

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada jaman sekarang berkembang dengan cepat. adanya perkembangan dari sisi tersebut membuat perubahan polah perilaku kehidupan dan aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari – hari . Hal tersebut dapat di lihat dari saat ini dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, aplikasi juga mengalami perkembangan saat pesat ini seperti mulai dari sosialisasi di dunia maya dan lain halnya dengan *game*.

Dari perkembangan sekarang masyarakat sudah cenderung dengan adanya teknologi yang lebih maju, dan dampaknya pada salah satunya pada ketertarikan pada alat seni musik tradisional sekarang sudah mulai menurun dikarenakan fasilitas alat musik yang sudah jarang dimainkan serta yang harganya yang cenderung mahal dan susah di jangkau untuk tingkat ekonomi yang masih sederhana dibandingkan dengan gadget yang mudah di jangkau.

Maka dari itu, memainkan alat musik dalam satu aplikasi bisa mempunyai daya tarik tersendiri dan di perlukan suatu tempat untuk memanfaatkan. *Android* merupakan sistem operasi yang cocok di jaman sekarang yang sedang perkembangan teknologi *gadget* nya. Dengan semakin banyaknya *game-game* yang berkembang yang dibuat sekarang ini tentunya bisa membuat daya tarik tersendiri bagi orang yang memainkannya mulai dari anak – anak bahkan sampai orang dewasa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, aplikasi ini sangat dibutuhkan untuk membantu keingintahuan tentang alat musik tradisional yang terbuat dari pohon bambu dengan dapat dimainkan bersama dengan orang lain atau temanmu yang memegang berbeda jenisnya tetapi masih tetap dalam aplikasi tersebut, sehingga penulis ingin menyajikan sebuah aplikasi yang bersifat game simulasi yang di terapkan pada sistem operasi *android*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka di rumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat Aplikasi Game yang berjudul "*Perancangan Aplikasi Simulasi Alat Musik Paguyuban PringBambu Sedapur Berbasis Sistem Android*" ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok - pokok permasalahan yang ada , maka dalam penyusunan tugas akhir ini permasalahan yang dibahas meliputi :

1. Aplikasi permainan ini bersifat *mobile android*.
2. Aplikasi yang bersifat simulasi terpisah pisah yang berisi alat musik yang bisa dimainkan.
3. Proses pembuatan aplikasi menggunakan software Adobe Flash Professional CS 6.
4. aplikasi ini merukan *game single player*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian dan pembuatan tugas akhir ini adalah :

Bagi peneliti itu sendiri adalah :

1. Menghasilkan aplikasi musik simulasi alat musik paguyuban pring bambu sedapur berbasis sistem operasi android.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu teori – teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi pengguna adalah :

1. Untuk memudahkan pengguna android dalam memainkan alat musik yang terbuat dari bambu tanpa harus membuat.
2. Memberikan pembelajaran tentang alat musik tradisional yang mulai dilupakan karena berkembangnya teknologi.

1.5 Metode Penelitian

Jenis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah data primer karena data yang di kumpulkan didapat langsung dari sumbernya dan mengalami beberapa pengamatan melakukan studi perancangan fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber penyusunan laporan menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan di teliti serta pencatatan secara cermat dalam mencatat sistem yang berjalan. Dalam hal ini, pengamatan di lakukan langsung pada saat di tempat kejadian.

2. Pengembangan Perangkat lunak

Pada tahap ini dilakukan untuk merencanakan dan merancang pola permainan, desain aplikasi, dan fitur – fitur yang akan dibuat.

3. Implementasi

Dalam tahap ini merupakan tahap untuk membuat perangkat lunak dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

4. Uji coba dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibuat berdasarkan tujuan pembuatan program, dan mengidentifikasi masalah – masalah yang mungkin muncul. Pada tahap ini juga dilakukan perbaikan apabila sistem dinilai kurang sesuai dengan tujuan awal pembuatan program.

5. Media Pustaka

Dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui media elektronik untuk mendapatkan bahan tambahan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini di susun dengan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas tentang konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, dan software (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi simulasi alat musik Paguyuban Pring Bambu Sedapur Berbasis Android.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis dan rancangan pola aplikasi, desain aplikasi, dan fitur - fitur yang akan di buat.

BAB IV. IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai definisi implemenasi aplikasi, pengemasan aplikasi, pengujian aplikasi, komponen utama implementasi aplikasi, dan pemelihara aplikasi.

BAB V. PENUTUP

Kesimpulan dan Saran