

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di dunia ini sangat berpengaruh bagi teknologi informasi, *smartphone* salah satunya. *Smartphone* adalah mobile versi terbaru yang mempunyai fitur- fitur yang lebih smart dari ponsel sebelumnya, dan mempunyai spesifikasi *hardware* dan *software* yang lebih canggih.

Munculnya berbagai macam aplikasi-aplikasi baru dalam telepon selular / handphone. Android adalah sistem operasi open source berbasis linux yang dikembangkan oleh google. Aplikasi android dikembangkan dalam bahasa pemrograman java dengan menggunakan pengembangan perangkat lunak android.

Lagu daerah atau musik daerah atau lagu kedaerahan, adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Pada umumnya pencipta lagu daerah ini tidak diketahui lagi alias *no name*, lagu kedaerahan mirip dengan lagu kebangsaan, namun statusnya hanya bersifat kedaerahan saja. Lagu kedaerahan biasanya memiliki lirik sesuai dengan bahasa daerahnya masing-masing seperti tondok kadadlingku dari Jawa Barat dan Rasa Sayange dari Maluku, lagu daerah atau musik daerah ini biasanya muncul dan dinyanyikan atau dimainkan pada tradisi-tradisi tertentu pada masing-masing daerah, misal pada saat meninabobokkan anak, permainan anak-anak, hiburan rakyat, pesta rakyat, perjuangan rakyat, dan lain sebagainya, lagu kedaerahan biasanya merujuk kepada sebuah lagu yang mempunyai irama khusus bagi sebuah daerah. Terdapat lagu-lagu kedaerahan

yang telah menjadi populer diseluruh negara hasil penyiaran oleh radio dan televisi, namun tidak sedikit warga Indonesia pada umumnya, dan siswa sekolah pada khususnya belum mengetahui lagu-lagu daerahnya, ataupun daerah lain yang ada di Indonesia.

Besarnya pasar *smartphone* saat ini menjadi peluang bagi penulis untuk membuat aplikasi yang dapat bermanfaat sebagai media promosi serta bermanfaat bagi siswa dan guru dalam melakukan aktifitas belajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya pada khususnya bab pembelajaran lagu-lagu daerah di Indonesia. Aplikasi yang dirancang dalam skripsi ini adalah Kumpulan Lagu-Lagu Daerah di Indonesia sebagai media promosi daerah di Indonesia dan media pembelajaran seni dan budaya bangsa Indonesia Berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu bagaimana melakukan perancangan aplikasi Lagu Daerah Indonesia yang berbasis Android untuk dapat menampilkan lirik-lirik lagu daerah beserta *note balok*, *note angka*, *chord piano*, *chord organ*, *chord keyboard* dan contoh lagu daerah Indonesia yang banyak beserta info tentang lagu tersebut menjadi lebih mederen, selain itu juga sebagai sarana media pembelajaran dalam mengetahui lagu-lagu daerah di Indonesia. Kemudian dilanjutkan dengan pemrograman *mobile* sehingga rancangan tersebut berwujud sebuah aplikasi *mobile* yang siap digunakan ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan.

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media pembelajaran yang akan menampilkan lirik-lirik beserta *note* balok, *note* angka, *chord piano*, *chord oge*n, *chord keyboard* dan contoh lagu daerah Indonesia yang banyak beserta info tentang lagu.
2. Aplikasi berbasis mobile Android dan aplikasi hanya dapat berjalan pada sistem operasi mobile Android minimal versi 2.3 (Gingerbread).
3. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum dan khususnya para pelajar.
4. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah *handphone* atau tablet PC ber-*platform* Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di dapatkan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bagaimana membuat aplikasi tutorial berbasis mobile yang mempunyai kemampuan sebagai berikut :
 - a) Memberikan pengetahuan yang diharapkan dapat membuat masyarakat Indonesia pada umumnya dan para pelajar pada

khususnya dapat memberikan pembelajaran agar mengetahui dan mengenal lagu-lagu daerah serta dapat menyanyikan dan memainkannya dengan lebih baik lagi dengan melihat lirik lagu dan *note balok*, *note angka*, *chord piano*, *chord ogen*, *chord keyboard* dan contoh lagu daerah Indonesia yang banyak beserta info tentang lagu.

- b) Dapat mengunduh lagu dari internet.
- c) Memiliki panduan tentang bagaimana cara menggunakan program aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis:

- a) Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau pembelajaran penulisan tugas akhir atau skripsi mengenai perancangan aplikasi android.
- b) Menambah pengetahuan mengenai android dan dapat memperkaya khususnya aplikasi *mobile* android.
- c) Menambah koleksi buku penelitian tugas akhir dan skripsi di perpustakaan STMIK amikom Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis:

- a) Dapat membuat dan merancang media pembelajaran serta media promosi yang menarik mengenai lagu-lagu daerah di Indonesia yang berbasis pada sistem operasi *mobile android*.
- b) Mempermudah masyarakat untuk mengetahui berbagai macam lagu-lagu daerah di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung. Data-data tersebut diambil menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

a) Metode Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data atau informasi dengan melakukan komunikasi langsung kepada sumber yang telah ditetapkan.

b) Metode Download Data

Suatu pengumpulan data atau file-file dengan cara mengunduh data yang dibutuhkan dari berbagai website dengan sumber yang jelas dan berkaitan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

c) Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat dan penelitian yang dilakukan.

d) Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di lapangan.

2. Analisis Data

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap data-data dan informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

3. Metode Perancang dan Implementasi Aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam Mobile android.

4. Tahap Evaluasi

Aplikasi yang telah selesai dibangun perlu untuk dievaluasi untuk menguji dan menemukan kesalahannya. Hal ini dilakukan karena suatu aplikasi belum tentu sempurna setelah selesai pembuatannya. Dalam evaluasi akan ditemukan bagian-bagian yang harus dikoreksi dan dilakukan perbaikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih

teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan kumpulan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan dalam penyusunan skripsi yang juga berhubungan dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis system, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, dan juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.