BAB I

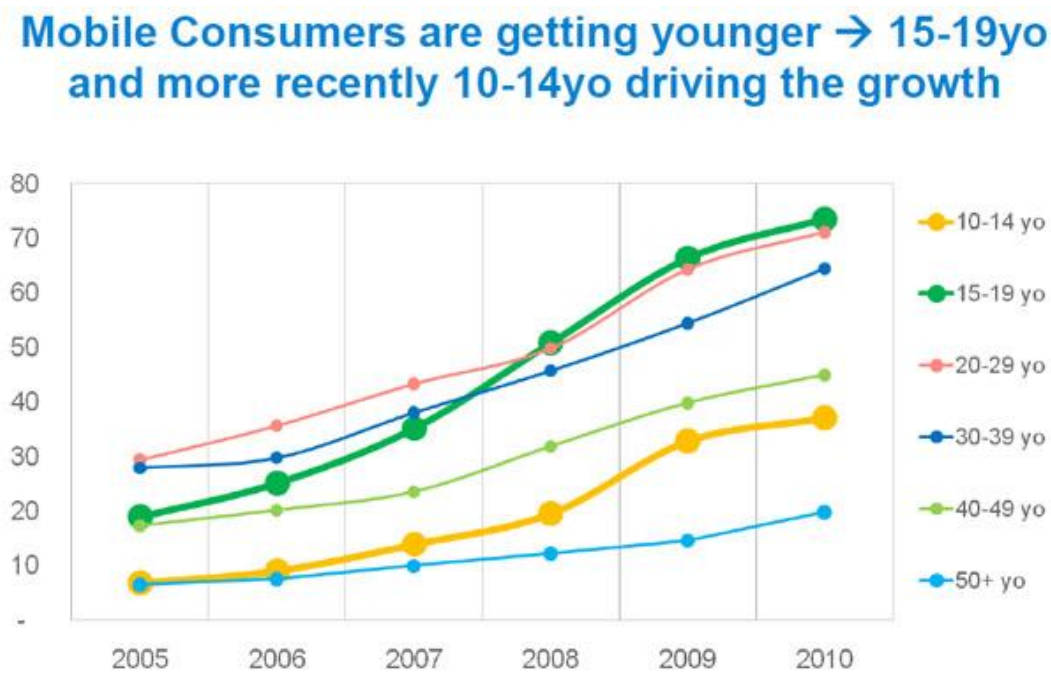
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini kebutuhan akan ilmu pengetahuan semakin tinggi, tentu saja dengan ilmu pengetahuan yang besar manusia akan dengan mudah menjalani hidupnya. Karena ilmu pengetahuan dapat merubah sesuatu menjadi lebih baik lagi, dan ilmu pengetahuan juga dapat menciptakan sesuatu hal yang baru. Agar ilmu pengetahuan tersebut memiliki manfaat, ilmu yang sudah kita dapatkan sebaiknya kita berbagi ilmu – ilmu tersebut kepada orang lain. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada orang lain.

Salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, semakin pesat perkembangan teknologi maka akan semakin banyak ilmu pengetahuan yang bisa didapatkan. Sebagai contoh perkembangan teknologi IT (*Information Technology*) yang semakin hari semakin canggih saja. Dengan memanfaatkan teknologi IT sebagai media pengajaran sangat baik karena berbeda dengan membaca buku ataupun bertatap muka secara langsung dengan pengajar. Belajar dengan menggunakan media elektronik selain lebih mudah dan praktis juga dapat menjadikan suasana belajar lebih inovatif dan atraktif.

Salah satu Teknologi IT yang selalu mengalami perkembangan yang pesat adalah *mobile phone*. Di Indonesia sendiri banyak sekali pengguna *mobile phone* terutama berjenis *handphone*. Berikut adalah grafik umur pengguna HP dari tahun 2005 - 2010.



Gambar 1.1 Grafik Pengguna HP Berdasarkan Umur

Sumber : (http://www.teknojurnal.com **[1])**

Dapat dilihat dari grafik diatas pengguna HP berdasarkan umur untuk kalangan umur 10-14 tahun mengalami peningkatan secara signifikan dari tahun ke tahun.

Dari grafik diatas penulis berpendapat dengan adanya kemajuan teknologi khususnya pengguna HP, budaya luar sangat mudah mempengaruhi nilai-nilai kehidupan di Indonesia, khususnya dalam bidang musik dan lagu.

Minat masyarakat, khususnya siswa-siswi sekolah dasar terhadap lagu daerah menurun seiring berkembangnya musik-musik populer, lagu-lagu modern dan asing yang sarat akan hiburan. Hal ini paling terasa di kota-kota besar sebagai pusat arus globalisasi. Sangat disayangkan begitu banyaknya kemajuan yang terjadi justru sebagian besar masyarakat terbawa arus globalisasi dan mulai meninggalkan budaya asalnya. Lagu-lagu daerah biasanya diajarkan secara turun temurun, namun

pada masyarakat modern kebiasaan itu mungkin sudah tidak lagi dilakukan. Itulah sebabnya anak-anak sekarang umumnya tidak lagi mengenal lagu-lagu daerah. Padahal sebagai salah satu kekayaan budaya sudah seharusnya lagu-lagu daerah tersebut dilestarikan dan dikenalkan sejak dini. Dan lebih lagi sedikitnya lagu-lagu yang diajarkan di sekolah dasar.

