

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi saat ini sangat pesat di kalangan masyarakat, terlebih dengan berkembangnya alat komunikasi yang beragam jenis dan mereknya. Munculnya alat elektronik seperti tablet PC semakin menambah jajaran teknologi yang dibutuhkan bagi masyarakat yang memiliki kesibukan yang sangat padat. Selain itu alat komunikasi seperti *handphone* yang saat ini semakin canggih. Fungsi *handphone* saat ini tidak hanya sebagai alat komunikasi telpon dan pengirim pesan, namun saat ini *handphone* juga memiliki kegunaan sebagai pemutar musik, pemutar video, permainan game sampai mengakses internet. Sistem operasi yang terdapat pada alat elektronik saat ini juga semakin berkembang, contohnya Android.

Android saat ini banyak digunakan sehingga semakin meningkat peminatnya seiring berjalannya waktu. Android menurut Burnette (2009, h.12), Android merupakan *toolkit* perangkat lunak *open source* baru untuk perangkat *mobile* masa depan, Android sendiri diciptakan oleh perusahaan Google yang bekerja sama dengan Open Handset Alliance.

Sedikit berbeda dengan pernyataan Sifaat (2011,h.1), sebagai berikut "Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.

Android menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka”.

Android sendiri memiliki beberapa versi mulai dari Android versi 1.1, Android versi 1.5 (Cupcake), Android versi 1.6 (Donut), Android versi 2.0/2.1 (Eclair), Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt), Android versi 2.3 (Gingerbread), Android versi 3.0 (Honeycomb), Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich) dan Android versi 4.1 (Jelly Bean).

Berbagai macam aplikasi ditawarkan di sistem operasi Android. Pengguna Android dapat memilih segala aplikasi yang menurut mereka inginkan. Kategori sosial, video, audio, game, sampai dengan kategori fotografi dapat di temukan dalam *play store*. Di dalam kategori audio sendiri pengguna dapat menemukan aplikasi pemutar suara, pencarian lirik lagu, hingga aplikasi alat musik. Banyaknya aplikasi yang ada di android semakin banyak pula kebudayaan dari negara lain yang dapat pengguna ketahui khususnya kategori musik.

Perkembangan musik dunia semakin tahun pertumbuhannya kian pesat dan berkembang, khususnya di Indonesia musik pada era saat ini telah berbeda dengan musik pada masa Indonesia. Saat ini mayoritas penikmat musik Indonesia lebih suka untuk menikmati musik modern dibanding dengan musik daerah. Pada hakikatnya musik daerah adalah musik yang tumbuh dan berkembang dinusantara, tetapi pada saat ini musik-musik tersebut tidak terlalu menarik perhatian peminat musik dan kurangnya sarana sebagai tempat untuk mengembangkan musik daerah tersebut.

Salah satu contoh alat musik tradisional Jawa yaitu slenthem, pada aplikasi Android pengguna hanya dapat menemukan alat musik seperti drum dan gitar, sedangkan di negara Indonesia alat musik tradisional sangatlah banyak namun masih belum ada aplikasi alat musik tradisional yang pengguna temui di *play store*.

Alat musik tradisional pada saat ini telah mengalami banyak perkembangan dan sedikit modifikasi atau penambahan beberapa alat musik modern. Namun walaupun demikian peminat musik ini masih sangat sedikit, umumnya para pemain musik daerah adalah para orang-orang tua Jawa yang telah mahir memainkan alat-alat musiknya. Kurangnya pengetahuan dan pengenalan mengenai musik daerah ini membuat generasi muda kurang begitu menghargai dan mengapresiasi musik daerahnya.

Alat musik tradisional Jawa sendiri terdiri dari beberapa jenis alat musik seperti kenong, slenthem, gong, siyem, bonang, gender, ketuk dan lain-lain.

Aplikasi tentang alat musik tradisional berbasis android mempermudah pengguna *smartphone* dalam mempelajari serta meningkatkan rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia. Hanya dengan menggunakan tablet PC atau *handphone* pengguna dapat memainkan dimanapun berada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka terjadi pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanana membuat aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi masyarakat ?
2. Bagaimana membuat aplikasi agar masyarakat lebih tertarik dengan alat musik tradisional Jawa?
3. Bagaimana membuat suatu aplikasi yang dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mempelajari dan memainkan alat musik tradisional Jawa di berbagai tempat?
4. Bagaimana membuat suatu aplikasi untuk mengurangi pengeluaran dalam pembelian alat musik tradisional Jawa?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah:

1. Aplikasi yang dibuat mengenai permainan alat musik tradisional Jawa.
2. Basis data yang digunakan dengan menggunakan SQLite.
3. Aplikasi ini berbasis Android dengan menggunakan *software* Eclieps.
4. Hanya digunakan oleh satu *user*.
5. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *handphone* atau *tablet PC* ber-*platfotrm* Android.

6. Aplikasi ini hanya menggunakan *singletouch screen*.
7. Alat musik yang dipilih adalah alat musik pukul tradisional Jawa .

Software yang Digunakan

Software yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Adobe Photoshop
2. Eclipse
3. SQLite
4. Corel Draw x3
5. Windows 7
6. Camtasia Studio 7
7. Miro Video Converter

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan skripsi ini yaitu:

1.4.1 Tujuan Subjektif

1. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Sarjana (S1) Jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mempermudah wawasan tentang pemrograman di bidang pendidikan khususnya pemrograman android dengan basis data SQLite.

1.4.2 Tujuan Objektif

1. Menghasilkan sebuah aplikasi untuk mempermudah para pengguna android dalam mempelajari alat musik tradisional Jawa.
2. Meningkatkan rasa cinta pada kebudayaan Indonesia khususnya musik alat musik tradisional Jawa.
3. Mengurangi biaya yang dikeluarkan untuk membeli perlengkapan alat musik tradisional Jawa.
4. Mempermudah para pengguna android dalam memainkan alat musik tradisional Jawa dimanapun berada.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Semakin mudah bagi pengguna Android dalam memainkan alat musik tradisional Jawa dimanapun berada.
2. Pengguna dapat mengurangi biaya untuk membeli seperangkat alat musik tradisional Jawa.
3. Pengguna Android dapat meningkatkan rasa cinta terhadap kebudayaan Indonesia.
4. Melestarikan kebudayaan Jawa khususnya alat musik tradisional Jawa.

1.6 Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Adapun metode penelitian yang

digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemukan adalah:

1. Metode observasi

Metode pengumpulan data dengan mengambil data langsung ke tempat objek penelitian.

2. Metode pustaka

Penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, internet, serta video tutorial yang berhubungan dengan program yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dimana masing-masing bab mempunyai kaitan satu sama lain, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan secara umum tentang pengetahuan dasar yaitu menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan teknologi yang mendukung pembuatan aplikasi instrumen gamelan antara lain konsep dasar sistem, konsep dasar informasi serta *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang perancangan sistem, metode analisis kinerja sistem yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang pengujian dan implementasi dari hasil kinerja sistem yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh bab serta saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh bahasan sekaligus manfaat dan kelebihan sistem. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan sistem itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut tentang aplikasi instrumen gamelan berbasis android yang lebih baik.