

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada saat ini telah mengubah gaya hidup generasi muda, termasuk dalam cara dan kebiasaan menikmati musik. Industri musik yang mengandalkan bentuk rekaman manual telah tersaingi oleh industri musik dalam format digital. Musik digital sangat mendukung dan memudahkan pemain musik dalam berkreatasi tanpa harus memainkan atau memiliki instrumen asli.

Dalam bermusik seseorang membutuhkan alat musik. Alat musik terdiri dari tiga jenis. Salah satunya adalah alat musik ritmis seperti drum, kendang dan gamelan yang berfungsi sebagai alat musik pengiring dan juga digunakan untuk mengatur tempo lagu. Tetapi alat musik ritmis tersebut mempunyai bentuk yang besar dengan harga yang mahal, dan tidak praktis untuk dibawa, jadi diperlukan suatu alat musik ritmis yang praktis dengan harga terjangkau. Alat musik ritmis manual tersebut dapat digantikan dengan alat musik ritmis digital. Alat musik digital drum, kendang, dan gamelan ini selanjutnya akan dikemas dalam aplikasi loops berbasis android.

Jadi dengan adanya aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan berbasis android ini pemain musik tidak perlu menggunakan instrumen asli dari drum, kendang dan gamelan untuk mengiringi sebuah musik yang dimainkannya.

Cukup dengan memutar loops, maka alat musik yang digunakan dapat mengeluarkan instrumennya. Untuk itu dalam skripsi ini penulis bermaksud mengambil judul **“Pembuatan Aplikasi Loops Drum Kendang dan Gamelan Berbasis Android”**. Penulis berharap skripsi ini dapat membantu dalam bermain musik secara praktis tanpa harus memainkan instrumen musik asli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan berbasis android.
2. Bagaimana membuat aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan yang mengeluarkan beberapa jenis genre musik seperti *pop, rock, jazz, reggae* dan *hip-hop*.
3. Bagaimana membuat aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan yang dapat menampilkan fitur edit musik bagi *user* sehingga pengguna dapat membuat instrumen sendiri.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah ini dapat lebih terarah, maka perlu adanya suatu batasan masalah. Maka perlu ditetapkan batasan-batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Hanya ada 3 alat jenis alat musik pada aplikasi ini.

2. Hanya terdapat 5 *genre* yang ada pada alat musik drum yaitu pop, rock, jazz, reggae, hip-hop, selain itu pada alat musik kendang dan gamelan memiliki 1 *genre* yaitu *genre* tradisional.
3. Satu *user* dapat memilih salah satu jenis alat musik yang akan dimainkan.
4. Pembuatan instrumen awal pada *genre* pop, rock, jazz, reggae, hip-hop dan tradisional sudah ditentukan sebelumnya.
5. User hanya dapat mengedit instrumen pada satu alat musik.
6. Pengguna tidak dapat menghapus *genre* musik yang terdapat pada aplikasi ini.
7. Aplikasi ini bersifat *offline*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian Aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan berbasis android, bertujuan untuk:

1. Merancang dan membuat Aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan berbasis android.
2. Mengimplementasikan Aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan berbasis android pada masyarakat.
3. Memudahkan *user* dalam memainkan alat musik drum, kendang, dan gamelan dengan fitur yang dapat mendukung dalam memainkan alat musik tersebut.
4. Merancang dan membuat fitur yang dapat berguna untuk memudahkan *user* dalam hal memainkan alat musik drum, kendang, dan gamelan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menghasilkan Aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan berbasis android, yang dapat dimanfaatkan oleh para pemain musik.
2. Mempermudah seluruh pemusik dalam hal memainkan alat musik dan menciptakan instrumen musik.
3. Mempermudah *user* dalam hal memahami suara yang dikeluarkan oleh alat musik drum, kendang, dan gamelan.
4. Mempermudah *user* yang ingin belajar alat musik drum, kendang, dan gamelan.
5. Mempermudah *user* untuk mengasah kemampuan bermain alat musiknya.

1.6 Metode Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tentang perancangan aplikasi-aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan berbasis android ini, terlebih dahulu penulis melakukan pengumpulan dan penganalisaan data.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1) Studi Literatur

Studi ini dimaksudkan untuk pengumpulan dan memperoleh data sekunder dengan cara mempelajari, membaca dan mencatat dari buku, paper, atau jurnal dari penelitian lain yang memiliki tema atau judul yang mirip.

1.6.2 Metode Anallisa

- 1) Metode analisa SWOT merupakan penelitian sebuah bentuk analisa situasi dan juga kondisi yang bersifat deskriptif (memberi suatu gambaran). Dengan menggunakan analisis ini diharapkan penulis mendapatkan informasi mengenai peluang dan inovasi dari setiap narasumber dengan cara mengevaluasi semua obyek.
- 2) Mengetahui dengan teliti apa yang harus dilakukan agar aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan berbasis android ini dapat digunakan dengan maksimal.
- 3) Metode analisis kebutuhan merupakan suatu proses untuk mendapatkan informasi, model dan spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan. Agar informasi yang dibutuhkan terpenuhi, metode yang dilakukan adalah survey langsung ke lapangan dengan menanyakan semua kebutuhan yang diperlukan pada user.

1.6.3 Metode Perancangan

1) UML

Sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikan, membangun, pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis Object-Oriented. Dengan uml akan dibuat gambaran agar mudah dalam membangun aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan berbasis android ini.

2) Tabel Relasi Database

Relasi adalah hubungan antar tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur operasi suatu

database. Sehingga pada aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan akan dibuat tabel relasi database agar semua relasi dapat diketahui dengan jelas.

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Prototipe adalah suatu pendekatan yang sangat rapi dan berurutan untuk membuat sebuah sistem menjadi sesuatu yang nyata.

1.6.5 Metode Pengujian Sistem

Menggunakan testing user metode ini digunakan untuk mengetahui respon user mengenai aplikasi yang dibuat. Metode ini dijalankan dengan cara uji lapangan dengan langsung testing ke beberapa user yang memainkan alat musik ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebelum mengemukakan dan merumuskan mekanisme pembuatan aplikasi pada skripsi ini, terlebih dahulu akan diterangkan sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1) BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran umum pembuatan aplikasi loops drum, kendang, dan gamelan. Ada beberapa pembahasan yang akan di bahas mulai dari latar belakang pembuatan aplikasi ini, rumusan masalah, batasan masalah hingga pada metode-metode yang akan diterapkan pada saat pembuatan aplikasi.

2) BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan acuan tinjauan pustaka yang terkait dengan alat musik. Tinjauan yang digunakan merupakan jurnal yang membahas hal yang sama dan setidaknya menggunakan 2 jurnal sehingga dapat dijadikan sebagai referensi pada saat pembuatan aplikasi ini.

3) BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang metode-metode analisa. Metode yang akan digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah metode analisa SWOT dan metode analisis kebutuhan. Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang bisa dilakukan dan juga dapat memberikan informasi mengenai semua kebutuhan yang harus dipenuhi pada pembuatan aplikasi loops ini.

4) BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang prosedur pembuatan aplikasi yang dikerjakan dengan software pendukung dan juga hasil pengujian aplikasi dengan cara testing user.

5) BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

6) DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang cantuman sumber-sumber referensi yang membantu dalam proses pembuatan laporan skripsi.

7) LAMPIRAN

