BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Musik adalah suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama. Banyak manfaat yang didapatkan jika mendengarkan musik, diantaranya meningkatkan kecepatan otak, meningkatkan fungsi pembuluh darah, menyegarkan *mood*, dan masih banyak lagi. Beberapa penelitian lain telah menggambarkan bahwa mendengarkan musik adalah suatu usaha yang lebih kompleks dari kelihatannya. Otak manusia memilah nada, waktu, dan pengurutan suara untuk memahami musik. Diyakini bahwa lobus frontal otak dirangsang dan diaktifkan ketika mendengarkan musik. Karena area tersebut adalah bagian otak yang berhubungan dengan fungsi mental yang lebih tinggi seperti berpikir abstrak atau perencanaan.

Larasati Budisuci Music Course merupakan salah satu Lembaga kursus musik yang berada di Kabupaten Garut. Lembaga kursus musik ini memiliki segudang prestasi dan penghargaan dalam kompetisi musik yang diikuti di berbagai tempat, baik itu tingkat kabupaten maupun tingkat Provinsi. Tentunya pencapaian prestasi tersebut tidak mudah dan siswa-siswi yang memiliki kecerdasan menjadi salah satu faktornya terlebih lagi di dukung dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh para pengajar di tempat kursus tersebut.

Metode pembelajaran menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh khususnya bagi prestasi para siswa. Di Larasati Budisuci Music Course ini tidak semua siswa memiliki alat musik sebagai fasilitas penunjang latihan di rumah. Sehingga setelah sampai di rumah, siswa tidak ingat dengan materi yang dipraktekkan setelah mengikuti pembelajaran di tempat kursus tersebut. Meskipun hanya diberikan sebuah modul, namun metode pembelajaran ini dirasa kurang efektif bagi para siswa yang tidak memiliki alat musik di rumahnya. Sehingga daya ingat mereka menjadi tidak sempurna dengan apa yang telah dipraktekkan di tempat kursus.

Oleh karena itu perlu adanya metode pembelajaran lain yang lebih efektif dalam memahami materi belajar musik. Salah satunya dengan memanfaatkan media website, agar pembelajaran dapat lebih menarik, menyenangkan, dan dapat diakses dimana saja. Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat aplikasi yang menampilkan emulator alat-alat musik kedalam sebuah aplikasi *website*. Namun tidak hanya sekedar menampilkan informasi mengenai pembelajaran musik saja, dalam aplikasi ini juga diinputkan latihan praktek dalam belajar alat musik, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi yang penulis buat. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis membuat suatu aplikasi yang berbasis website dengan judul:

“APLIKASI PEMBELAJARAN DASAR ALAT MUSIK ONLINE”

1.2. Identifkasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasikan masalah yaitu:

1. Tidak semua siswa mempunyai alat musik sebagai fasilitas untuk belajar.
2. Media yang digunakan untuk mempelajari alat musik di Larasati Budisuci Music Course masih menggunakan buku atau catatan biasa sehingga terkesan kurang menarik dan kurang praktis.
3. Masih sedikitnya aplikasi alat musik online untuk menunjang kegiatan belajar musik.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Dasar Alat Musik Online ini adalah:

1. Bagaimana sistem pembelajaran yang berjalan pada Larasati Budisuci Music Course
2. Bagaimana merancang dan membangun program Aplikasi Pembelajaran Dasar Alat Musik Online di Larasati Budisuci Music Course.
3. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Pembelajaran Dasar Alat Musik Online pada Larasati Budisuci Music Course.
4. Bagaimana menguji aplikasi Aplikasi Pembelajaran Dasar Alat Musik Online di Larasati Budisuci Music Course

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah:.

1. Untuk mempermudah mereka yang ingin belajar mengenal alat musik namun mempunyai batasan seperti biaya, waktu dan fleksibilitas pembelajaran
2. Mempermudah pemahaman dalam belajar dan mengenal musik secara dasar dengan menerapkan multimedia sebagai bahan ajar.
3. Melalui aplikasi ini para pengguna tak harus memiliki alat musik sebagai penunjang fasilitas karena aplikasi ini bersifat *online* yang bersifat website sehingga dapat diakses dimana saja.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dasar Alat Musik Online ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem pembelajaran yang berjalan pada Larasati Budisuci Music Course
2. Untuk merancang dan membangun program Aplikasi Pembelajaran Dasar Alat Musik Online untuk kalangan awam.
3. Untuk mengimplementasikan Aplikasi Pembelajaran Dasar Alat Musik Online.
4. Untuk menguji aplikasi Aplikasi Pembelajaran Dasar Alat Musik Online

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi Lembaga Kursus

Kegunaan praktis dari hasil penelitian yang dilakukan penulis bagi LB Music Course diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai media pembelajaran baru yang dapat membantu memudahkan mempelajari alat musik dengan praktis.

b. Bagi Orang Tua

Aplikasi yang dibuat dapat dijadikan sebagai media terhadap interaksi antara orang tua terhadap siswa, untuk mengetahui sampai dimana perkembangan siswa dalam menerima proses pembelajaran di tempat kursus.

c. Bagi Pengguna

Bagi Pengguna, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu untuk pemahaman pembelajaran musik.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi kepada peneliti lain atau para akademisi yang akan mengambil judul skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama, sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

b. Bagi Penulis

Penyusun dapat menambah pengetahuan, memperluas wawasan baik teori maupun praktek, mempelajari hal-hal baru yang tidak diketahui sebelumnya, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada selama proses penulisan dan penyusunan berlangsung.

1.5. Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya membahas mengenai materi pengenalan dan pembelajaran dasar alat musik.
2. Alat musik yang ditampilkan hanya keyboard, drum dan gitar.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan bertempat di Larasati Budisuci Music Course yang beralamatkan di Jl. Ahmad Yani No. 51 Garut.

Adapun jadwal penelitian yang direncanakan penulis dalam penelitian yang terjadwal sebagai berikut.

KEGIATAN	WAKTU																			
	September 2014				Oktober 2014				November 2014				Desember 2014				Januari 2015			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Mendengarkan dan mengumpulkan kebutuhan pelanggan																				
2. Membangun/membuat prototyping																				
a. Perancangan proses																				
b. Perancangan database																				
c. Pembuatan program																				
3. Pelanggan melihat/menguji																				

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. **Bab I Pendahuluan**

Dalam bab ini terdapat latar belakang penelitian, identifkasi dan rumusan masalah, kegunaan penelitian, batasan masalah, waktu penelitian dan sistematka penulisan

2. **Bab II Landasan Teori**

Bab ini penulis mengemukakan mengenai berbagai referensi atau tinjauan pustaka yang dapat mendukung kajian atau analisa yang akan penulis sampaikan.

3. **BAB III Objek dan Metode Penelitian**

Meliputi objek penelitian, metode penelitian, pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan.

4. **BAB IV Hasil Dan Pembahasan**

Bab ini menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antara variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya dan menjelaskan tentang website pembelajaran yang akan dibangun perancangan meliputi perancangan sistem, perancangan antarmuka, implementasi, dan pengujian.

5. **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dibuat kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan dan mungkin dapat menambah pengetahuan untuk pengembangan perangkat lunak yang telah dibuat.