

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat. Adanya perkembangan dari sisi tersebut membuat terjadinya perubahan perilaku dan aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat terlihat seperti saat ini, dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tentang internet, aplikasi yang sangat pesat sehingga banyak masyarakat yang melakukan sosialisasi lewat dunia maya tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Salah satunya berdampak pada ketertarikan seni musik sekarang sudah mulai menurun, dikarenakan fasilitas alat musik yang harganya cenderung mahal dan susah dijangkau untuk orang-orang yang tingkat ekonominya masih labil dan lama-kelamaan mulai ditinggalkan. Dibandingkan dengan gadget yang mudah dijangkau dan mulai merakyat. Padahal mengenalkan musik sejak usia dini merupakan kebiasaan baik yang dapat membuat intelegensi anak menjadi lebih pintar. Banyak penelitian yang menyatakan jika anak bisa atau pintar bermain musik kecenderungan otaknya akan lebih kreatif dan seimbang antara otak kiri dan kanan.

Maka dari itu, memainkan beberapa alat musik dalam satu aplikasi yang baik dan menarik pasti mempunyai daya tarik sendiri. Untuk mengembangkan sarana ini diperlukan wadah yang cocok. Untuk itu android merupakan wadah yang sangat cocok, di samping itu beberapa aplikasi di android masih bersifat hiburan saja, tanpa ada edukasi didalamnya.

Aplikasi ini digunakan sebagai sarana bagi anak-anak untuk dapat mengetahui jenis suara dari alat musik itu sendiri. Aplikasi ini juga berisi beberapa menu tentang alat musik yaitu, gitar, drum, piano, tabla, tumbi, dan bass yang lengkap disertai dengan nada dasar masing-masing alat musik tersebut. Jadi aplikasi ini bisa digunakan dengan mudah bagi pengguna android, agar ketertarikan pada seni musik itu juga akan kembali muncul.

Berdasarkan permasalahan tersebut, aplikasi ini dianggap sangat dibutuhkan untuk membantu keingintahuan tentang musik, sehingga penulis merasa tertarik untuk menulis tugas akhir yang berjudul **“Pembuatan Aplikasi Pengenalan Bunyi Alat Musik Instrumental Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang aplikasi musik instrumental berbasis mobile pada Android OS Mobile ?

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 permainan ini bersifat mobile based.

2. Aplikasi ini akan berisi 6 alat musik yang bisa dimainkan, yaitu: gitar, drum, piano, bass, tumbi dan tabla.
3. Proses pembuatan aplikasi ini menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pembuatan tugas akhir yang berjudul "Aplikasi Musik Instrumental Berbasis Android Sebagai Media Hiburan" adalah:

1. Menghasilkan aplikasi Musik Instrumental berbasis android
2. Untuk memudahkan pengguna android dalam memainkan alat-alat musik.
3. Syarat kelulusan Ahli Madya D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

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-alat musik.
2. Bagi penulis, perancangan aplikasi ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang didapat pada bangku kuliah.
3. Bagi institusi atau kampus, hasil tugas akhir ini adalah wujud penerapan ilmu pengetahuan yang berguna untuk masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian 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.

2. *Pengembangan Perangkat Lunak*

Pada tahap ini dilakukan untuk merencanakan dan merancang pola permainan, desain aplikasi, dan fitur-fitur 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 musik instrumental.

BAB III. PERANCANGAN

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

BAB IV. PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai definisi implementasi aplikasi, tujuan implementasi 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 bermamfaat bagi pemecahan masalah tersebut.