Kemajuan teknologi dalam mempengaruhi kehidupan adalah hal yang tidak dapat kita hindari, akan tetapi kita dapat memanfaatkan teknologi untuk melestarikan lagu-lagu daerah dari sabang sampai merauke. Besarnya pasar *smartphone* saat ini menjadi peluang untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi berisi lagu-lagu daerah yang menarik untuk dilihat dan didengar agar dapat bermanfaat bagi siswa untuk mengenal dan melestarikan lagu-lagu daerah di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membangun sebuah aplikasi sebagai bahan penelitian dengan judul **"Aplikasi Pengenalan Lagu Daerah Berbasis *Mobile* Dalam Upaya Melestarikan Lagu-Lagu Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar di Bandung"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik Identifikasi dan Rumusan masalahnya, yaitu sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi masalah

Dampak teknologi informasi sangat besar terhadap kelestarian lagu daerah bangsa Indonesia. Dalam hal ini penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyaknya budaya luar yang masuk ke Indonesia khususnya dalam bidang musik dan lagu.
2. Masih banyaknya anak-anak memiliki pengetahuan yang sedikit tentang lagu daerah.
3. Rendahnya minat siswa-siswi sekolah dasar terhadap lagu daerah.

1.2.2. Rumusan masalah

1. Apa saja lagu daerah yang terdapat di Indonesia.
2. Bagaimana memperkenalkan jenis-jenis lagu daerah kepada siswa-siswi di Sekolah Dasar.
3. Bagaimana cara membuat aplikasi lagu-lagu daerah yang dapat menarik minat siswa-siswi untuk mengenal dan mempelajarinya.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi pengenalan lagu-lagu daerah di Indonesia.

1.3.2. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui keragaman lagu daerah di Indonesia.
2. Untuk memperkenalkan jenis-jenis lagu daerah kepada siswa-siswi di Sekolah Dasar.

3. Untuk meningkatkan minat siswa-siswi terhadap lagu daerah.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan praktis

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa-siswi sekolah dasar untuk mengenal beragam lagu daerah di Indonesia.

1.4.2. Kegunaan akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembanding antara ilmu yang ada. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu sistem informasi.

2. Bagi Peneliti Lain

Sebagai tolak ukur atau acuan dalam penelitian apabila mengambil tema yang sama karena penulis dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada penulis lain. Selain itu juga dapat menambah bahan referensi bagi penulis lain serta sebagai salah satu pelengkap bahan pustaka yang sudah ada sebelumnya yang melakukan penelitian dengan tema judul yang sama.

3. Bagi Pihak Penulis

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan tentang pengetahuan umum dengan teori – teori yang kaya akan sebuah pembelajaran. Berguna juga dalam hal belajar menganalisa suatu masalah dari teori-teori yang akan dituangkan dalam sebuah program. Selain sebagai menambah wawasan, penelitian ini juga

sebagai implementasi dari pembelajaran selama kuliah di Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.

1.5. Batasan masalah

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis sistem operasi Android minimal versi 2.3 (Gingerbread).
2. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk melakukan proses mengunduh lagu.
3. Pada aplikasi ini hanya menampilkan lirik, informasi, dan suara lagu, tidak menampilkan not balok ataupun not angka.

1.6. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian dilakukan di Kota Bandung .

1.7. Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Waktu Kegiatan	2015															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Kebutuhan																
	a. Wawancara		■														
	b. Studi pustaka			■	■	■											
	c. Analisis dokumen			■	■												
2.	Membangun *Prototype*																
	a. Mempelajari data						■										
	b. Merancang *Interface*							■									
3.	Mengkodekan Aplikasi																
	a. Menetapkan *coding*								■	■	■	■					
4.	Menguji Aplikasi																
	a. Uji coba aplikasi													■			
5.	Evaluasi Aplikasi																
	a. Uji Aplikasi oleh pengguna														■	■	
6.	Menggunakan Aplikasi																■

1.8. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengikuti penelitian dan format penulisan skripsi ini, maka penulis membagi tahap demi tahap kegiatan sesuai dengan ruang lingkup yang dijelaskan sebelumnya secara garis besar, yang dibagi menjadi beberapa bab yang secara ringkas dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas ruang lingkup permasalahan secara umum dan singkat yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan aplikasi Pengenalan lagu daerah. Teori-teori tersebut diperoleh dari buku-buku dan referensi lain.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini dijelaskan secara lebih rinci dan terurut mengenai objek penelitian, metodologi penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan dan pengujian software.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menerangkan perancangan sistem, tujuan perancangan sistem dan menguraikan gambaran umum sistem yang diusulkan dan juga berisi rician pengujian sistem yang dibangun dengan metode *black box.*

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan pembahasan mengenai hal-hal yang dapat diambil sebagai kesimpulan dari penyusun, dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem yang diusulkan.