

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi yang dapat diterima dengan cepat, tepat, dan akurat. Dimana saat ini teknologi telah menjamah diberbagai bidang. Salah satunya adalah *android* multimedia, dimana *android* telah menjadi tren modern hingga sekarang telah mengalami perkembangan yang cepat. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak.

Selain android sebagai sistem operasi utama, android juga berperan penting sebagai program aplikasi lainnya khususnya multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Harpa atau dalam bahasa inggris disebut dengan harp adalah jenis alat musik petik. Seringkali alat musik ini diilustrasikan bersama dengan para malaikat. Bentuknya tinggi, umumnya berwarna emas, dan memiliki senar. Biasanya berbentuk dasar segitiga. Seringkali hadir bersamaan dengan orkestra simfoni, bersamaan dengan suara vokal, suara flute, atau bisa juga dengan jazz bass dan dram, harpa dapat dimainkan secara solo, atau bisa juga dalam bagian

sebuah ensemble. Namun lepas dari keseluruhan itu, baik di mana ataupun bagaimana harpa dimainkan, harpa dapat menciptakan sebuah dentingan yang sangat indah. (Sila Widhyatama, 2012:3)

Dengan adanya penjelasan diatas maka tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menciptakan suatu aplikasi simulasi yang berfungsi untuk media pembelajaran dasar alat musik harpa dengan media android sebagai program aplikasi utama. Untuk itu penulis mengambil judul “**Perancangan Aplikasi Simulasi Dasar Harpa Berbasis Android**” yang nantinya dapat bermanfaat untuk simulasi dasar pembelajar musik harpa.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian yang dilakukan pada aplikasi simulasi dasar harpa berbasis android yang dirancang adalah:

1. Kurangnya aplikasi simulasi alat musik harpa yang dapat digunakan dengan mudah dan interaktif dengan menggunakan media android.
2. Kurangnya minat kepada aplikasi media simulasi dalam hal simulasi alat musik khususnya alat musik klasik harpa.
3. Sedikitnya aplikasi simulasi alat musik pada media android *aplication*.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada pada aplikasi simulasi dasar harpa berbasis multimedia, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang ada tersebut. Adapun perumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan alat musik klasik yaitu harpa ke dalam media pembelajaran dasar dengan menggunakan media android sebagai device dan program berjalan ?

I.2.3. Batasan Masalah

Penulis akan membatasi permasalahan yang akan dibahas karena luasnya permasalahan dan keterbatasan waktu serta kemampuan penulis agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuannya maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem aplikasi simulasi dasar harpa berbasis android yang dirancang dibuat menggunakan javascript 3.0 pada adobe flash.
2. Aplikasi perancangan aplikasi simulasi dasar harpa berbasis android yang ditampilkan hanya mencakup nada dasar pada alat musik harpa pada umumnya.
3. Desain input yang akan digunakan dalam penelitian ini diperlukan bagi penginputan data informasi tentang perancangan aplikasi simulasi dasar harpa berbasis android.
4. Desain output meliputi demo animasi informasi tentang perancangan aplikasi simulasi dasar harpa berbasis android yang ditampilkan.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Berikut ini merupakan beberapa tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membangun dan merancang sebuah sistem aplikasi simulasi dasar alat musik harpa ke dalam media berbasis android.
2. Membantu dan mempercepat pembelajaran alat musik harpa khususnya secara personal atau mandiri.
3. Mempermudah penyampaian dalam memahami not dasar pada alat musik harpa tersebut secara cepat dan akurat.
4. Mempopulerkan alat musik klasik harpa sebagai alat musik dengan suara yang indah didengar oleh masyarakat umum.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan suatu rancangan program yang dapat diaplikasikan sebagai aplikasi simulasi musik klasik harpa berbasis media android.
2. Mempermudah user dalam penggunaan aplikasi simulasi tersebut secara belajar nada dan not dasar pada alat musik klasik harpa dalam media aplikasi simulasi.
3. Mempercepat belajar secara mandiri melalui media multimedia interaktif.
4. Mempopulerkan alat musik klasik harpa dalam media android yang sekarang ini sebagai media umum pada masyarakat luas sebagai gadget atau smartphone karena ruang lingkup android yang terbilang sangat luas diseluruh dunia dan penggunaan yang sederhana dalam hal penggunaanya, serta sistem pada android pun lebih luas dikarenakan sifatnya open source.

I.4. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang mendukung didalam penulisan laporan penelitian, penulis melakukan beberapa metode, yaitu:

I.4.1. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada pengguna aplikasi multimedia interaktif pada android secara umum. Adapun pertanyaan – pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana adakah sistem aplikasi simulasi alat musik yang ada pada saat ini memberikan pembelajaran secara mandiri dengan interatif dan baik?
2. Apakah yang dibutuhkan dalam sebuah aplikasi simulasi dasar khususnya alat musik klasik harpa kedalam media berbasis android?
3. Bagaimana dengan aplikasi yang sekarang ini apakah memberikan pembelajaran pada pemahaman nada-nada dasar ?
4. Apakah alat musik klasik khususnya harpa dibutuhkan sebagai media alat musik utama dalam sebuah instrument musik?

I.4.2. Pengambilan *Sample* (*Sampling*)

Metode penelitian ini dimaksudkan untuk mengambil contoh dokumen yang berhubungan dengan cara kerja dari bentuk perancangan sistem aplikasi simulasi dasar alat musik harpa tersebut.

I.4.3. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yaitu dengan memperoleh data dengan membaca buku – buku maupun diklat yang memuat teori–teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

I.5. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggapan dan komentar lewat media sosial yang membahas aplikasi smartphone khususnya yang berbasis android.

I.6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab dan beberapa lampiran. Adapun setiap bab terdiri dari sub-sub bab. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan mengenai hal-hal pokok dalam penulisan tugas akhir ini yaitu: latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori yang digunakan penulis dalam penelitian serta gambaran umum perusahaan yang berisikan sejarah singkat perusahaan struktur organisasi dan sistem yang berjalan pada perusahaan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis yang akan dibangun dan dirancang sistem yang akan dibangun dan termaksud pembahasan terhadap sistem lama dan baru, kelebihan dan kekurangannya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang tampilan hasil sistem yang dirancang, pembahasan, serta kelebihan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran yang diberikan kepada perusahaan.