

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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. Perkembangan 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, dibandingkan dengan gadget yang mudah dijangkau dan mulai merakyat. Padahal mengenalkan alat 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 akan lebih kreatif, cepat dalam menyelesaikan masalah dan seimbang antara otak kanan dan otak kiri.

Media pembelajaran alat musik yang ada sekarang tersedia dalam beberapa bentuk, diantaranya dalam bentuk buku dan *e-learning*. Buku memiliki keterbatasan hanya dapat menampilkan informasi berupa teks dan gambar, mudah rusak terkena air atau robek. Bentuk website (*e-learning*) memiliki

kekurangan untuk mengaksesnya harus menggunakan media komputer, komputer membutuhkan daya listrik, sedangkan tidak semua orang memiliki komputer. Aspek mobilitasnya kurang, karena komputer tidak mudah dibawa kemana-mana. Aplikasi dalam bentuk mobile merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan dari sistem pembelajaran yang sudah ada. Aplikasi ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya sebagai sebuah media edutainment, suatu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain, mudah dibawa kemana-mana karena terinstal dalam telepon seluler yang notabeneanya adalah alat komunikasi sehari-hari, murah karena yang diperlukan untuk menjalankannya hanya sebuah telepon genggam (*handphone*), efisien dalam penggunaannya, karena tidak menghabiskan banyak waktu.

Aplikasi ini digunakan sebagai sarana bagi anak-anak untuk lebih memahami bagaimana cara memainkan alat musik serta dapat mengetahui jenis suara dari alat musik itu sendiri. Aplikasi ini juga berisi beberapa menu tentang alat musik yaitu Gitar, Piano, Angklung, Suling dan Kendhang yang lengkap disertai nada dasar dari masing-masing alat musik tersebut. Sehingga aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah bagi anak-anak, agar ketertarikan terhadap seni musik itu akan kembali muncul. Oleh karena itu penulis akan membangun skripsi dengan judul "Pembuatan Aplikasi Dokter Musik Berbasis Android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membangun Aplikasi Media Interaktif Dokter

Musik yang mempunyai nilai menarik dimata para pengguna smartphone android.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan agar tidak keluar dari pokok permasalahan yang menjadi pembahasan pada penelitian ini, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

- a) Aplikasi Dokter Musik bertipe dua dimensi.
- b) Aplikasi Dokter Musik berjalan di smartphone bersistem operasi android minimum versi jelly bean.
- c) Aplikasi ini dibuat untuk anak-anak dan remaja usia 8-17 tahun.
- d) Aplikasi ini memiliki main menu: Alat Musik, Kuis dan Tentang.
- e) Aplikasi ini dibuat menggunakan Software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Game Maker Studio.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Merupakan syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata I Sistem Informasi dan memperoleh gelar sarjana komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat sebuah aplikasi "Dokter Musik" berbasis android yang nantinya diharapkan mampu diaplikasikan dalam smartphone.
3. Dapat dijadikan referensi mengenai perancangan dan pembuatan Aplikasi "Dokter Musik" Berbasis Android.

4. Sebagai syarat kelulusan program S1 (Strata-1) jurusan Sistem Informasi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan dan pembuatan aplikasi ini yaitu:

1. Bagi penulis, dengan adanya penelitian ini maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan dalam penyajian informasi yang cepat, tepat dan akurat. Selain itu juga menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah aplikasi mobile yang nantinya dapat diaplikasikan/install pada smartphone berbasis android yang dimiliki pengguna.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Studi Literatur

Tahap ini dilakukan pencarian referensi yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi "Dokter Musik".

2. Perancangan

Tahap ini dilakukan perancangan pembuatan aplikasi android “Dokter Musik” yang merupakan representasi dari sistem program yang dibangun.

3. Implementasi

Pada tahap ini menyesuaikan dengan perancangan sistem untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja dengan efektif sesuai dengan yang diinginkan.

4. Uji Coba

Pengujian dan analisis sistem berdasarkan kinerja aplikasi. Pengujian bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi dokter musik yang dibuat melalui analisis dari para penikmat musik.

1.7 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Dokter Musik ini yaitu menggunakan metode pengembangan multimedia, penggunaan dan perpaduan gambar, video dan suara dalam multimedia banyak menarik maupun menggugah minat belajar mengenai alat musik.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : *LANDASAN TEORI*

Bab ini berisi dasar-dasar teori dari referensi penunjang dan penjelasan permasalahan yang dibahas dalam membangun aplikasi tersebut.

BAB III : *ANALISIS DAN PERANCANGAN*

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan aplikasi, analisis kelayakan dan perancangan aplikasi yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan media interaktif yang dibangun.

BAB IV : *IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN*

Bab ini membahas aplikasi dokter musik yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan aplikasi serta hasil testing dan implementasi dari media interaktif yang dibuat.

BAB V : *PENUTUP*

Bab ini berisi kesimpulan dari uraian dan pembahasan yang ada dalam bab-bab sebelumnya serta saran-saran.