

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Musik tradisional di daerah Malioboro Yogyakarta merupakan objek wisata yang menarik untuk di dengar dan di lihat, permainan musik kentongan yang di mainkan oleh beberapa perkusi menjadi salah satu hiburan bagi pengunjung salah satunya kelompok perkusi New Banesa Malioboro. Pada malam hari para perkusi berjejer dengan tempat dan alat masing-masing yang akan di mainkan. Kentongan adalah alat musik yang berinstrumen pukul, para pemain biasa menyebutnya kentongan karena semua alat musik yang di mainkan berupa alat musik pukul, namun kentongan yang di maksudkan bukanlah kentongan yang biasa di pakai sebagai alat komunikasi maupun tanda bahaya pada masyarakat pedesaan.

Banyak masyarakat ataupun pengunjung yang tertarik dengan permainan alat musik tersebut namun kurang memahami bagaimana alat-alat musik tradisional itu di gunakan agar dapat mengeluarkan nada antara satu dan lainnya. Maka, perlu di buat aplikasi dokumentasi ,informasi,dan simulasi tentang alat music tradisional kentongan , agar masyarakat dan pengunjung dapat mengetahui cara bermain dan menggunakan alat musik dengan mudah dan bisa di perkenalkan secara luas.

Seiring dengan pesatnya perkembangan *smartphone* berbasis android yang merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile. Maka dari itu, Pengenalan Aplikasi Alat Musik Kentongan New Banesa Malioboro di kemas

dalam teknologi *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *android*. Aplikasi ini merupakan sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan alat musik tradisional kentongan kepada masyarakat.

Aplikasi ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin mengenal dan mempelajari alat-alat musik tradisional. Di dalam aplikasi ini terdapat informasi ringkas tentang asal-usul dari alat musik yang akan disajikan dan penekanan simulasi alat musik kentongan ini adalah membuat pengguna aplikasi seakan-akan benar-benar memainkan instrument kentongan tersebut walaupun hanya melalui aplikasi *mobile*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang terdapat dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi simulasi instrument Kentongan New Banesa agar lebih di kenal dan dapat memberikan wawasan pengenalan alat musik melalui bunyi dan bentuk instrument kentongan dengan menggunakan *smartphone* yang berbasis sistem operasi *Android*?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut;

1. Menjelaskan tentang nama-nama dan asal usul dari alat musik tradisional kentongan.

2. Menampilkan simulasi alat-alat musik yang di pakai seperti : calung, angklung, tam-tam,bas.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan instrumen pukul.
4. Digunakan dalam smartphone berbasis Android .

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang di lakukan adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi Kentongan berikut dengan simulasi penggunaan alat musik berbasis sistem operasi Android.
2. Memperkenalkan kesenian dari alat musik Kentongan kepada masyarakat.
3. Menjadikan aplikasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai pada kebutuhan penggunaan.
4. Memenuhi syarat kelulusan pada jurusan D3 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Masyarakat dapat mengetahui dan mempelajari cara menggunakan alat musik tradisional kentongan.
2. Ikut melestarikan kesenian dari permainan musik tradisional kentongan.
3. Dapat menambah serta memeperdalam pengetahuan tentang alat musik kentongan.

4. Memberikan kemudahan bagi pengguna untuk belajar memainkan alat musik kentongan.
5. Menciptakan suasana permainan alat musik dengan konsep yang modern.
6. Membuat hiburan musik baru dengan simple dan efisien.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Penelitian yang di lakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang di gunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi, merupakan proses pengumpulan data dengan cara datang langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan data dan informasi mengenai Alat Musik Tradisional Kentongan di New Banesa Malioboro.
2. Wawancara, yaitu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan secara langsung kepada narasumber yang mengetahui informasi alat musik kentongan dan yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini.
3. Studi Objek dari berbagai sumber informasi yang berhubungan dengan penelitian.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah :

#### 1. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan berbagai data dan informasi baik berbentuk materi maupun suara suara dari alat musik kentongan.

#### 2. Perancangan

Membuat dan merancang sketsa awal dari aplikasi dan kemudian membuat rancangan tampilan antarmuka (*Interface*).

#### 3. Implementasi

Setelah melalui proses perancangan maka data akan di terapkan kedalam pembuatan aplikasi. Tahap merupakan tahap yang utama karena untuk melihat proses tercapainya tujuan pembuatan dari sebuah aplikasi.

#### 4. Pengujian

Tahap terakhir dalam pembuatan aplikasi adalah tahap pengujian, pengujian dilakukan dengan menginstal/memasangkannya ke beberapa perangkat smartphone berbasis sistem operasi android.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan di bagi menjadi 5 bab, sebagai berikut;



## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat tentang alat musik tradisional kentongan, tentang apa saja komponen multimedia yang akan di gunakan, dan menjelaskan *software* apa saja yang akan di gunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

## **BAB III TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini akan membahas mengenai metode analisis kebutuhan data yang di pakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi kentongan dengan simulasi instrument alat musik nya, membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini. Pada bagian perancangan perangkat lunak membahas langkah-langkah yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini dan rencana pengujian.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membuat uraian tentang hasil dan pembahasan pembuatan aplikasi, yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah sudah berjalan sesuai yang di inginkan atau belum. Selain itu bab ini akan membahas tentang kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi yang di buat

## **BAB V PENUTUP**

Pada bagian penutup akan memuat simpulan-simpulan yang merupakan rangkuman dari analisis kinerja aplikasi yang sudah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan untuk saran dan pendapat berisi mengenai apa saja yang perlu di perhatikan berdasar keterbatasan yang ada guna mendapatkan hasil yang baik.

