

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dubstep adalah genre musik yang berasal dari Inggris Selatan, muncul pada akhir tahun 1990 dan diperkenalkan untuk publik pada tahun 1998, genre musik dubstep masih terkenal baru dan dubstep sendiri sering disebut sebagai musik yang masih memiliki persamaan dengan genre drum dan bass, dubstep biasa dimainkan oleh seorang DJ (*disk jockey*) dengan menggabungkan nada musik bergenre dubstep dengan musik bergenre lainnya, diseleksi dan disusun sehingga menjadi sebuah lagu.

Menjelang akhir tahun 2000 musik dubstep menjadi genre musik yang lebih sukses secara komersial di Inggris, dan pada awal tahun 2010 genre musik dubstep menjadi genre musik yang paling banyak digemari di berbagai negara. Pada sekitar tahun 2011 musik dubstep berperan penting terhadap pekerjaan beberapa musisi bergenre pop dimana musisi pop menggabungkan genre musik dubstep dengan vocal mereka dan memadukannya menjadi sebuah lagu.

Inti dari musik dubstep adalah bass, dimana dubstep seringkali berisikan musik instrumental saja tanpa ada vokal di dalamnya, tempo dubstep rata-rata antara 138 bpm sampai 142 bpm menjadikan musik dubstep lebih lambat dari genre drum dan bass [1].

Kepopuleran musik dubstep menjadikannya banyak orang semakin berminat untuk mempelajarinya, namun untuk mempelajari musik dubstep diperlukan beberapa alat pendukung, dan kebanyakan alat-alat pendukung bermusik dubstep memiliki harga yang tidaklah murah.

Dewasa ini perkembangan teknologi pada bidang *mobile phone* sudah semakin cepat, *Mobile phone* sudah menjadi suatu kebutuhan setiap orang karena sifatnya yang praktis. Dengan adanya teknologi *mobile phone* ini menjadikan setiap orang dapat belajar musik dubstep menggunakan *mobile phone* kapanpun tanpa perlu menghawatirkan masalah biaya peralatan bermusik dubstep.

Salah satu *mobile phone* yang sekarang diminati oleh banyak orang adalah *mobile phone* android, karena sistem operasinya yang bersifat *open source*. Sebagai sistem operasi *open source*, android terbuka bagi para produksi aplikasi multimedia berbasis *smartphone*, untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri terutama aplikasi media bermusik. Dan untuk memudahkan bagi yang ingin belajar bermusik dubstep, maka penulis akan membuat aplikasi bermusik dubstep yang dapat digunakan dalam perangkat *Smartphone*, khususnya android.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah yang di dapat dari latar belakang diatas adalah Bagaimana cara merancang aplikasi alat musik dubstep yang dapat digunakan pada perangkat android.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka permasalahan yang ada akan dibatasi pada:

1. Perancangan 24 (dua puluh empat) tombol nada musik dubstep yang masing-masing dipisah dua bagian menjadi 12 (dua belas) tombol pada setiap satu layar.
2. Aplikasi dibangun berbasis *mobile* dengan sistem operasi Android versi 2.1 (*Eclair*) hingga Android versi 5.0.1 (*Lollipop*).
3. Aplikasi bermusik dubstep ini bisa dimainkan oleh berbagai kalangan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis dapat merancang sebuah aplikasi bermusik dubstep berbasis android.
2. Memberikan hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran musik dubstep yang dapat dimainkan oleh semua kalangan.
3. Memudahkan belajar bermusik dubstep tanpa perlu membeli peralatannya terlebih dahulu.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1.5.1 Internal

1. Mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan untuk diterapkan ke dalam lapangan yang sesungguhnya, sehingga dapat

mengukur seberapa besar hasil dan pengetahuan dalam melakukan perancangan ini.

2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

### **1.5.2 Eksternal**

1. Mengasah keterampilan dan kemampuan bermusik dubstep dalam aplikasi Dubstep.
2. Dapat menjadi hiburan dan media pembelajaran bermusik dubstep bagi para pengguna ponsel Android.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode Penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi, untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat, dan lengkap sangat diperlukan dalam penulisan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Survey**

Melakukan survey pada aplikasi musik yang berjenis *entertainment* yang sudah pernah ada, sebagai bahan referensi untuk skripsi.

### **1.6.2 Metode Kepustakaan**

Yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

### 1.6.3 Metode Analisis

Pada tahapan ini dilakukan analisis sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan Sistem
  - a. Analisis Kebutuhan Fungsional
  - b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional
2. Analisis Kelayakan Sistem
  - a. Analisis Kelayakan Teknologi
  - b. Analisis Kelayakan Hukum
  - c. Analisis Kelayakan Operasional

### 1.6.4 Metode Perancangan

Proses perancangan ini meliputi perancangan dan pembuatan program bermusik dubstep.

### 1.6.5 Metode Pengembangan

Pada metode ini akan dilakukan pembuatan sistem dengan data atau pemecahan yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman android. Dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode pengembangan berbasis objek atau OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*).

### 1.6.6 Metode Testing

Melakukan pengujian terhadap kinerja sistem yang telah di bangun dengan menggunakan *Smartphone*.



## 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, serta software yang digunakan untuk membuat aplikasi atau keperluan penelitian.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini akan menguraikan tinjauan umum tentang lembaga atau objek penelitian, analisis kelayakan yang meliputi kelayakan teknologi, ekonomi, analisis biaya dan manfaat serta analisis kebutuhan sistem. Pada bab ini juga menguraikan rancangan sistem secara umum, dan rancangan antar muka yang digunakan sebagai media komunikasi antara aplikasi dan user.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang hasil penelitian dan analisa penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

