

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perangkat mobile sudah bukan lagi menjadi sesuatu hal yang asing lagi. Perkembangan yang semakin maju dan evolusi pada perangkat mobile meningkat seiring dengan jumlah aplikasinya. Perangkat mobile sekarang ini semakin banyak dikembangkan dan memiliki fungsi yang bermacam-macam. Kemudahan dan efisiensi menjadi titik tumpu utama dalam pengembangannya. Salah satu platform mobile yang paling banyak dikembangkan pada saat ini adalah Android. Android sistem operasi berbasis linux untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Awalnya Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel atau smartphone.

Lagu daerah sebagai seni tradisional ternyata mampu memberikan nafas unsur kebangsaan yang berkaitan langsung dengan kondisi kehidupan bangsa Indonesia baik dahulu maupun sekarang. Tiap seni tradisional khususnya lagu daerah, tidak hanya memiliki kontribusi bagi kehidupan masyarakat daerah setempat, namun juga memberikan kontribusi besar bagi kehidupan berbangsa dan bertanah air. Kontribusi ini terkait proses sosialisasi dan implementasi lirik lagu daerah yang dapat mewujudkan masyarakat yang memahami pentingnya berjiwa kebangsaan tinggi.

Berkembangnya dunia musik, di Indonesia tidak diikuti dengan lagu-lagu anak-anak. Bahkan lagu-lagu anak-anak nyaris menghilang. Anak sekarang lebih mengetahui lagu dewasa daripada lagu anak-anak dan lagu daerah. Hal itu dikarenakan tidak ada pilihan lagi karena lagu-lagu tersebut yang masih sering diperdengarkan. Salah satu upaya dari pemerintah dalam mengembangkan lagu-lagu anak dan daerah adalah dengan menggandeng penyelenggara-penyelenggara acara-acara anak, khususnya lomba-lomba bernyanyi. Selain itu pihak media elektronik juga memiliki peranan yang sangat besar dalam pengembangan dan pelestarian lagu anak dan lagu daerah agar diajarkan lagi kepada anak karena sangat penting dalam membentuk watak anak. Akan tetapi hal itu berbanding terbalik dengan jenis-jenis permainan anak-anak masa kini merupakan produk teknologi dan industri yang cenderung bersifat individual. Misalnya saja video game, play station, psp, otomotif, robot, telepon genggam, dan lain-lain. Karena memiliki daya pikat luar biasa maka anak-anak pun menjadi kecanduan untuk terus mencoba dan memilikinya. Budaya memang terus berubah karena pengaruh berbagai faktor baik eksternal maupun internal.

Dalam penelitian ini penulis akan membuat aplikasi pengetahuan umum berbasis Android yang akan menampilkan judul lagu-lagu daerah disertai dengan liriknya, dan di dalamnya terdapat fitur kuis yang diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat khususnya kepada anak-anak jaman sekarang. Berdasarkan uraian diatas maka penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul “Pembuatan Aplikasi Berbasis Android Lirik Lagu Daerah di Indonesia” .

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang masalah maka dirumuskan permasalahannya yaitu: Bagaimana membuat aplikasi berbasis Android yang memudahkan user untuk mengetahui judul lagu daerah beserta asal lagu tersebut dari daerahnya?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya mencantumkan judul lagu yang dicantumkan oleh buku RPUL tahun keluaran 2008.
2. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan judul lagu dengan liriknya beserta asal mula daerahnya dan juga kuis dalam bentuk aplikasi mobile berbasis android.
3. Lirik tidak bisa berjalan atau mengikuti alur lagu.
4. Latihan soal tidak bisa mengacak.
5. Aplikasi ini dijalankan secara offline.
6. Aplikasi kompetibel dengan Smartphone Android minimal Versi 2.2 (Froyo).

7. Software yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Ecilpse, Android-sdk.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Sarjana (S1) Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat aplikasi berbasis *Android* yang memudahkan *user* untuk mengetahui lagu daerah beserta lirik lagu tersebut.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memperdalam dan menambah ilmu yang telah dipelajari pada saat kuliah dan sebagai syarat kelulusan program S1 Teknik Informatika STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menambah jumlah aplikasi alternatif dalam bidang pengetahuan umum.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengikuti beberapa langkah yang akan digunakan, antara lain :

#### 1. Penelitian Pustaka / *Library Research*

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel dan tulisan ilmiah).

#### 2. Membuat Rancangan Aplikasi

Proses ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi.

#### 3. Implementasi Aplikasi

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat *error* pada aplikasi.

#### 4. Pengujian Aplikasi

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat *error* pada aplikasi.

#### 5. Penyusunan dan pengadaan laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan secara umum adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berasal dari studi *literature* internet atau buku. Dimana studi *literature* tersebut, dijadikan acuan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi *mobile* 'Lirik Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android'.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa dan desain sistem aplikasi *Android*.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang dituliskan oleh penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam perancangan pembuatan "Pembuatan Aplikasi Berbasis Android Lirik Lagu Daerah Di Indonesia".

