

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada saat ini, perkembangan teknologi sangat berkembang pesat. Teknologi juga sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari di masa sekarang. Hampir semua kegiatan sudah dapat dilakukan dengan bantuan teknologi. *Smartphone* adalah salah satu alat yang bisa menyediakan informasi yang lengkap dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, baik *online* maupun *offline* mendapatkan kemudahan, kenyamanan, kepraktisan untuk membawa media informasi berupa panduan mengenai suatu informasi yang bersangkutan. Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk memuat informasi adalah media teknologi Android. Perangkat Android merupakan perangkat yang hampir dimiliki oleh semua kalangan usia, baik orang tua, remaja, hingga anak-anak

Alat musik merupakan suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang memproduksi suara, dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi, dapat disebut sebagai alat musik. Dengan kita mempelajari alat musik itu dapat membuat kita lebih cerdas, mampu mengurangi stress, dapat membuat kita lebih sabar dan disiplin, membuat kita menjadi lebih kreatif, meningkatkan memory otak, dan mengembangkan kemampuan mendengar. Pada saat ini alat musik sangat dibutuhkan dalam dunia permusikan dimana alat musik digunakan dalam

membuat instrumen atau nada-nada yang indah dan enak untuk didengar, tidak akan ada instrumen atau nada musik jika tidak ada alat musik, maka dari itu alat musik sangat bermanfaat dalam dunia seni.

Dalam penelitian Najirah Umar yang membahas tentang perancangan aplikasi media pembelajaran drum berbasis android, yang sebagaimana kelebihan sistem di dalamnya berisikan tentang praktek bermain drum dan video tentang bermain drum, adapun kelemahan dari sistem tersebut yaitu kurangnya sistem teori tentang drum dan latihan tentang alat musik tersebut. [1]. Dan dalam penelitian ini akan dibuat sistem teori tentang alat musik piano dan latihan teori musik.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik dalam melakukan penelitian yang ditulis dalam penelitian ilmiah yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN ALAT MUSIK PIANO BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : YAMAHA MUSIC SCHOOL CEMPAKA PUTIH)”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah *Aplikasi* pembelajaran alat musik piano berbasis android ?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain :

1. Aplikasi ini hanya mencakup pembelajaran alat musik Piano yang ada pada Yamaha Music School Cempaka Putih Kota Jambi.
2. Aplikasi yang dirancang dapat menampilkan menu materi yang di kemas dalam bentuk text, gambar, dan video yang berisi tutorial tentang pembelajaran alat musik.
3. Aplikasi ini digunakan pada smartpone berbasis android saja.
4. Aplikasi dibangun dengan menggunakan *Eclipse ADT-Bundle*, database SQL dan dapat berjalan pada Sistem Operasi Android minimal versi 3.0 sampai yang terbaru.
5. Dalam penelitian, model perancangan yang digunakan adalah *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Mempelajari dan menganalisa tentang kebutuhan konsep alat musik piano.
2. Merancang sebuah aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran alat musik piano dengan praktis, benar dan tepat.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, memberikan kemudahan bagi pengguna/calon pemain alat musik piano.
2. Penelitian ini sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan memperkaya pengetahuan (keilmuan) dalam dunia Musik.
3. Untuk Yamaha Music School Cempaka Putih Kota Jambi diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan kerja praktek ditetapkan sistematika penulisan, adapun laporan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini kami membuat landasan teoritis yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi definisi-definisi yang melandasi penelitian yang didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi langkah-langkah penelitian yang dilakukan, metode yang digunakan, dan tool atau alat bantu yang digunakan dalam pembuatan sistem yang akan dibangun.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas analisa terhadap permasalahan dan perancangan *Aplikasi* pembelajaran alat musik pada Yamaha Music School Cempaka Putih. Yang mana berisikan analisa sistem yang sedang berjalan, analisa kebutuhan yang dibutuhkan oleh sistem dan perancang sistem *Aplikasi*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dan pengujian hasil perancangan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan-kesimpulan mengenai pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan juga disini penulis mencoba memberikan saran-saran yang kiranya dapat membangun kearah yang lebih baik.