

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu perkembangan teknologi yang menonjol dimasa sekarang ini adalah teknologi informasi dan komputer khususnya di bidang multimedia yang sangat berperan dalam bidang seni.

Pemakaian komputer multimedia banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari diantaranya untuk membuat iklan televisi, keperluan presentasi, media pembelajaran atau tutorial dan masih banyak lagi kegunaan dari komputer multimedia. Dalam bidang kesenian khususnya seni musik, komputer multimedia dapat menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik sehingga dalam pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Sebagian orang ada yang tidak bisa memainkan alat musik, juga tidak bisa membaca not balok ataupun memainkan nada-nada akord. Mereka hanya bisa belajar dengan menggunakan *software-software* yang berhubungan dengan musik

Dengan adanya permasalahan tersebut penulis membuat aplikasi ini sebagai media pembelajaran bagi orang-orang yang ingin belajar menggunakan dan mengetahui alat musik khususnya *Alto Saxophone* lebih mudah dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pokok suatu permasalahan yang menjadi acuan untuk mencari jalan keluar terbaik. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “ Bagaimana membuat sebuah aplikasi multimedia yang dapat memberikan manfaat serta kemudahan bagi orang-orang yang ingin belajar Saxophone agar bisa memainkan Saxophone dan berkarya lebih baik lagi ”.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis membatasi pembuatan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran teknik penjarian dan suara nada yang dihasilkan sesuai dengan alat musik yang dijadikan acuan yaitu *Alto Saxophone*.

Perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *Visual Basic 6.0* sebagai *software* utama dan beberapa *software* pendukung lainnya seperti *Corel Draw 13*, dan *software* pendukung lainnya.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Ahli Madya jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan yang ingin dicapai penulis dengan penulisan Tugas Akhir ini adalah :

- a) Membantu pembelajaran dalam bidang seni musik khususnya *Alto Saxophone* agar lebih mudah dan menarik.
- b) Membuktikan bahwa multimedia berperan penting dalam bidang seni musik.
- c) Untuk menerapkan disiplin ilmu yang penulis dapatkan selama dibangku kuliah dan diluar kuliah serta untuk mengetahui apakah ilmu yang telah dipelajari pada saat kuliah dapat diterapkan kedalam dunia kerja yang nyata.
- d) Mengembangkan ide dan kreativitas dalam merancang suatu aplikasi multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Dalam proses penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, hal ini dilakukan agar data yang akan digunakan dalam penelitian ini lebih tepat dan jelas sumber-sumbernya.

Adapun metode yang pengumpulan data yang digunakan oleh penulis antara lain:

1. Studi Kepustakaan

Yaitu penelitian yang mengambil bahan dari kepustakaan (buku) yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sehingga diperoleh landasan teori dalam menganalisis data yang ada dalam pembuatan Tugas Akhir.

2. Studi Lapangan

Yaitu melakukan penelitian dengan cara mendapatkan data-data secara langsung dengan pengamatan terhadap objek.

3. Studi Internet

Yaitu melakukan pengamatan dengan mengambil data-data dari situs-situs di internet yang berhubungan dengan perkembangan sejarah musik, instrumen, musik digital serta *Saxophone*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang seni musik, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan konsep dasar multimedia yang meliputi pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, struktur multimedia dan langkah-

langkah dalam mengembangkan aplikasi multimedia serta akan menjelaskan *software-software* yang digunakan.

BAB III. TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas tentang unsur yang meliputi sejarah Saxophone dan materi tentang Saxophone.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pendefinisian masalah, perancangan konsep, penulisan naskah, perancangan isi, perancangan grafik dan pembuatan aplikasi.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7 Rencana Kegiatan

Pembuatan aplikasi ini, diperkirakan akan membutuhkan waktu selama empat bulan. Uraian dari rencana kegiatan bisa dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Susunan Rencana kegiatan

Kegiatan	Bulan																			
	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data																				
Perancangan																				
Pembuatan Aplikasi																				
Uji coba, analisa kelayakan																				
Pembuatan laporan																				