

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi hingga sekarang sudah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia sebagai contohnya pembelajaran alat musik sekarang jauh lebih mudah dibandingkan dahulu, dikarenakan jaman sekarang semua pelajaran dapat diakses menggunakan *Internet* terlebih di *Youtube* terdapat banyak sekali video – video yang mengajarkan berbagai cara dalam memainkan alat musik tertentu. Musik merupakan salah satu cabang seni yang menjadi kebutuhan hidup saat ini. Hal ini dikarenakan fungsi yang ada dalam musik itu sendiri, antara lain sebagai sarana media ekspresi, sarana ritual keagamaan, sarana komersial, sarana terapi dan masih banyak lagi. Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara dalam pola-pola dan yang dapat dimengerti dan dipahami manusia [1].

Dengan kemajuan teknologi sekarang tidak menutup kemungkinan bahwa sudah banyak media pembelajaran alat musik gitar mulai dari yang berada di *web*, *youtube* maupun aplikasi-aplikasi yang ada di *playstore*, namun kebanyakan media pembelajaran yang ada hanya mengajarkan cara bermain musik dengan kunci tertentu, bukan mempelajari kunci itu sendiri terlebih tidak adanya teori tentang gitar itu sendiri, bahkan sampai sekarang terkadang masih banyak yang tidak bisa membedakan antara gitar klasik dan gitar akustik.

Pembelajaran yang dibantu computer dikenal dengan nama CAI yaitu “*Computer Assisted Instruction*”, prinsip pembelajaran ini menggunakan komputer sebagai alat bantu menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada user secara interaktif. CAI dapat dijadikan bermacam – macam bentuk, diantaranya seperti *game*, pengajaran konsep – konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk audio visual yang kemudian dianimasikan. Jadi CAI adalah penggunaan komputer sebagai alat bantu untuk pembelajaran dan dalam hal ini CAI digunakan untuk aplikasi pembelajaran alat musik [2].

Dalam masa sekarang, banyak sekali orang yang ingin bermain alat musik terutama gitar, namun terbatas karena ketidaktahuan tentang cara memainkan alat musik gitar tersebut, sehingga dibutuhkan seorang guru pengajar yang jasanya bisa terbilang cukup mahal yang dimana jadi faktor yang membuat orang bimbang dalam memainkan alat musik gitar ini.

Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi adalah sebuah organisasi yang bergerak di dalam bidang kerohanian umat Buddha di Jambi khususnya untuk para mahasiswa, biasanya Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi melakukan kegiatan – kegiatan sosial seperti bakti sosial, amal, dan sebagainya. Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi juga selalu mengadakan kegiatan ibadah bersama pada hari minggu di wihara yang berbeda – beda yang berdomisili di Kota Jambi.

Di dalam organisasi Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi memiliki beberapa biro minat dan bakat salah satunya adalah biro musik, namun terhambat akibat proses pembelajaran yang hanya dapat dilakukan sekali dalam seminggu serta jika guru pengajar berhalangan hadir maka kegiatan biro musik ditiadakan,

terlebih dengan adanya pandemi sehingga membuat proses kegiatan belajar mengajar dihentikan total. Serta sulitnya mencari not-not lagu Buddhis di *internet* menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran dikarenakan frekuensi yang jarang dan pertemuan yang sulit direalisasikan tentu akan membuat pelajaran tidak mendapatkan kemajuan, serta juga menghambat perkembangan dari biro musik Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi.

Dari permasalahan yang dialami tersebut maka, dibutuhkan solusi untuk membantu para anggota biro musik untuk mempelajari alat musik gitar dengan cara yang lebih efektif dan efisien yang dapat digunakan kapan saja tanpa adanya pengajar. Oleh karena itu maka penulis akan merancang sebuah aplikasi pembelajaran alat musik gitar berbasis android dengan harapan aplikasi ini dapat membantu baik pengajar maupun anggota biro musik.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Dari masalah yang dibahas dalam penelitian ini antara lain adalah “Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran alat musik gitar berbasis android pada organisasi Perhimpunan Mahasiswa Buddhis ?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Maka penulis membatasi permasalahan seperti berikut ini :

1. Penelitian difokuskan pada biro musik pada organisasi Perhimpunan Mahasiswa Buddhi Jambi.
2. Perancangan aplikasi menggunakan *Flutter*.
3. Aplikasi yang dibuat hanya untuk pembelajaran alat musik gitar.
4. Pemodelan sistem menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.
5. Lagu yang berada didalam aplikasi hanyalah lagu Buddhis dengan bahasa Indonesia.
6. Perancangan aplikasi ditujukan untuk sitem operasi *Android*.
7. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini adalah pembelajaran alat musik gitar, penyajian not gitar, pembelajaran kunci gitar, dan pembelajaran cara memetik gitar.
8. Aplikasi membutuhkan koneksi internet.
9. Aplikasi menggunakan database *Firebase*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran alat musik gitar yang mudah digunakan bagi pengguna serta efektif dalam membantu proses belajar.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna dapat menambah pengetahuan tentang alat musik gitar serta dapat dijadikan pedoman dalam bermain alat musik gitar.
2. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat menggunakannya serta mempraktekkannya dimanapun dan kapanpun.
3. Bagi peneliti selanjutnya hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan aplikasi lainnya atau dengan menambah fitur – fitur baru yang memiliki hubungan dengan aplikasi ini atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut dan membantu mencari sebuah ide baru dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk mempermudah belajar gitar.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai landasan guna mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai profil organisasi, analisis sistem yang telah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan output, input, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.

