

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan objek wisata budaya yang sangat populer dikalangan wisatawan. Salah satu tempat yang khas di Kota tersebut adalah jalan Malioboro. Banyak hal yang dapat ditemukan di jalan Malioboro seperti halnya pertunjukan Perkusi oleh musisi jalanan khas malioboro Yogyakarta ini, namun demikian informasi tentang keindahan aluan musik Perkusi khas musisi jalanan malioboro Yogyakarta ini masih sedikit yang dapat diakses oleh masyarakat dan wisatawan. Sehingga banyak masyarakat dan wisatawan yang kurang mengetahui tentang nama-nama alat musik perkusi tersebut serta bagaimana cara memainkannya. Dengan begitu warisan budaya ini lama-kelamaan akan hilang.

Maka perlu dibuat sebuah aplikasi dokumentasi, informasi dan simulasi tentang alat perkusi khas musisi jalanan di Malioboro Yogyakarta, agar budaya perkusi khas Malioboro bias dilestarikan dan dapat dengan mudah diperkenalkan secara luas.

*Android* merupakan perangkat lunak (*software*) sistem operasi yang memakai basis kode computer yang dapat di distribusikan secara terbuka atau *open source* sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya<sup>1</sup>. Maka dari itu, Aplikasi Simulasi alat perkusi khas musisi jalanan Malioboro Yogyakarta dikemas dalam teknologi *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*), aplikasi ini merupakan sarana untuk memperkenalkan

---

<sup>1</sup> Supardi, Yuniar. 2012. Sistem Operasi Andal Android. Hal 3

dan mempromosikan kebudayaan Yogyakarta khususnya perkusi khas musisi jalanan Malioboro Yogyakarta kepada masyarakat.

Mengapa memilih Adobe Flash? karena sejak 1996, Flash menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif *website*. Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application*)<sup>2</sup>. Pada pembuatan aplikasi Simulasi alat perkusi khas musisi jalanan di Malioboro Yogyakarta ini akan mirip dengan pembuatan interaktif *website*, namun ini di aplikasikan pada perangkat *android* dan dibuat menggunakan Adobe Flash Professional CS5.5 yang mendukung *AIR For Android*.

Selain itu Aplikasi ini juga diharapkan mampu menanamkan rasa cinta terhadap budaya kesenian bangsa sendiri. Penekanan simulasi alat perkusi membuat pengguna aplikasi ini seakan-akan benar-benar memainkan instrumen alat perkusi khas musisi jalanan Malioboro Yogyakarta. Serta dilengkapi dengan nama dan informasi alat perkusi tersebut. Selain itu terdapat fitur tambahan yaitu: kumpulan instrumen lagu hasil aransemen pemain alat perkusi dalam format MP3, galeri alat musik dan pertunjukan, serta video penampilan grup perkusi yang terkoneksi dengan youtube.

## 1.2 Rumusan Masalah

---

<sup>2</sup> Sunyoto, Andi. 2010. Adobe Flash + XML – Rich Multimedia Application. Penerbit: Andi. Yogyakarta. Hal 1.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi alat perkusi khas musisi jalanan di Malioboro Yogyakarta dengan menggunakan Android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*)?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi simulasi instrumen alat perkusi agar dapat memberikan wawasan pengenalan informasi bunyi dan bentuk instrumen alat perkusi dengan menggunakan Android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*)?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan simulasi instrumen alat perkusi seperti : angklung, ketipung, tamborin, tamtam, simbal, marakas.
2. Menjelaskan tentang nama-nama alat musik perkusi dan informasi singkat tentang sejarah dan cara memainkan alat tersebut.
3. Ditampilkan dalam resolusi 480x800 pixel, dan Aplikasi ini untuk Android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*)
4. Aplikasi ini tidak memerlukan database karena semua informasi yang terdapat dalam aplikasi bersifat tetap serta sudah tersimpan di code program.
5. Untuk fitur instrumen hasil arangsemen dan galeri foto jumlahnya terbatas sehingga tidak memerlukan database untuk penyimpanan.
6. Penelitian ini tidak membahas lebih jauh mengenai koneksi internet jika terjadi gangguan dalam menampilkan video penampilan grup perkusi.

7. Pengguna hanya bisa memilih mensimulasikan alat musik dan informasi pendukung lainnya yang sudah disediakan system atau aplikasi.
8. Pengguna tidak dapat menambah alat musik dan fitur tambahan lainnya pada aplikasi ini.
9. Perangkat mobile yang di gunakan dalam penelitian ini adalah handphone berbasis Android versi 4.0 atau minimal berbasis Android versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*).

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi simulasi alat perkusi khas musisi jalanan Malioboro Yogyakarta berbasis Android. Serta memperkenalkan kebudayaan kesenian perkusi khas musisi jalanan Malioboro Yogyakarta kepada masyarakat.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi, merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi dan data mengenai alat perkusi khas musisi jalanan di Malioboro Yogyakarta yang akan dibuat didalam aplikasi ini.

2. Wawancara, adalah proses melakukan informasi dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait dalam hal ini anggota grup perkusi.
3. Metode Kepustakaan, adalah pengumpulan data yang dilakukan bersumber dari literatur (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah Analisis SWOT. Metode analisis SWOT bisa dianggap sebagai metode analisa yang paling dasar, yang berguna untuk melihat topik atau permasalahan dari 4 sisi yang berbeda. Hasil analisa biasanya adalah arahan atau rekomendasi untuk mempertahankan kekuatan dan menambah keuntungan dari peluang yang ada, sambil mengurangi kekurangan dan menghindari ancaman.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Pada perancangan *Aplikasi* simulasi alat perkusi khas musisi jalanan Malioboro Yogyakarta terdapat dua rancangan yaitu perancangan struktur menu dan perancangan aliran aplikasi menggunakan *flowchart*. Pada pembuatan Aplikasi Simulasi alat perkusi khas musisi jalanan Malioboro Yogyakarta menggunakan struktur menu model hierarki yaitu merupakan struktur seperti tangan atau pohon yang masing-masing objek menyediakan sebuah menu pilihan yang menonjolkan lebih banyak menu dengan lebih banyak pilihan, serta membuat rancangan tampilan antarmuka (*Interface*).

#### **1.5.4 Metode Testing**

Tahapan akhir dalam pembuatan aplikasi ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa perangkat *smartphone* berbasis sistem operasi android.

#### **1.5.5 Metode Implementasi**

Tahap ini merupakan tahanan implementasi dari semua analisa dan perancangan yang telah dibuat. Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dalam memahami, laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

##### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan Aplikasi Simulasi Alat Perkusi Khas Musisi Jalanan Malioboro Yogyakarta Berbasis Android.

### **3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode dan analisis kebutuhan data yang dipakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasisimulasi alat perkusi khas musisi jalanan malioboro Yogyakarta, membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini. Pada bagian perancangan perangkat lunak membahas mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini dan rencana pengujian.

### **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini membahas implementasi dan pembahasan yaitu : implementasi sistem, uji coba sistem, pengguna sistem dan lain lain.

### **5. BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pengembangan Aplikasi Simulasi Alat Perkusi Khas Musisi Jalanan Malioboro Yogyakarta Berbasis Android dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

### **6. DAFTAR PUSTAKA**

Berisi daftar literatur (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.