

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Gitar adalah alat musik yang populer jika dibandingkan dengan alat musik lainnya. Selain harganya terjangkau, alat ini juga praktis dibawa pergi kemanapun. Gitar memiliki daya tarik tersendiri bagi semua orang. Tidak sekedar untuk dimiliki, tetapi juga bagaimana cara memainkannya dengan baik.

Hampir semua musisi belajar musik dimulai dari gitar. Mereka menganggap bahwa gitar adalah alat musik yang paling terjangkau dari semua alat musik lainnya. Di Indonesia, gitar masuk sampai pelosok-pelosok desa. Biasanya, dimana ada anak muda berkumpul, disana juga terdapat gitar, meskipun hanya gitar akustik buatan lokal, sehingga gitar dalam pergaulan masyarakat menjadi alat pergaulan yang positif.

Seseorang yang mampu bermain gitar dengan baik, merupakan kebanggaan tersendiri bagi siapa saja. Gitar tidak hanya bisa menghibur dengan melodi dan petikan nada-nada pilihan, tetapi bisa lebih dari itu. Gitar juga bisa dijadikan sebagai alat penghasil uang. Pada umumnya, orang belajar gitar sering dipengaruhi oleh beberapa alasan, misalnya dipengaruhi teman, mendengarkan musik, mengembangkan potensi diri dan bakat bermusik, sebagai penghibur diri melepas stress, atau bisa juga dijadikan usaha untuk memperoleh pendapatan. Oleh

karena itu, hobi bermain gitar dapat dijadikan sebagai pekerjaan yang sangat menjanjikan. Banyak orang yang rela meluangkan waktunya secara khusus untuk belajar gitar. Bahkan, ada yang membayar mahal dengan cara belajar di salah satu lembaga yang berkuat dengan gitar (kursus).

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi dan informasi pada saat ini khususnya dunia komputer telah berkembang sangat pesat, ditambah dengan adanya kehadiran teknologi informasi yang semakin berperan dalam dunia kerja. Perkembangan yang demikian tersebut didukung oleh tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hari semakin canggih kemampuannya. Dengan menggunakan piranti teknologi informasi yang tepat, maka segala aktifitas manusia dalam pekerjaan dapat dilakukan, dipantau dan direpresentasikan sesuai dengan perhitungan dan aturan main yang telah ditetapkan.

Pembelajaran gitar versi android merupakan alternative lain dalam metode pembelajaran yang ada saat ini selain CD Interaktif. Adapun kekurangan menggunakan metode buku yaitu kurangnya memahami isi dari pokok materi pelajaran yang seharusnya disampaikan secara mendetail dan kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, pembuatan aplikasi berbasis android ini merupakan strategi agar dapat memaksimalkan penyampaian materi secara mendetail dan lebih menarik. Dalam penyusunan laporan skripsi ini, maka diangkatlah judul “Pembuatan Aplikasi Belajar Gitar Untuk Pemula Untuk Android Menggunakan Eclipse”, dengan harapan dapat memberikan daya tarik dan ilmu yang bermanfaat pada OS yang sedang populer saat ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran gitar untuk platform android ini, banyak alternative yang dapat dilakukan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penulis mengambil rumusan masalahnya, yaitu: Bagaimana merancang dan menganalisis aplikasi *Pembelajaran Android Untuk Pemula* menggunakan Eclipse pada OS Android?

## 1.3 Batasan Masalah

Tulisan Skripsi ini membatasi permasalahan pada:

- a. Pembuatan aplikasi *Pembelajaran Gitar Untuk Pemula Untuk Android* menggunakan software Eclipse, Adobe Photoshop, Gitar Pro 5, dan Genymotion.
- b. Sasaran utama pengguna aplikasi ini adalah remaja dan dewasa dengan usia setidaknya 13 tahun keatas.

## 1.4 Tujuan Penelitian

- a. Bagi Penulis
  - 1) Sebagai syarat utama menyelesaikan program studi Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
  - 2) Mengembangkan dunia musik khususnya alat musik gitar.
  - 3) Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang IT.

- b. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
  - 1) Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan penelitian maupun software aplikasi.
  - 2) Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan penelitian bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.
- c. Bagi Masyarakat Umum
  - 1) Sebagai panduan alternatif dalam belajar gitar.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah :

- a. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Sebagai referensi dan pedoman untuk mengembangkan aplikasi android.
- c. Menambah wawasan yang tidak diperoleh dalam perkuliahan.

### **1.6 Metode Penelitian**

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Pengambilan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi ini. Data-data tersebut diperoleh dari sumber-sumber data yang meliputi teori-teori dari buku, laporan, dokumen, majalah music yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Selain itu penulis juga mendapatkan data-data dari internet.

b. Analisis Data

Menganalisis lebih dalam data yang telah didapat.

c. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

d. Pembuatan Program

Proses pembuatan program berdasarkan perancangan system.

e. Uji Coba Program

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan.

f. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

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

Pada bab ini akan diuraikan mengenai dasar-dasar teori yang melandasi pembuatan aplikasi *pembelajaran gitar untuk pemula untuk*

*android menggunakan eclipse* secara detail, berupa definisi-definisi tentang pembuatan aplikasi tersebut, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Berupa analisis mengenai kasus yang diteliti meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan aplikasi, analisis kelayakan aplikasi, perancangan aplikasi.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Membahas tentang rancangan aplikasi, urutan-urutan pembuatan aplikasi, dan hasil akhir.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan penulisan skripsi yang dibuat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian proyek akhir ini baik secara praktis maupun teoritis.