BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Telepon genggam atau yang sekarang sering di sebut dengan smartphone saat ini berkembang pesat, terbukti dengan banyaknya telepon genggam yang di rilis dan bersaing saat ini, mulai dari telepon genggam terkenal dan mahal, hingga telepon genggam yang biasa biasa saja, seiring dengan berkembangnya telepon genggam, sistem operasi yang digunakan juga terus berkembang, seperti sistem operasi symbian, sistem operasi linux, sistem operasi windows mobile dan sistem operasi android. Untuk saat ini di pasaran telepon genggam sangatlah beragam mulai dari telepon genggam kualitas atas hingga kualitas yg relative rendah banyak menggunakan sistem operasi android, itu dikarenakan sistem operasi yang bersifat open source, sehingga banyak orang yang melakukan pengembangan dan menyebarluaskan aplikasi yang dibuat secara gratis.

Karena open source tersebut banyak yang berlomba lomba untuk memunculkan sebuah aplikasi yang dapat membantu user dalam kehidupan, itulah yang mendorong agar aplikasi ini terbentuk.

Musik merupakan suara yang disusun sedemikian rupa, sehingga memiliki lantunan nada, irama dan keharmonisan terutama suara suara yang di hasilkan dari alat alat yang dapat menghasilkan bunyi bunyian yang indah yang memiliki arti

didalamnya. Musik juga merupkan salah satu bagian dari kehidupan manusia, krena musik selain dapat menghibur ternyata dapat mencerdaskan manuisa dan dapat menghilangkan stress pada manusia. Di dalam music terdapat sebuah alat music diantaranya gitar dan bass, Gitar dan bass adalah sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik. Tubuh gitar dan bass terdiri dari tiga bagian utama yaitu kepala, leher dan badan, bagian leher merupakan papan jari yang memiliki sembilan belas buah pembatas dari logam yang dikenal dengan sebutan fret. Fungsinya adalah untuk memproduksi tingkat ketinggian nada yang berbeda dengan menempatkan jari jari pada ruang diantara logam logam fret. Kemudian pada gitar terdapat 6 buah senar yang memiliki bentuk dan suara yang berbeda sedangkan bass memiliki 4 senar yang juga memiliki bentuk dan suara yang berbeda juga.

Mempelajari gitar dan bass secara otodidak bukanlah hal yang mudah untuk mereka yang belum pernah mempelajari cara membaca kunci kunci gitar dan bass sebelumnya, karena pada umumnya panduan yang diberikan tidak terlalu spesifik atau terperinci tentang jari mana yang harus diletakkan pada bagian tersebut, dan belum terdapat contoh suara dari dari chord tersebut .

Saat ini teknologi sistem oprasi Android dapat digunakan untuk mempermudah dalam mempelajari atau pengenalan chord gitar dan bass dasar menjadi sebuah aplikasi yang terpasang di perangkat android. Berdasarkan latar belakang tersebut maka di rancanglah sebuah aplikasi berbasis sistem operasi Android yang berjudul **"*Aplikasi pengenalan chord gitar dan bass dasar berbasis android*"** bertujuan untuk

memberikan sarana baru untuk siapa saja yang ingin belajar, mengetahui dan mendengar bagaimana suara dari chord gitar dan bass dasar.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan **"*Aplikasi pengenalan chord gitar dan bass dasar berbasis android*"** yaitu**:**

1. Chord untuk gitar :

• A	• D-minor
• A-minor	• E
• B	• E-minor
• B-minor	• F
• C	• F-minor
• C-minor	• G
• D	• G-minor

Tabel 1.1 Chord Gitar

2. Chord untuk bass:

• A	• D-minor
• A-minor	• E
• B	• E-minor

• B-minor	• F
• C	• F-minor
• C-minor	• G
• D	• G-minor

Tabel 1.2 Chord Bass

1.2.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul laporan, maka yang menjadi pokok-pokok pembahasan dalam laporan ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pembelajaran chord gitar dan bass dasar berbasis android?
2. Bagaimana suara chord gitar dan bass dasar berbasis android?
3. Bagaimana perancangan chord gitar dan bass dasar berbasis android?
4. Bagaimana pengujian chord gitar dan bass dasar berbasis android?
5. Bagaimana implementari chord gitar dan bass dasar berbasis android?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian ini adalah untuk menciptakan Aplikasi pengenalan chord gitar dan bass dasar berbasis android.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini:

1. Bagaimana pembelajaran chord gitar dan bass dasar berbasis android?
2. Bagaimana suara chord gitar dan bass dasar berbasis android?
3. Bagaimana perancangan chord gitar dan bass dasar berbasis android?
4. Bagaimana pengujian chord gitar dan bass dasar berbasis android?
5. Bagaimana implementari chord gitar dan bass dasar berbasis android?

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan praktis

Bagi masyarakat luas, hasil penelitian ini di harapkan menjadi masukan yang berguna untuk meningkatkan minat dan mempermudah dalam mempelajari chord gitar.

Bagi penulis, seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian diharapkan dapat lebih memantapkan penguasaan fungsi keilmuan yang selama ini di pelajari dalam perkuliahan Sistem Informasi di Universitas Komputer Indonesia.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Bagi akademis atau perguruan tinggi dimana mengikuti perkuliahan, semoga hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna bagi Universitas Komputer Indonesia, mahasiswa/i dan di jadikan acuan bagi sivitas akademika.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penulisan ini yaitu hanya mencangkup pada:

1. aplikasi pengenalan chord gitar dan bass yang tidak membutuhkan koneksi internet
2. Aplikasi ini berisi chord umum seperti chord A, A-minor, B, B-minor, C, C-minor, D, D-minor, E, E-minor, F, F-minor, G, G-minor
3. Aplikasi ini menampilkan gambar chord gitar dan bass dari A hingga G.dan suara senar chord gitar tersebut.
4. Aplikasi ini juga menampilkan fitur video gitar dan bass untuk melatih bagaimana cara memainkan chord gitar dan bass yang sudah terdapat dari contoh video gitar dan bass tersebut, untuk melatih bagaimana cara memainkan chord gitar dan bass.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. lokasi penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Shamus music, perumahan Gading Permai blok A no289, Bekasi selatan.

1.6.2. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013																			
		Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Membangun prototype																				
	MempelajariData																				
	Membangun Interface																				
2	Evaluasi Prototype																				
	Mengevaluasi Prototype																				
	Analisa Evaluasi																				
	Perbaikan Prototype																				
3	Pengkodean																				
	Membuat Aplikasi																				
4	Pengujian Aplikasi																				
	Menguji Aplikasi																				
5	Evaluasi Aplikasi																				
	Mengevaluasi Aplikasi																				
	Analisa Evaluasi																				
	Memperbaiki Aplikasi																				

Tabel 1.3 Waktu penelitian