2020. STRATEGI PEMASARAN INDUSTRI MUSIK INDEPENDEN KOTA SEMARANG DI ERA DIGITAL. *MEDIA BINA ILMIAH*, 15(3), pp.4235-4244. DOI: <https://doi.org/10.33758/mbi.v15i3.841>.
- [7] Ramadhia, D., 2022. Analisis Pengaruh Desain Visual Promosi Industri Musik Pop Korea pada Tingkat Konsumsi Penggemar. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.36262/dpj.v1i1.553>.
- [8] Adam, S.T.P., 2018. Marketing Communication Strategies of Scarhead Barricade Indie Band. *Social Humanity*, 2(2), pp.13-30.
- [9] Saputra, L.A. and Islam, M.A., 2021. Perancangan Video Musik "Sorry" Sebagai Media Promosi Band Bannedabsinthxx. *BARIK*, 2(3), pp.111-122.
- [10] Lestari, E.D. and Hasfi, N., 2019. Strategi Komunikasi Pemasaran Musik Independen "Album Generation Y" Kunto Aji. *Interaksi Online*, 7(4), pp.246-259.
- [11] Terapan, J.S.H., 2021. ANALISA PROSES PEMASARAN BERBASIS KOMUNITAS: STUDI KASUS MUSIK INDIE. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 4(1). pp.47-54.
- [12] Muhammad, Y.R. and Rachman, A., 2020. Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Karya Musik Di Era Industri 4.0 (Studi Kasus Pada Band Sendau Gurau Di Semarang). *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 2(1), pp.23-30. DOI: <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i1.35>.
- [13] Hertana, F., 2020. Sistem Informasi Pencatatan Data Pelanggan pada Telkomsel Grapari Banda Aceh. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 4(2), pp.46-51. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v4i2.106>.
- [14] Resmadi, I. and Bastari, R.P., 2022. Perancangan Media Informasi Berbasis Website Dengan Pendekatan Design thinking Untuk Penyebaran Konten Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik. 10(2), pp.1-22. DOI: <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.6230>.
- [15] Pahlevi, A.R., 2019. Analisa perancangan aplikasi musik dengan reminder event berbasis android. *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis)*, 1(5). pp.159-166.
- [16] Yanty, R.V., 2020. Sistem Informasi Pengarsipan Sertifikat Tanah pada Badan Pertanahan Nasional Aceh Besar. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 4(2), pp.52-59. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v4i2.107>.
- [17] Santoso, L. and Amanullah, J., 2022. Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 15(2), pp.250-259. DOI: <https://doi.org/10.51903/elkom.v15i2.943>.

- [18] Putra, M.Y. and Lolly, R.W.R., 2021. Sistem Aplikasi Penjualan Souvenir Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Information System For Educators And Professionals: Journal of Information System*, 5(2), pp.151-160. DOI: <https://doi.org/10.51211/isbi.v5i2.1548>.
- [19] Putra, W.A., Fitri, I. and Hidayatullah, D., 2022. Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6(1), pp.56-62. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i1.380>.