

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era sekarang, perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Adanya perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi tersebut berdampak pada aktivitas dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Hal tersebut dapat terlihat seperti saat ini dimana masyarakat tidak perlu pergi jauh untuk bertatap muka dan berbicara, teknologi sudah menjawabnya. Dan tentu teknologi yang diciptakan sekarang ini sudah sangat membantu masyarakat dalam komunikasi, baik dalam segi biaya maupun dalam segi waktu.

Namun, banyak pula dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini. Salah satunya adalah pada seni musik tradisional. Masyarakat seakan di hipnotis oleh perkembangan teknologi di masa sekarang ini, dan melupakan tradisi-tradisi yang merupakan peninggalan nenek moyang kita. Banyak masyarakat yang beranggapan, dari pada membeli alat yang kurang dibutuhkan lebih baik membeli gadget yang terjangkau dan menarik dan juga kaya akan fasilitas. Padahal mengenal lebih jelas akan lebih baik untuk pengetahuan, apalagi untuk anak-anak usia dini yang masih berkembang.

Maka dari itu, walaupun zaman sudah berkembang dan teknologi sudah maju sangat pesat, aplikasi yang ditanamkan di gadget akan membantu masyarakat tentunya anak-anak yang sedang berkembang tersebut. Aplikasi yang menarik dan merupakan replika dari alat aslinya akan memiliki daya tarik tersendiri. Dari segi manfaat, desain, maupun dari segi kegunaannya. Untuk membangun aplikasi ini dibutuhkan wadah yang cocok, serta salah satu wadah yang populer di masa sekarang. Maka dari itu Android merupakan wadah yang cocok untuk membangun aplikasi tersebut.

Aplikasi ini digunakan sebagai sarana bagi masyarakat khususnya anak-anak untuk dapat mengetahui informasi tentang alat musik kendang. Selain berisi informasi tentang alat musik kendang yang lengkap, aplikasi ini dilengkapi dengan menu berupa virtual musik yang merupakan replika dari bentuk asli alat musik kendang tersebut. Tentunya dapat dimainkan dengan menghasilkan output berupa suara atau bunyi yang berbeda-beda. Jadi aplikasi ini dapat digunakan sebagai edukasi untuk pengguna android, agar ketertarikan pada seni musik khususnya kendang juga akan kembali muncul.

Berdasarkan permasalahan tersebut, aplikasi ini dianggap sangat dibutuhkan untuk membantu pembelajaran tentang alat musik khususnya kendang, sehingga penulis merasa tertarik untuk menulis tugas akhir yang berjudul **“Aplikasi Virtual Kendang Berbasis Android Sebagai Hiburan, Pengiring musik Dan Media Pembelajaran”**.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka timbul suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi virtual instrument kendang pada Android OS Mobile menggunakan Eclipse?
2. Bagaimana cara virtual musik kendang tersebut dapat dimainkan menjadi irama musik?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka dalam penyusunan tugas akhir ini permasalahan yang dibahas meliputi :

1. Aplikasi ini bersifat mobile yang berbasis pada Android OS.
2. Aplikasi ini fokus pada 1 alat musik saja.
3. Proses pembuatan game ini menggunakan bahasa pemrograman XML, dengan tools Eclipse, Android SDK.
4. Tampilan dan desain dibuat menggunakan Adobe Photoshop dan Illustrator.
5. Untuk mengolah Audio menggunakan adobe Soundbooth / Audition

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pembuatan tugas akhir yang berjudul “Aplikasi Virtual Kendang Berbasis Android Sebagai Hiburan, Pengiring musik Dan Media Pembelajaran” adalah :

1. Untuk memberi pembelajaran tentang alat musik kendang yang mulai dilupakan karena berkembangnya teknologi.
2. Untuk memudahkan pengguna android dalam memainkan alat musik kendang tanpa harus membeli.
3. Sebagai sarana virtual musik pengiring atau musik pelengkap
4. Syarat kelulusan D3 Teknik Informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pihak pengguna android, aplikasi ini dapat memberi pembelajaran dan hiburan dalam memainkan alat musik kendang.
2. Bagi penulis, perancangan aplikasi ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang didapat pada bangku kuliah.
3. Bagi instansi atau kampus, hasil tugas akhir ini adalah wujud penerapan ilmu pengetahuan yang berguna untuk masyarakat.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi dan dasar penelitian.

2. Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan untuk merencanakan dan merancang pola aplikasi, desain aplikasi, dan fitur-fitur aplikasi yang akan dibuat.

3. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap untuk pembuatan perangkat lunak dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

4. Uji coba dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibuat berdasarkan tujuan pembuatan program, dan mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul. Pada tahap ini juga dilakukan perbaikan apabila sistem dinilai kurang sesuai dengan tujuan awal pembuatan program.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas tentang konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan *software* (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi virtual kendang.

BAB III. GAMBARAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang rancangan pola aplikasi, desain aplikasi, dan fitur-fitur yang akan dibuat.

BAB IV. IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai definisi implementasi aplikasi, pengemasan aplikasi, pengujian aplikasi, komponen utama implementasi aplikasi, dan pemeliharaan aplikasi.

BAB V. PENUTUP

Bab ini menguraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pemecahan masalah tersebut.

