

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perangkat *mobile* sudah bukan lagi menjadi sesuatu yang asing lagi. Hampir semua orang dari berbagai kalangan mengenal perangkat ini. Perkembangan yang semakin maju dan *evolusi* perangkat *mobile* juga meningkat seiring dengan jumlah aplikasinya. Perangkat keras dan perangkat lunak *mobile* yang sekarang semakin terjangkau membuat aplikasi-aplikasi *mobile* semakin banyak dikembangkan dan memiliki fungsi yang bermacam-macam. Kemudahan dan efisiensi menjadi titik tumpu utama dalam pengembangannya. Salah satu *platform mobile* yang paling banyak dikembangkan untuk saat ini adalah Android. Android adalah sistem operasi *open source* berbasis Linux yang dikembangkan oleh Android Inc kemudian dibeli dan dibiayai oleh Google (Wikipedia.org). Dalam perkembangannya Aplikasi Android termasuk salah satu yang paling cepat karena banyaknya pengguna Sistem Operasi Android dan kebutuhan pasar (Holla, 2012).

Salah satu bentuk perkembangan Aplikasi Android adalah Aplikasi alat-alat musik, khususnya alat musik piano. Piano adalah sebuah alat musik yang dimainkan dengan jari jemari tangan. Orang yang memainkan alat musik ini disebut dengan *Pianis*. Komponen penting dalam memainkan alat musik ini adalah kunci nada atau biasa disebut *chord*. *Chord* adalah kumpulan dua nada atau lebih yang bila dimainkan secara bersamaan terdengar harmonis. *Chord* bisa dimainkan secara terputus-putus ataupun secara bersamaan. *Chord* ini digunakan untuk mengiringi suatu lagu. Untuk memainkan alat musik piano dibutuhkan pengetahuan tentang

berbagai jenis *chord* dan juga mempunyai *feeling* yang baik saat memainkannya. Banyaknya jenis *chord* menjadi sebuah kendala seorang *Pianis* dalam memainkan sebuah lagu.

Dalam penelitian ini akan dibuat media pembelajaran alat musik berbasis Android yang akan menampilkan *chord* piano untuk memudahkan *Pianis* dalam mengetahui berbagai jenis *chord* piano serta terdapat kuis yang berfungsi untuk membentuk *feeling* seorang pianis menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul "Perancangan Aplikasi Mobile Edukatif 'Belajar Chord Piano untuk Pemula' Berbasis Android".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dirumuskan permasalahannya, yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi berbasis Android yang memudahkan *pianis* pemula dalam mengetahui berbagai jenis *chord* ?
2. Bagaimana membuat aplikasi berbasis Android yang dapat menajamkan *feeling pianis* pemula dalam mengetahui berbagai jenis *chord* ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis akan membahas permasalahan yang meliputi :

1. Aplikasi ini mempunyai tangga nada C, C# / Db, D, D# / Eb, E, F, F# / Gb, G, G# / Ab, A, A# / Bb, B dan mempunyai jenis chord *Mayor, Minor, Dominant7th, Minor7th, Minor7th-5, Mayor7th, Augment, Diminish, 6th, 9th, Minor6th, Augmented7th, Suspended4th.*
2. Aplikasi ini dirancang pada platform Android khususnya untuk resolusi layar selebar 7inch(hdpi), modus layar *landscape only* dengan android versi 4.1
3. Software yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Eclipse, Android-sdk, SQLite, dan Adobe Photoshop CS 5

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
2. Membantu pianis pemula dalam mempelajari *chord piano.*
3. Ikut berpartisipasi dalam meramaikan pasar industri teknologi saat ini yang banyak berkecimpung dalam aplikasi *mobile.*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memperdalam dan menambah ilmu yang telah dipelajari pada saat kuliah dan sebagai syarat kelulusan program S1 Teknik Informatika STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Memperkaya jumlah aplikasi alternative edukasi dalam bidang musik.
3. Mengenali dan menguasai berbagai jenis *chord* piano melalui *smartphone* Android.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang memungkinkan dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Kepustakaan / *Library*

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang digunakan sebagai acuan referensi serta digunakan sebagai bahan pembandingan.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan Tanya jawab secara langsung dengan pihak atau orang yang ahli dalam bidang musik khususnya alat musik piano.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berasal dari studi literatur internet atau buku. Dimana studi literatur tersebut, dijadikan acuan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi mobile edukatif 'Belajar Chord Piano' berbasis android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis pengembangan sistem android serta penerapannya dalam pembuatan aplikasi 'Belajar Chord Piano', menganalisis kebutuhan sistem android dan penerapan perancangan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan penelitian dan saran yang dituliskan oleh penulis.

