

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Musik adalah salah satu alat komunikasi pertama yang lahir dari perkembangan peradaban manusia. Hingga saat ini musik telah mengalami banyak perkembangan dari segi instrumen, elemen, maupun jenisnya. Salah satunya adalah alat musik drum.

Drum adalah bagian dari alat musik perkusi yang terdiri dari beberapa komponen. Penggunaan drum dilakukan dengan cara dipukul menggunakan tangan atau stik drum untuk menghasilkan suara. Suara yang dihasilkan pun bermacam-macam sesuai dengan pukulan dan perangkat drum yang digunakan.

Dewasa ini hobi bermain musik tampak menjamur di kalangan anak-anak muda. Mereka tidak hanya bermain sendiri-sendiri, tetapi juga membentuk kelompok grup musik, terutama di sekolah-sekolah. Salah satu perangkat dalam bermain musik yang cukup diminati adalah drum. Alat musik ritmis ini cukup dominan dalam kelompok grup musik karena memberikan ketukan agar suatu lagu dapat dimainkan dengan baik. Namun, banyak orang belum mengetahui secara keseluruhan tentang drum, seperti halnya komponen-komponen yang digunakan serta bagaimana cara bermain drum yang baik. Maka dibutuhkan pengetahuan atau informasi yang cukup memadai untuk lebih mengenal alat musik drum. Untuk membantu proses pembelajaran maka menggunakan aplikasi

multimedia sangat memudahkan pengguna untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan atas latar belakang permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan suatu perumusan masalah yaitu:

“ Bagaimana membuat sistem berbasis multimedia mengenai alat musik drum ini melalui media gambar dan suara menjadi pelajaran yang mudah dipahami sehingga penyampaian pengetahuan yang mengandung unsur pendidikan dapat menambah wawasan dan mendorong minat pengguna “.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan aplikasi ini mencakup permasalahan perancangan dan pembuatan tampilan struktur aplikasi dan struktur menu. Sistem yang akan diterapkan pada aplikasi ini terbatas pada :

1. Hanya menampilkan informasi tentang drum set.
2. Mempelajari teknik-teknik dasar bermain drum
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut: Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition 1.5.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang akan dicapai dari pembuatan aplikasi interaktif ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi interaktif ini sebagai sarana pembelajaran alat musik drum untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan minat pengguna.
2. Memberikan alternatif baru dalam sistem pembelajaran atau penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami dan menarik.
3. Memberikan kemudahan pada pengguna dalam mempelajari perangkat drum secara umum dari cara penggunaan sampai teknik dasar bermain drum.
4. Mengembangkan kemampuan di bidang multimedia.

Adapun beberapa manfaat yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mempelajari informasi yang diinginkan.
2. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengambilan data antara lain meliputi :

### 1. Metode Kepustakaan

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai perbandingan.

### 2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertatap muka secara langsung dengan beberapa narasumber yang terkait dengan objek penelitian.

## 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Penyusunan laporan ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### Bab 1 . Pendahuluan

Pada bab ini menerangkan latar belakang, merancang metode pembelajaran dan menjelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

**Bab II . Landasan Teori**

Bab ini menerangkan tentang landasan teori yang digunakan terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi sistem multimedia, gambaran umum tentang ensiklopedia dan alat musik drum serta perangkat lunak yang digunakan dan peralatan pendukung dalam merancang aplikasi.

**Bab III . Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini membahas tentang analisis sistem yang digunakan. Selain itu juga melakukan studi kelayakan dengan uji ekonomi, operasional dan teknologi, serta berisikan tentang pembahasan mengenai proses perancangan sistem.

**Bab IV . Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini akan menjabarkan langkah-langkah pembuatan aplikasi dengan menggunakan software-software yang mendukung dan pembahasan dari tiap fungsi utama aplikasi yang dibuat. Dipaparkan hasil tahap analisis, desain, serta hasil testing dan implementasinya.

**Bab V . Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibahas di atas serta saran yang diberikan pada pembuatan aplikasi ini.