

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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. Perkembangan teknologi informasi tersebut berdampak semakin tergusurnya kebudayaan dan kesenian lokal. Orang-orang sudah tidak peduli lagi untuk melestarikan budaya dan kesenian lokal, karena mereka sudah terlalu sibuk dengan gadget yang mereka miliki, terutama pada anak-anak dan remaja sekarang.

Alat musik tradisional adalah alat musik suatu daerah yang sudah menjadi ciri khas didaerah tersebut yang dimainkan masyarakat terdahulu, yang relatif mulai terlupakan masyarakat sekarang, terutama anak-anak dan remaja yang memilih alat musik modern. Sudah seharusnya para generasi muda memainkan dan melestarikan alat musik tradisional tersebut, agar kedepannya bisa dimainkan oleh masyarakat luas dan tidak termakan zaman.

Aplikasi ini digunakan sebagai sarana mengembalikan ketertarikan anak-anak muda agar mau memainkan alat musik tradisional didaerahnya. Aplikasi ini juga berisi beberapa menu tentang alat musik tradisional yang lengkap disertai dengan nada dasar masing-masing alat musik tersebut. Jadi aplikasi ini bisa digunakan dengan mudah bagi pengguna android, agar ketertarikan pada musik tradisional itu juga akan kembali muncul.

Maka dari itu, memainkan beberapa alat musik tradisional dalam satu aplikasi yang baik dan menarik pasti mempunyai daya tarik sendiri. Untuk mengembangkan sarana ini diperlukan wadah yang cocok. Untuk itu android merupakan wadah yang sangat cocok, di samping itu beberapa aplikasi di android masih bersifat hiburan saja, tanpa ada edukasi didalamnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, aplikasi ini dianggap sangat dibutuhkan untuk membantu keingintahuan tentang alat tradisional, sehingga penulis merasa tertarik untuk menulis skripsi yang berjudul **"Pembuatan Aplikasi Bermatn Dan Belajar Alat Musik Tradisional Jawa Tengah"**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka timbul suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi alat musik tradisional berbasis mobile pada Android OS Mobile ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka dalam penyusunan Skripsi ini permasalahan yang dibahas meliputi :

1. Proses pembuatan aplikasi ini menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS6.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian dan pembuatan skripsi yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Bermain Dan Belajar Alat Musik Tradisional Jawa Tengah” adalah :

1. Menghasilkan aplikasi alat musik tradisional jawa tengah berbasis android.
2. Mengembalikan ketertarikan pada alat musik tradisional.
3. Dapat memberi pembelajaran dan hiburan dalam memainkan alat-alat musik.
4. Untuk memudahkan pengguna android dalam memainkan alat-alat musik.

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### 1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

##### 2. Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan untuk merencanakan dan merancang pola permainan, desain aplikasi, dan fitur-fitur yang akan dibuat.

### 3. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap untuk pembuatan perangkat lunak dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

### 4. Uji coba dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibuat berdasarkan tujuan pembuatan program, dan mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul. Pada tahap ini juga dilakukan perbaikan apabila sistem dinilai kurang sesuai dengan tujuan awal pembuatan program.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan laporan.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Membahas tentang konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan *software* (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi musik tradisional.

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

Bab ini menguraikan tentang rancangan pola permainan, desain aplikasi, dan fitur-fitur yang akan dibuat.

### **BAB IV. IMPEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai definisi implementasi aplikasi, tujuan implementasi aplikasi, pengujian aplikasi, komponen utama implementasi aplikasi, dan pemeliharaan aplikasi.

### **BAB V. PENUTUP**

Bab ini menguraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang diharapkan dapat bermamfaat bagi pemecahan masalah tersebut.

