

BAB I

Pendahuluan

1.1. Latar belakang

Pada era globalisasi, banyak sekali orang yang menyukai musik tetapi belum mengetahui tentang dasar musik. Pemula dalam bermusik seperti ini biasanya tidak tahu harus memulai dari mana. Ingin mengikuti les musik atau belajar dengan guru musik memakan biaya cukup mahal, serta bisa menghabiskan waktu cukup lama, dan selain itu jika tempat kursus tersebut jaraknya jauh dari tempat tinggal kita sehingga harus menambah biaya untuk transportasi. Sebagai pemula sulit menentukan notasi mana yang mudah dipejari sebagai dasar cara membaca notasi lagu, dikutip dari sebuah artikel bahwa notasi angka lebih mudah dipahami bagi sebagian besar orang, terutama bagi pemula di bidang musik^[2]. Dengan alasan seperti itu, banyak sekali pemula yang enggan mempelajari dasar bermusik.

Maka dari itu, kami membuat Proyek Akhir yang berjudul "EMUNOGU (Edukasi Musik dan Notasi Lagu) Aplikasi Edukasi Musik dan Catatan Notasi Lagu Berbasis Android" untuk membantu pemula untuk mengetahui dasar musik, dengan adanya menu edukasi seperti materi dasar musik serta kuis pada setiap materinya pembahasannya. Dan terdapat menu catatan lagu yang berisikan notasi-notasi angka sebagai alat praktik untuk pemula dalam mengimplementasikan materi yang telah dipelajari.

1.2. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pemula mendapatkan edukasi dasar musik?
- b. Bagaimana pemula dapat mempraktikkan pembelajaran dalam dasar bermusik?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi EMUNOGU (Edukasi Musik dan Notasi Lagu), diantaranya:

- a. Bahasa yang digunakan di dalam aplikasi adalah Bahasa Indonesia
- b. Pemula dalam bermusik
- c. Menggunakan tempo 120 bpm^[1]
- d. Tidak memiliki keterbatasan dalam mendengar dan melihat
- e. Menggunakan notasi angka^[2]
- f. Usia yang cocok untuk menggunakan aplikasi ini adalah 12 Tahun – 30 Tahun^[3]
- g. Diimplementasikan pada *smartphone* berbasis *Android*

1.4. Tujuan

Berdasarkan perumusan di atas, maka tujuan aplikasi EMUNOGU (Edukasi Musik dan Notasi Lagu) adalah sebagai berikut:

- a. Membuat sistem aplikasi yang dapat membantu pemula mengetahui dasar musik dengan adanya beberapa materi dan kuis yang telah disiapkan.
- b. Mengimplementasikan pembelajaran dengan catatan lagu yang berisikan notasi angka.

1.5. Metodologi penyelesaian masalah

Dalam pembuatan dari aplikasi EMUNOGU (Edukasi Musik dan Notasi Lagu) menerapkan teori pengembangan yang dibuat, diantaranya:

a. Pengumpulan Data

- Survei

Pada tahap survei, tim melakukan survei *user profiling* melalui Google Form untuk mengetahui seberapa banyak pengguna yang tertarik untuk belajar musik pada tanggal 21 Februari 2018.

- Studi Literatur

Berdasarkan masalah dalam perumusan masalah yang sudah disampaikan, maka tim melakukan studi literatur dengan cara mencari buku yang berkaitan dengan belajar musik, membaca *paper/jurnal*, atau tugas akhir mahasiswa lain.

b. Perancangan

Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Merancang interface, database, program, multimedia, poster, video, dll.

c. Analisis

Pada metode ini penulis menganalisa suatu sistem melalui perangkat *mobile Android*, bagaimana sistem ini berjalan dan apakah kekurangan dari sistem tersebut.

d. Implementasi

Mengimplementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

e. Pengujian Sistem

Melakukan pengujian sistem untuk memastikan fungsi yang dibuat berfungsi dengan semestinya tanpa kendala.

f. Laporan

Merupakan tahap akhir dari proses pembuatan aplikasi. Laporan dibuat untuk mengakhiri pembuatan aplikasi dan menunjukkan bahwa aplikasi telah selesai dibuat.

1.6. Pembagian Tugas Anggota

Dalam membuat aplikasi EMUNOGU (Edukasi Musik dan Notasi Lagu) tim Nuhadif mendapat tugas sebagai berikut :

a. M. Adif Dermawan

Peran : *Programmer*

Tanggung Jawab :

- Merancang sistem edukasi musik
- Coding edukasi musik
- Membuat buku manual

b. Ibnu Hisyam Al-Lathif

Peran : *Programmer*

Tanggung Jawab :

- Merancang sistem catatan lagu
- Coding catatan lagu
- Membuat logo aplikasi dan logo tim
- Membuat video promosi

c. NURHAYATI

Peran : *Analyst* dan Dokumen

Tanggung Jawab :

- Membuat poster promosi
- Membuat Laporan
- Analyst flow sistem
- Pembuatan materi dan kuis
- Membuat jurnal