

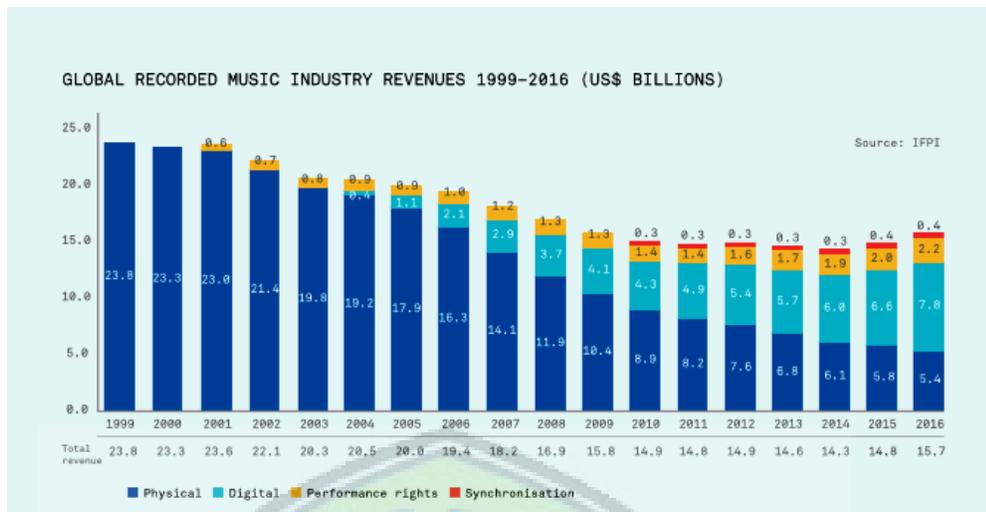
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Ahmadi, Yusuf pada jurnal (Aplikasi pembelajaran cara bermain gitar untuk pemula berbasis multimedia., 2016) perkembangan dalam bidang seni terutama musik sangatlah pesat, hal tersebut dapat dilihat pada banyaknya karya musik yang diciptakan, selain itu instrumen musik banyak mengalami kemajuan, hal ini membuat karya musik yang dihasilkan menjadi lebih berkualitas. Salah satu jenis instrumen musik yang digunakan untuk mengekspresikan musik adalah gitar. Ahmadi, Yusuf (2016) menyampaikan bahwa gitar adalah alat musik yang memiliki dawai (senar) dan dapat dibunyikan dengan cara dipetik atau digenjreng (dikocok), bunyi yang dihasilkan gitar berasal dari getaran dawai.

Di masa sekarang ini, minat masyarakat terhadap alat musik gitar semakin meningkat, ini terbukti dengan menjamurnya sekolah – sekolah musik yang membuka kelas musik khususnya gitar, baik secara formal maupun non formal. Gitar adalah salah satu alat musik yang digunakan dalam pembuatan karya seni berupa suara atau bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengatakan pikiran dan perasaan sang penciptanya melewati unsur-unsur pokok musik yakni irama, harmoni, melodi dan juga bentuk-bentuk struktur lagu dan juga sebuah ekspresi sebagai suatu kesatuan. Suatu musik memiliki fungsi tersendiri seperti sarana mengekspresikan diri, media hiburan, media untuk sarana terapi, sebagai sarana komersial , sebagai sarana komunikasi dan lain sebagainya.



Gambar 1.1 Pendapatan industri rekaman musik didunia

Sumber: ifpi

Dalam data statistik diatas menjelaskan bahwa industri musik sedang mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir yang dipengaruhi oleh munculnya pengaksesan musik secara digital yang biasanya diakses melalui *smartphone*, pengaksesan secara digital dapat mempermudah pengguna secara luas untuk mengakses musik yang diinginkan yang kebanyakan menggunakan *smartphone* berbasis android.



Gambar 1.2 Sistem operasi dengan jumlah penjualan tertinggi

Sumber : <https://www.statista.com/> (Diakses pada 25 april 2018)

Dapat dilihat pada data statistik di atas yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* berbasis android yang terus meningkat yang mengalahkan operasi sistem lain. Sistem operasi yang semula dipandang remeh ini, kini menjelma menjadi sebuah kekuatan besar yang perlahan namun pasti mampu merebut pasar penjualan *smartphone* dunia. Tidak dapat dipungkiri keberadaan android di ranah *smartphone* juga dipengaruhi oleh banyaknya aplikasi yang tersebar di Google Play.

