PATEN UNTUK STUDI KASUS iTUNES PHONE

M.Rian Safei

155100045, 785567900

Fakultas Komputer

m.riansafei.student@umitra.ac.id

Abstract

iTunes sebagai tolak ukur kebanggaan dan keberhasilan distribusi musik digital. Pengetahuan yang minim tentang distribusi digital berbanding lurus dengan performa bisnis *music streaming* di Indonesia. Industri musik, seperti industri lainnya terus mengalami perubahan akibat berkembangnya teknologi. Salah satu yang membawa perubahan besar adalah *iTunes*.

Kehadirannya di Indonesia tahun 2012 telah mengubah industri musik Indonesia. Data yang terangkum tahun 2014 adalah angka penjualan *music download* di *iTunes stores* dikuasai oleh lima pasar besar Pan Asia yaitu Filipina, Indonesia, India, Singapore dan Thailand.

Di samping itu, *iTunes* hadir di saat yang tepat dan *iTunes* tampak hadir sebagai pelengkap bagi para penggunanya. Perubahan yang dibawa *iTunes* tampaknya bersifat permanen. Itu sebabnya semua orang dalam industri ini sudah harus menerimanya dan justru merangkul *iTunes*.

Kata Kunci : Pengetahuan dan Perubahan.

A. INTRODUCTION

iTunes adalah sebuah peranti lunak dari Apple Inc. yang bisa memutar, mengorganisasi dan membeli lagu (dari **iTunes Store**). **iTunes** juga bisa digunakan untuk mengelola isi di iPod, iPhone, iPod Touch dan iPad. Para pengguna iOS menggunakan **iTunes** untuk mengunduh aplikasi dari App Store.

Peranti lunak ini tersedia dalam versi yang bisa dijalankan menggunakan sistem operasi Mac OS X, Windows 2000, XP dan Vista.

Versi iTunes yang sebelumnya juga bisa dijalankan dalam Mac OS 9 namun Apple sudah tidak menyediakannya lagi. Peranti ini telah mendapatkan reputasi karena mudah digunakan dan organisasi lagunya yang bagus.

Sebelum munculnya iTunes, sebuah perusahaan peranti lunak Casady & Greene sudah menciptakan sebuah peranti pemutar lagu bernama SoundJam MP. Apple membeli peranti lunak tersebut dari Casady & Greene dan membawa tiga *programmer* dari perusahaan tersebut untuk menciptakan iTunes. Versi iTunes yang pertama terlihat

sangat mirip dengan SoundJam MP hanya ditambah dengan kemampuan merekam lagu ke dalam CD dan beberapa perubahan dalam penampilannya. Untuk versi selanjutnya Apple sudah menambahkan banyak fitur lainnya.

iTunes memiliki fitur yang memungkinkan penggunanya untuk mengorganisasi, mengubah informasi dan merekam lagu dari sebuah CD. Selain itu iTunes juga bisa mengirim lagu ke dalam perangkat pemutar lagu, iPod, dan juga membeli lagu dari iTunes Store melalui internet.

Salah satu fitur iTunes yang menarik adalah kemampuannya untuk membuat **Smart Playlist** yang merupakan sebuah *playlist* yang bisa mengubah isinya bila pengguna melakukan manipulasi terhadap lagu yang ada di dalam koleksinya.

iTunes menyimpan informasi tentang setiap lagu di dalam dua dokumen yang berbeda. Dokumen yang pertama adalah sebuah dokumen dengan format binari bernama *iTunes 4 Music Library*. Dokumen ini adalah dokumen utama yang digunakan oleh iTunes untuk menyusun koleksi lagunya. Dokumen yang kedua memiliki format XML yang diberi nama *iTunes Music Library.xml*. Dokumen ini tidak digunakan oleh iTunes namun disediakan agar peranti lunak lainnya seperti iDVD, iMovie dan iPhoto yang dibuat oleh Apple sendiri, ataupun peranti buatan perusahaan lainnya bisa mendapat informasi yang lengkap tentang isi koleksi lagu milik pengguna iTunes tersebut.

