BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung secara dua arah. Misalnya antara guru dan muridnya. Untuk masa sekarang ini, media pembelajaran tidak hanya dilakukan antara manusia dengan manusia, tapi juga manusia dan alat elektronik (*gadget*).

Dengan berkembangnya teknologi, Manusia menggunakannya untuk mencari informasi, membagi informasi, berkomunikasi, dan juga sebagai media belajar yang interaktif. Semua kalangan umum bisa menggunakan teknologi terbaru. Hal itu di karenakan banyak *vendor* yang menawarkan *gadget* yang murah yang bisa di jangkau oleh semua kalangan. Sehingga semua orang bisa memiliki sebuah *gadget* dengan teknologi yang sudah maju tidak terkecuali anak-anak kecil.

Begitu juga dengan musik, musik untuk saat ini semakin berkembang. Penikmatnya pun tidak memiliki batasan usia, mulai dari anak yang masih duduk di sekolah dasar sampai kepada orang tua. Namun sangat disayangkan dengan banyaknya lagu yang bermunculan saat ini kurang di imbangi dengan pendidikan yang tepat untuk anak kecil. Dengan menjamurnya boy band dan girl band ini membuat banyak anak-anak kecil sangat fasih menirukan gaya dan menyanyikan lagu-lagu dari beberapa *girl band* dan *boy band* idola Mereka, baik di dalam maupun Luar Negeri. Hal ini sangat di sayangkan karena masih banyak juga anak-

anak Indonesia yang tidak mengerti ataupun hafal dengan lagu wajib dari Negeri Mereka sendiri. Seperti : Bagimu Negeri, Bendera Merah Putih, Garuda Pancasila, Hari Merdeka, Indonesia Raya, dan lain sebagainya.

Dengan dukungan perkembangan teknologi sebagai media belajar yang efektif, teknologi bisa membuat anak-anak tertarik untuk mempelajari dan memahami lebih dalam lagu-lagu wajib dari tanah kelahiran Mereka sendiri. Ini akan menjadi lebih efisien karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diketahui rumusan masalahnya, adapun rumusan masalah adalah "Bagaimana membuat aplikasi panduan lagu-lagu wajib dan mengoptimalkan minat anak-anak terhadap lagu-lagu wajib ?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar pembahasan tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka pembahasan akan dibatasi pada:

1. Tampilan Aplikasi Panduan Lagu-Lagu Wajib yang menarik bagi anak-anak.
2. Aplikasi Panduan Lagu-Lagu Wajib merupakan media pembelajaran yang interaktif untuk anak-anak.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah Sebagai syarat kelulusan pada program Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Amikom Yogyakarta. Sedangkan tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk menciptakan sistem yang mampu untuk :

1. Membangun aplikasi yang interaktif sebagai media pembelajaran untuk mendukung latihan anak secara mandiri.
2. Memberikan media alternatif atau penyampaian informasi menarik untuk anak-anak.
3. Membuat anak-anak tertarik dengan lagu-lagu wajib nasional.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Memberi kemudahan terhadap anak-anak untuk mempelajari lagu-lagu wajib nasional.
2. Meningkatnya ketertarikan anak-anak untuk mempelajari lagu-lagu wajib nasional.

Adapun Manfaat untuk penulis adalah sebagai syarat untuk kelulusan Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Amikom Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

   Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

2. Metode Observasi

   Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

3. Metode Kepustakaan

   Dilakukan dengan mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca untuk mengetahui isi dari skripsi ini maka penulis memisahkan dalam setiap pokok bahasan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi uraian mengenai dasar teori dari pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tinjauan umum perusahaan, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem berupa model-model penyelesaian masalah.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan implementasi dari perancangan sistem serta pembahasan *output* yang ditampilkan dari aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran sekaligus harapan untuk pengembangan lebih lanjut.