Namun Ahmadi, Yusuf (2016) menyatakan bahwa beberapa orang murid kesulitan dalam mempelajari sebagian teknik – teknik dasar pada gitar, maka dari itu, sebuah aplikasi pendamping begitu diperlukan untuk meningkatkan kualitas belajar. Hal ini juga dinyatakan oleh guru pada Yamaha Music School Summarecon Bekasi. Namun bukan hanya murid saja yang kesulitan bahkan kebanyakan orang yang bermain gitar tanpa mengetahui dasar dari teknik bermain gitar. Dalam Jurnal aplikasi untuk pembelajaran gitar masih kurang lengkap, karena tidak memaparkan secara jelas tentang chord dasar, tidak menginformasikan tentang posisi jari pada setiap chord dengan jelas, tidak memiliki video pembelajaran yang berguna untuk mempermudah pemahaman tentang chord gitar, tidak ada kuis untuk mengasah ingatan pengguna dan platform yang digunakan bukan *smartphone* melainkan komputer dekstop. Tidak hanya berdasarkan jurnal, penulis pun melakukan riset terhadap aplikasi pada playstore dan melakukan riset pada salah satu tempat les gitar yaitu Yamaha Music School Summarecon Bekasi.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dirasa perlu dilakukannya pengembangan aplikasi pembelajaran gitar yang dapat mengatasi semua masalah yang sudah dijelaskan diatas, agar masyarakat dapat dipermudah dalam mempelajari gitar akustik khususnya untuk pemula.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Panduan Bermain Gitar Tingkat Pemula Berbasis Android”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan persoalan diatas maka, masalah yang di hadapi adalah :

1. Perlunya aplikasi pendamping untuk meningkatkan kualitas belajar bagi murid-murid yang mempelajari teknik – teknik dasar bermain gitar.
2. Perlunya informasi tentang posisi jari sehingga memudahkan orang untuk belajar dalam bermain gitar.
3. Dibutuhkannya konten video pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat murid.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hanya membahas pembuatan aplikasi pembelajaran gitar tingkat pemula berbasis android.
2. Pengembangan aplikasi pembelajaran gitar tingkat pemula hanya beroperasi pada perangkat android.
3. Proses aplikasi menyediakan informasi hanya dalam bentuk teks, gambar, audio dan video.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu: *“Bagaimana Merancang Aplikasi Panduan Bermain Gitar Tingkat Pemula Berbasis Android?”*

1.5 Maksud dan Tujuan

1.5.1 Maksud

Sesuai dengan penjelasan pada pendahuluan diatas, maka peneliti harapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kualitas belajar para murid les gitar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran karena menggunakan aplikasi pembelajaran gitar tingkat pemula berbasis android.

1.5.2 Tujuan

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan rentang apa yang akan dibuat, yang nantinya akan mencapai hasil yang akan diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk mengikuti siding yudisium dan kelulusan strata satu (S1)
2. Membantu meningkatkan kualitas belajar murid dalam hal gitar khususnya tingkat pemula.
3. Merancang aplikasi pembelajaran gitar tingkat pemula berbasis android.
4. Untuk mengetahui sistem pembelajaran yang sedang berjalan pada tempat les musik.
5. Membantu pengajar dalam penyampaian materi dan penjelasan tentang gitar tingkat pemula agar lebih cepat dan mudah dimengerti murid dengan adanya aplikasi yang berbasis android.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan:

1. Metode Kuesioner

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan menggunakan pertanyaan tertulis kepada pihak yang terkait dan kepada masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai hal yang diteliti.

2. Metode Observasi

Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung ke lapangan dimana permasalahan yang ingin diteliti terjadi sehingga mendapatkan informasi yang berkaitan dengan hal yang diteliti.

3. Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan mencari buku – buku dan jurnal yang berhubungan dengan permasalahan yang ingin diteliti untuk memperoleh aspek – aspek teoritis dalam pengumpulan data yang berhubungan dengan masalah yang ditinjau dalam penyusunan skripsi.

4. Metode Wawancara

Dilakukan dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait untuk mengetahui tentang permasalahan yang sedang terjadi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan mengenai perkembangan teknologi yang sedang berkembang, serta akan membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan bab landasan teori yang akan dipaparkan sebagai acuan dari perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III ANALISA SISTEM

Bab ini berisikan mengenai identifikasi dan analisa kebutuhan terhadap data dan aplikasi, perencanaan aplikasi dan diagram alur.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan aplikasi *Panduan Bermain Gitar Tingkat Pemula Berbasis Android* dan menjelaskan tentang implmentasi hasil dari analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemrograman. Bab ini juga berisi tentang pengujian pada sistem yang sudah lengkap dan telah memenuhi semua persyaratan sistem.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang dibahas penulis sesuai dengan hasil riset yang telah dilakukan yang berhubungan dengan skripsi.