

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin modern, memberikan dampak positif khususnya dalam dunia teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini sangatlah penting untuk dimanfaatkan khususnya sebagai media pembelajaran. Teknologi tidak hanya dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran saja tetapi juga digunakan untuk mencari berbagai informasi, memberikan informasi dan berkomunikasi satu dengan yang lainnya.

Namun, seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih, banyak orang yang mulai meninggalkan hal-hal yang identik dengan tradisional ke arah modernisasi. Salah satunya adalah alat musik tradisional. Dalam kasus ini ,pemanfaatan teknologi sangatlah penting. Dengan teknologi saat ini yaitu *smartphone* sangallah dibutuhkan untuk berbagi informasi, mencari informasi, dan berkomunikasi.

Oleh sebab itu dengan memanfaatkan teknologi saat ini maka penyampaian informasi tentang alat music daerah sebagai media pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Karena dengan menggunakan teknologi saat ini *smartphone/gadget* dapat menarik generasi-generasi muda untuk mempelajari dan mengenal alat musik daerah sebagai salah satu kebudayaan Indonesia. Hal ini akan menjadi lebih efektif karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari apa yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah, maka penulis ingin mengambil pokok permasalahan yang akan diselesaikan yaitu : “bagaimana membuat aplikasi pengenalan alat musik daerah populer di Indonesia dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif di seluruh dunia ?”

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan mencapai sasaran yang diharapkan, penulis membatasi pada sistem informasi yang meliputi :

Fitur-fitur aplikasi ini meliputi :

- a. Alat musik dari tiap daerah di Indonesia, Bunyi alat musik, Kuis.
- b. Sebagai media pembelajaran yang efektif untuk pengenalan alat musik daerah.
- c. Terdiri dari 2 bahasa Indonesia dan Inggris

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut :
  - a. Mengamalkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh selama di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Sebagai salah satu alternative dalam mengenalkan alat musik daerah populer di Indonesia ke dunia.

2. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :
  - a. Sebagai prasyarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Sebagai media pembelajaran yang efektif.
  - c. Untuk melestarikan kebudayaan alat musik tradisional yang mulai ditinggalkan khususnya dalam pengenalan bentuk alat musik, suara, dan informasi.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan menggunakan buku-buku referensi dan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan aplikasi android.

#### **b. Metode Kepustakaan (library)**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

### **2. Metode Analisis**

Menganalisis data-data yang telah dikumpulkan secara terperinci guna untuk menyusun laporan untuk kebutuhan proses perancangan dan

pengembangan aplikasi maka penulis menggunakan metode analisa SWOT.

### **3. Metode Perancangan**

Setelah data yang dikumpulkan telah dianalisis secara terperinci maka penulis melakukan perancangan interface serta perancangan UML (*Unified Modeling Language*) guna untuk pengembangan aplikasi.

### **4. Metode Pengembangan**

Metode pengembangan dilakukan agar dapat tercipta aplikasi yang diinginkan sesuai dengan perancangan. Dalam hal ini pengembangan aplikasi yang dilakukan adalah dengan adanya penambahan efek suara dan kuis pemahaman materi.

### **5. Metode Testing**

Metode ini dilakukan agar dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan suatu aplikasi yang kita buat. Seperti pengetesan ada tidaknya kesalahan listing program yang menyebabkan aplikasi tidak berjalan.

### **6. Metode Implementasi**

Jika semua metode telah dilakukan dengan baik maka aplikasi siap digunakan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dimana didalamnya terdapat penulisan-penulisan berdasarkan pokok-pokok pembahasannya. Uraian sistematika skripsi sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar tentang android dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang perancangan aplikasi, analisis kelayakan operasional, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan fungsional, dan non fungsional dan model-model penyelesaian masalah.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil dan implementasi dari perancangan sistem serta pembahasan output yang ditampilkan dari aplikasi dan software yang digunakan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil aplikasi yang kita bu