Saat ini iTunes bisa memutar dokumen dengan format M4A, MP3, AIFF, WA

V, AAC dan Apple Lossless. Karena iTunes menggunakan teknologi QuickTime, banyak dokumen yang bisa dimainkan dengan peranti lunak QuickTime juga bisa diputar dengan iTunes. iTunes juga bisa memainkan lagu yang dibeli dari iTunes Store dan bahkan format yang bebas seperti OGG dengan menambahkan *plug-in* ke dalam komponen QuickTime.

iTunes versi Windows bahkan bisa mengubah dokumen jenis WMA menjadi AAC langsung di dalam program iTunes tersebut. Namun iTunes tidak memiliki kemampuan untuk memainkan dokumen WMA secara langsung.

B. CONTENT

Musik dalam pengembangannya sebagai salah satu industri kreatif lebih menekankan pada pengembangan industri musik yang diharapkan dapat memberikan nilai tambah ekonomi bagi pelaku yang terlibat di dalamnya dan memberikan kualitas hidup bagi penikmatnya. Industri musik memiliki lingkup substansi yang cukup luas seiring dengan perkembangan musik itu sendiri. Industri musik

berhubungan dengan seni pertunjukan yang juga memiliki substansi seni musik, namun kedua hal tersebut dapat dibedakan. Industri musik esensinya berada pada karya musiknya, pertunjukan hanyalah sebagai medium untuk mempresentasikan karya musik. Sedangkan seni musik dalam seni pertunjukan fokus pada pertunjukannya, musik hanya sebagai konten yang disajikan dalam pertunjukan. Selain itu, ruang lingkup industri musik juga meliputi seluruh genre, contohnya: jazz, rock, metal, pop. Dukungan pemerintah untuk industri musik dengan mengirimkan duta-duta musik yang tak hanya musik-musik tradisional Indonesia tetapi juga musik pop Indonesia. Ekosistem pertunjukan juga diimbangi dengan ekosistem apresiasi yaitu memberikan penghargaan terhadap orang-orang yang ada di industri musik.

Perkembangan industri musik dari sisi penjualan pada tahun 2015 cukup meningkat dari tahun-tahun sebelumnya. Penjualan digital meningkat 7,6 persen menjadi US \$ 4.36 miliar dari 2014 hingga 2015. Namun demikian, secara penjualan dari album fisik mengalami penurunan penjualan sebesar 12,3 persen. Penjualan musik digital menyumbang 64 persen dari penjualan rekaman musik secara keseluruhan pada tahun 2015.

Peningkatan penjualan musik digital didorong oleh munculnya konten *streaming* yang tumbuh sekitar 39 persen pada tahun 2014 dan menghasilkan US\$ 1,4 miliar. Penjualan album digital telah meningkat sebesar 2,4 persen atau US

\$ 28,7 juta dari 2014 hingga 2015. Angka-angka ini tampaknya menunjukkan efek perkembangan penjualan pada konten digital musik. Dalam hal ini bisa dikatakan salah satu strategi *marketing* pihak major label untuk mendapatkan keuntungan dari bisnis lisensi dengan layanan *streaming*. Secara total, penjualan musik digital mendominasi pasar musik rekaman dengan pangsa 64 persen pada tahun 2015, diikuti oleh penjualan CD, yang menyumbang 31 persen lainnya, penjualan vinyl dengan pangsa penjualan video 3 persen dan video hanya 2 persen.

Pada tahun 2014 pengguna *iTunes* sudah mencapai 575 juta pengguna dan prediksi untuk tahun-tahun berikutnya akan terus meningkat. Di tahun 2015 menurut pihak *Apple* pengguna *iTunes* telah tumbuh jumlahnya mencapai 800 juta pengguna. Sedangkan dari penjualan di tahun 2014 *iTunes* mendapatkan keuntungan hingga US \$ 9 miliar.

Pada tanggal 18 maret 2014 salah satu band rock ternama di Indonesia yaitu "KOTAK" telah merilis album yang berjudul "*Never Dies*" via *iTunes*. Kotak sendiri mengemas lagunya dalam format baru dan proses pengerjaan album "*Never Dies*" hanya dalam waktu 1 bulan. Setelah album "*Never Dies*" resmi keluar via *iTunes* nama kotak band semakin diperhitungkan si industri musik Indonesia karena dapat dibuktikan nama kotak band menjadi artis indonesia pertama yang mendapatkan artis page di kanal musik digital di dunia.

Personil kotak memilih *iTunes* karena dijadikan salah satu strategi promosi penjualan album "*Never Dies*" yang menurut mereka dapat memudahkan penggemar kotak untuk membeli album tanpa harus pergi ke toko yang membutuhkan waktu cukup hanya membeli lagu yang diinginkan saja.

