

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Alat Musik Tradisional tradisional indonesia yang memiliki keunikan tersendiri dan menjadi ciri khas kebudayaan yang ada di indonesia. Melihat berbagai macamnya alat musik tradisional indonesia maka bisa dikatakan bahwa Indonesia sangat kaya dengan harta kebudayaannya. Tidak hanya alat musik tradisional indonesia yang dimiliki akan tetapi rumah adat dan tarian daerah yang juga sangat berbeda-beda sesuai dengan ciri khas pada setiap daerah. Dengan kekayaan budaya yang kita miliki seharusnya kita bangga menjadi bangsa Indonesia, dan sebagai orang indonesia harus mengetahui seperti apa kebudayaan yang ada di Indonesia, salah satu contoh dengan mengetahui, dan mempelajari alat musik tradisional indonesia yang ada saat ini.

Pada era yang modern, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi seperti android . Aplikasi berbasis android menjadi salah satu teknologi yang kini telah banyak di gunakan untuk membantu kemudahan manusia di beberapa bidang dalam kehidupan seperti jejaring sosial, hiburan, dan juga pendidikan.

Dalam dunia pendidikan aplikasi pembelajaran berbasis android kini bisa di akses kapan dan di mana saja, tanpa batasan dalam memperoleh informasi mengenai pendidikan, sebab pendidikan merupakan faktor yang penting dalam membentuk individu yang berkualitas, termasuk salah satunya adalah pendidikan

untuk pengenalan alat musik tradisional nusantara, alat musik tradisional di nusantara memiliki beragam bentuk jenis dan jumlah yang banyak pada tiap tiap provinsi di nusantara, namun minat masyarakat sekarang berkurang untuk mempelajari dan mengenal alat musik tradisional nusantara, dan juga banyak yang belum pernah menggunakan aplikasi untuk pengenalan alat musik tradisional nusantara.

Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk memuat informasi tentang kebudayaan adalah media teknologi Android. Perangkat Android merupakan perangkat yang hampir dimiliki oleh semua kalangan usia, baik orang tua, remaja, hingga anak-anak.

Android adalah sistem operasi bergerak (*mobile operating system*) yang mengadopsi sistem operasi linux, namun telah dimodifikasi. Android diambil alih oleh Google pada tahun 2005 dari Android, Inc sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak. Google mengambil alih seluruh hasil kerja Android termasuk tim yang mengembangkan Android. Dodit Suprianto & Rini Agustina dalam jurnal Hendra Nugraha Lengkong (2012)

Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik merancang sebuah aplikasi berupa pengenalan Alat Musik Tradisional Nusantara yang dirancang dalam media elektronik berupa ponsel dengan sistem operasi Android, sehingga masyarakat Indonesia dapat lebih mengetahui dan memahami tentang apa saja alat musik tradisional yang ada di nusantara yang akan dipaparkan dalam bentuk

skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS ANDROID”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan ini, maka rumusan masalah yang akan di bahas adalah “bagaimana merancang sebuah aplikasi pengenalan Alat Musik Tradisional Nusantara Berbasis Android?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari pembahasan diluar judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik, berdasarkan judul tersebut. Adapun batasan masalahnya mencakup :

1. Pengenalan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu adalah hanya mencakup pengenalan dari beberapa alat musik tradisional yang ada di nusantara dalam bentuk 3D
2. Aplikasi ini di bangun dengan tools, Android SDK, Blender, dan game engine Unity.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah merancang suatu aplikasi pengenalan alat musik tradisional nusantara berbasis android yang memberikan informasi dan pengetahuan tentang

alat alat musik yang terdapat di nusantara , serta dapat meningkatkan kecintaan masyarakat terhadap kekayaan nasional.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Ada pun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Memberikan informasi yang terkait tentang alat musik tradisional nusantara
2. Aplikasi yang menjadi alternatif untuk menyampaikan pengenalan alat musik tradisional nusantara yang mudah diakses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun.
3. Memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung dari luar maupun dalam negeri untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana alat musik tradisional di nusantara itu sendiri.

#### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Adapun sistematika penulisan laporan ini, penulis menguraikan dalam beberapa bab yaitu :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab landasan teori ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi pengenalan alat musik tradisional nusantara berbasis

Android seperti: definisi tentang perancangan, aplikasi, alat musik tradisional nusantara, basis android, Use Case Diagram, Activity Diagram, Flowchart, Android Studio, Android Developer Tool, dan game engine Unity.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan uraian mengenai bagaimana penelitian ini dilakukan, metode pengumpulan data, bagaimana pengumpulan data dilakukan, metode pengembangan sistem serta uraian alat bantu (*tools*) yang digunakan untuk merancang aplikasi, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pembahasan pada bab ini adalah tentang tahap-tahap analisis dan perancangan aplikasi kebudayaan di Jambi berbasis Android. Disamping itu, bab ini juga disertai dengan *Use-Case Diagram* , *Flowchart*, perancangan *interface*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram* yang mendeskripsikan kondisi dari sistem apabila diberikan aksi oleh penggunanya.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dan implementasi dari aplikasi yang dirancang, pada kasus ini implementasi di lakukan melalui media mobile/ ponsel

android dimana setiap orang dapat mengaksesnya dengan mudah, dimanapun dan kapanpun .

Dalam pengujian sistem penulis menggunakan metode *white box* dan *black box*. Dimana *white box* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program sehingga penulis melakukan pengujian terhadap keseluruhan coding dan alur logika yang dibuat. Sedangkan pengujian secara *black box* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak, dimana penulis hanya memastikan hasil output telah sesuai dengan harapan sehingga kedua pengujian telah membantu penulis untuk mengecek aplikasi yang dirancang.

Metode evaluasi yang di gunakan adalah Evaluating Reaction, mengevaluasi terhadap reaksi pengguna berararti mengukur kepuasan pengguna program aplikasi di naggap efektif apabila program aplikasi tersebut dianggap menyenangkan dan memuaskan sehingga mereka tertarik termotivasi untuk belajar.

**BAB VI : PENUTUP**

Bab ini yang berisikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari hasil perancangan serta saran-saran yang mencakup keseluruhan dari hasil penelitian.