

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan dalam dunia teknologi berkembang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk teknologi yang canggih yang beredar di pasaran. Begitu juga dalam dunia telekomunikasi. Kemajuan dunia telekomunikasi saat ini juga telah berkembang dengan sangat pesat sehingga kebutuhan akan pendukung-pendukung di dalamnya menjadi tidak terelakkan.

Perangkat lunak sendiri juga mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir dengan munculnya platform untuk mobile device seperti Symbian, Java dan Android.

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Sejauh ini Android termasuk sistem operasi yang cepat sekali memperbarui software mereka. Biasanya android meng-update pada perbaikan bug serta penambahan fitur baru. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh macam peranti bergerak.

Kebutuhan akan hiburan saat ini menjadi mutlak dibutuhkan oleh setiap orang untuk mengurangi tingkat stress dan menyegarkan pikiran. Salah satu hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat adalah karaoke. Sebagai informasi, tempat karaoke memiliki tarif yang tinggi karena tarif ruang paling murah Rp 35000/jam.

Sesuai uraian diatas, sistem yang harus dikembangkan harus dapat memberikan solusi bagi masalah yang saat ini, belum dapat terselesaikan. Penulis mencoba menyusun skripsi dengan judul "**APLIKASI KARAOKE BERBASIS ANDROID**" untuk mengatasi problematika diatas. Penulis mencoba membuat suatu aplikasi berbasis android Sehingga setiap orang yang ingin melakukan kegiatan bernyanyi ditempat karaoke, mereka tidak usah lagi pergi ketempat karaoke dan bisa melakukannya dilakukan kapanpun dan dimanapun serta tidak terbatas ruang dan waktu. Serta mempermudah bagi mereka yang tidak mempunyai waktu dan dana untuk pergi ketempat karaoke.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, diperoleh rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu "Bagaimana cara membuat aplikasi android yang dapat mempermudah mereka yang senang bernyanyi tanpa harus pergi ketempat karaoke?"

1.3 Batasan Masalah

Pada sub bab ini akan dijelaskan tentang batasan masalah agar pembahasan skripsi ini terarah. Adapun batasan masalah tersebut meliputi :

1. Perangkat lunak yang dibangun hanya dapat dijalankan pada smartphone berbasis Android yang memiliki sistem operasi Android minimal versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah java.

3. Bersifat Offline.
4. Tidak dapat menghilangkan vocal di musik, sehingga musik yang digunakan harus tanpa vocal.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah menjadikan suatu aplikasi karaoke berbasis android ini mempermudah bagi mereka yang senang bernyanyi ataupun Cuma untuk menghilangkan penat tanpa harus pergi ketempat karaoke.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun secara tidak langsung kepada berbagai pihak yang berkepentingan. Di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Penulis dapat lebih memahami bahasa pemrograman khususnya pemrograman java untuk aplikasi smartphone (eclipse).
2. Penulis dapat menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan.
3. Pengguna dapat menikmati dan melakukan kegiatan karaoke tanpa harus pergi ketempat karaoke serta bisa hemat biaya dan waktu.
4. Bisa mengurangi tingkat stress bagi pengguna.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Studi literatur, yaitu dengan melakukan tinjauan pustaka untuk mendapatkan informasi berupa data, tulisan, keterangan melalui buku atau sumber informasi lainnya yang mendukung landasan teori dalam Skripsi ini. Selain itu juga mencari informasi terkini melalui internet sehingga data teori yang didapat mengikuti perkembangan teknologi.
2. Studi bimbingan dan diskusi, yaitu dengan melakukan diskusi tentang topik skripsi ini dengan dosen pembimbing yang telah ditunjuk oleh pihak kampus STMIK AMIKOM.
3. Tahap Perancangan Sistem
 - a. Analisa

Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah yang ada, dan untuk memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisis sistem, maka permasalahan yang ada dapat teratasi
 - b. Desain

Sistem desain menguraikan layar *layout*, proses diagram dan dokumentasi lainnya. Hasil dari tahapan ini akan menjelaskan sistem baru sebagai kumpulan modul atau subsistem.
4. Implementasi (*Built and Coding*)

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan. Sehingga pada tahapan ini akan tercipta sebuah perangkat lunak (*software*).

 - a. Testing / Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilanjutkan dengan pengujian untuk menguji tingkat kehandalan perangkat lunak yang telah dibangun. Hal ini dilakukan untuk memastikan kehandalan sistem.

b. Instalation / Pemasangan

Tahapan ini merupakan puncak dari tahap pengembangan, dimana sistem yang baru akan dipasang / dijalankan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memahami gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini, maka penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat ketentuan – ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori ini menjelaskan tentang teori – teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan menjelaskan gambaran umum objek penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan sistem yang akan dibuat, materi dan teori yang akan di masukkan dalam sistem dan menganalisa kebutuhan pengguna dan biaya serta manfaat dari adanya aplikasi android yang dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bagian implementasi ini meliputi uji coba sistem dan program, serta manual instalasi. Sedangkan untuk pembahasan terdiri dari listing program, basis data, interface / antarmuka dan maintenance (perawatan).

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan sistem dan saran yang ditunjukkan kepada pihak terkait.