C. CONCLUSION

Kehadirannya di Indonesia tahun 2012 telah mengubah industri musik Indonesia. Data yang terangkum tahun 2014 adalah angka penjualan *music download* di *iTunes stores* dikuasai oleh lima pasar besar Pan Asia yaitu Filipina, Indonesia, India, Singapore dan Thailand. Di samping itu, *iTunes* hadir di saat yang tepat dan *iTunes* tampak hadir sebagai pelengkap bagi para penggunanya. Perubahan yang dibawa *iTunes* tampaknya bersifat permanen. Itu sebabnya semua orang dalam music harus tau itunes iphone.

D. DISCUSSION

Tidak ada diskusi

E. REFERENCE

- [1] O. M. Febriani and A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," *J. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 90–98, 2014.
- [2] A. S. Putra, "Paperplain: Execution Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia," 2018.
- [3] A. S. Putra, "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer," 2018.
- [4] A. S. Putra, "ALIAS MANAGER USED IN DATABASE DESKTOP STUDI CASE DB DEMOS."
- [5] A. S. Putra, "COMPREHENSIVE SET OF PROFESSIONAL FOR DISTRIBUTE COMPUTING."
- [6] A. S. Putra, "DATA ORIENTED RECOGNITION IN BORLAND DELPHI 7.0."
- [7] A. S. Putra, "EMBARCADERO DELPHI XE 2 IN GPU-POWERED FIREMONKEY APPLICATION."
- [8] A. S. Putra, "HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM DUNIA TEKNOLOGY BERBASIS REVOLUSI INDUSTRI 4.0."
- [9] A. S. Putra, "IMPLEMENTASI PERATURAN PERUNDANGAN UU. NO 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY."
- [10] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF PARADOX DBASE."
- [11] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF TRADE SECRET CASE STUDY SAMSUNG MOBILE PHONE."
- [12] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION PATENT FOR APPLICATION WEB BASED CASE STUDI WWW. PUBLIKLAMPUNG.COM."
- [13] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION SYSTEM FIRST TO INVENT IN DIGITALLY INDUSTRY."
- [14] A. S. Putra, "MANUAL REPORT & INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT BORLAND DELPHI 7.0."
- [15] A. S. Putra, "PATENT AS RELEVAN SUPPORT RESEARCH."
- [16] A. S. Putra, "PATENT FOR RESEARCH STUDY CASE OF APPLE. Inc."
- [17] A. S. Putra, "PATENT PROTECTION FOR APPLICATION INVENT."
- [18] A. S. Putra, "QUICK REPORT IN PROPERTY PROGRAMMING."
- [19] A. S. Putra, "REVIEW CIRCUIT LAYOUT COMPONENT REQUIREMENT ON ASUS NOTEBOOK."
- [20] A. S. Putra, "REVIEW TRADEMARK PATENT FOR INDUSTRIAL

- TECHNOLOGY BASED 4.0.”
- [21] A. S. Putra, “TOOLBAR COMPONENT PALLETTE IN OBJECT ORIENTED PROGRAMMING.”
- [22] A. S. Putra, “WORKING DIRECTORY SET FOR PARADOX 7.”
- [23] A. S. Putra, “ZQUERY CONNECTION IMPLEMENTED PROGRAMMING STUDI CASE PT. BANK BCA Tbk.”
- [24] A. S. Putra, D. R. Aryanti, and I. Hartati, “Metode SAW (Simple Additive Weighting) sebagai Sistem Pendukung Keputusan Guru Berprestasi (Studi Kasus: SMK Global Surya),” in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 85–97.
- [25] A. S. Putra and O. M. Febriani, “Knowledge Management Online Application in PDAM Lampung Province,” in *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)*, 2018, pp. 181–187.
- [26] A. S. Putra, O. M. Febriani, and B. Bachry, “Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung,” *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [27] A. S. Putra, H. Sukri, and K. Zuhri, “Sistem Monitoring Realtime Jaringan Irigasi Desa (JIDES) Dengan Konsep Jaringan Sensor Nirkabel,” *IJEIS (Indonesian J. Electron. Instrum. Syst.*, vol. 8, no. 2, pp. 221–232.
- [28] D. P. Sari, O. M. Febriani, and A. S. Putra, “Perancangan Sistem Informasi SDM Berprestasi pada SD Global Surya,” in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 289–294.