

# RANCANG BANGUN PLATFORM PEMASARAN KONSER VIRTUAL DAN *MERCHANDISE* DENGAN TEKNOLOGI *METaverse* DAN NFT MENGUNAKAN METODE SCRUM

Putri Benedicta Simanjuntak

## ABSTRAK

Pandemi COVID-19 memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap industri musik yang diakibatkan oleh pembatalan konser dan *live music* karena adanya kebijakan *physical distancing* oleh pemerintah. Padahal, *live concert* adalah salah satu sumber pemasukan terbesar di industri musik. Untuk menghadapi tantangan tersebut, beberapa musisi sudah mengambil langkah dengan mengadakan konser virtual. Dalam menjawab peluang tersebut, Merchnesia hadir untuk berkolaborasi bersama band-band tanah air untuk menghadirkan pengalaman konser virtual berbasis *metaverse* yang dipersembahkan oleh Direktorat Digital Business Telkom. Selain itu, Merchnesia hadir dengan solusi *merchandising* yang menyediakan barang koleksi *phygital* berbasis NFT dan dapat terhubung dengan *metaverse* sehingga dapat digunakan oleh penggemar baik di dunia nyata maupun di dalam *metaverse* konser virtualnya. Untuk membantu Merchnesia dalam memasarkan konser virtual dan *merchandise*-nya maka diperlukan suatu platform pemasaran untuk membantu pihak Merchnesia dalam menyampaikan informasi seputar band, mekanisme dan jadwal konser virtual, serta *merchandise* resmi dari band tersebut. Pengembangan sistem ini menggunakan metode Scrum sebagai metode analisis dan perancangan sistem yang dimulai dari penggambaran UML mencakup *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*, pengkodean aplikasi, hingga pengujian. Penelitian ini akan dilakukan selama 5 bulan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah platform pemasaran konser virtual dan *merchandise* berbasis website.

**Kata Kunci:** Platform Pemasaran, Website, Metode Scrum, UML

***DEVELOPMENT OF A VIRTUAL CONCERT AND MERCHANDISE  
MARKETING PLATFORM WITH METAVERSE AND NFT TECHNOLOGY  
USING THE SCRUM METHOD***

**Putri Benedicta Simanjuntak**

***ABSTRACT***

*The COVID-19 pandemic has had a significant negative impact on the music industry as a result of cancellations of concerts and live music due to the government's physical distancing policy. In fact, live concerts are one of the biggest income sources in the music industry. To face this challenge, several musicians have taken steps by holding virtual concerts. In responding to this opportunity, Merchnesia is here to collaborate with Indonesian bands to present a metaverse-based virtual concert experience presented by Telkom's Digital Business Directorate. In addition, Merchnesia comes with a merchandising solution that provides NFT-based physical collectibles that can be connected to the metaverse so that fans can use them both in the real world and in their virtual concert metaverse. To assist Merchnesia in marketing virtual concerts and their merchandise, a marketing platform is needed to assist Merchnesia in conveying information about the band, virtual concert mechanisms and schedules, and official merchandise from the band. The development of this system uses the Scrum method as a method of analysis and system design starting from UML depiction including use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams and class diagrams, application coding, and testing. This research will be conducted for 5 months. The result of this research is a website-based virtual concert and merchandise marketing platform.*

***Keywords:*** *Marketing Platform, Website, Scrum Method, UML*