

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Musik, hampir setiap saat dapat didengar. Musik dapat menghasilkan berbagai macam emosi. Misalnya, kesedihan, kegembiraan, nostalgia, dan mungkin percintaan. Tempo berperan penting sekali untuk kenikmatan musik. Banyak orang mengatakan bahwa mereka suka lagu tertentu karena ada tempo yang kuat dan bagus untuk menari. Dari sekian banyak alat musik yang ada saat ini, drum merupakan alat musik yang paling berperan dalam mengendalikan tempo.

Berbagai cara dapat ditempuh sebagai usaha untuk dapat memainkan alat musik yang satu ini salah satunya dengan belajar bermain drum melalui lembaga pendidikan musik, tetapi belajar melalui lembaga pendidikan musik sangat terikat oleh jadwal yang diterima. Keterikatan ini menyebabkan seseorang yang ingin belajar melalui lembaga pendidikan musik harus mampu mengatur waktu dan kegiatannya dengan baik. Disamping itu, lembaga pendidikan musik tersebut menyediakan pelayanan dengan biaya yang sangat bervariasi. Tentunya hal tersebut membuat seseorang yang ingin belajar musik khususnya drum menjadi kebingungan, karena harus melakukan proses penyeleksian tempat kursus yang tepat sesuai dengan kebutuhannya baik itu dari segi biaya maupun pelayanan dari instruktur musiknya.

Saat ini, Internet dapat dijadikan sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan. Salah satunya sebagai media pembelajaran jarak jauh. Belajar bermain drum dirasa kurang jika hanya dilakukan dengan cara membaca buku atau mendengarkan instruksi dari pengajar. Proses belajar akan lebih mudah jika seseorang yang hendak belajar bermain drum diperlihatkan secara langsung bagaimana cara bermain drum yang benar.

Konsep perangkat lunak pembelajaran yang diterapkan melalui media website dirasa mampu menjawab masalah di atas. Dengan menerapkan konsep perangkat lunak pembelajaran, maka proses pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif karena disertakan visualisasi cara bermain drum yang benar dalam bentuk video. Selain itu, proses interaktif dan penyampaian materi dapat dilakukan melalui media website.

## 1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana memberikan sebuah perangkat lunak belajar drum jarak jauh yang berguna sebagai media alternatif untuk mempelajari cara bermain drum yang baik dan benar.
2. Bagaimana memberikan informasi berbagai konsep dan teknik yang ada dalam permainan drum.
3. Bagaimana membuat sebuah perangkat lunak yang menyatukan informasi pembelajaran bermain drum, kebutuhan interaksi antar pengunjung, dan evaluasi.

### 1.3 Tujuan

1. Membuat sebuah perangkat lunak belajar drum jarak jauh sebagai media alternatif bagi seseorang yang ingin mempelajari cara bermain drum yang baik dan benar dimana terdapat informasi mengenai konsep dan teknik bermain drum.
2. Membuat sebuah perangkat lunak yang menyatukan informasi pembelajaran bermain drum, kebutuhan interaksi antar pengunjung berupa forum, dan evaluasi.

### 1.4 Metoda Penyelesaian Masalah

Untuk mencapai tujuan yang dimaksud, maka metoda yang digunakan dalam penulisan proyek akhir ini adalah :

1. Studi Literatur  
Studi literatur dilakukan dengan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan perangkat lunak. Selain buku-buku sumber-sumber literatur juga didapatkan dari pencarian menggunakan *Internet*.
2. Analisis Sistem dan Perancangan  
Setelah mendapatkan berbagai informasi dan data maka dilakukan analisis untuk mendapatkan gambaran keseluruhan mengenai perangkat lunak yang akan dibuat. Setelah itu melakukan perancangan dari perangkat lunak yang meliputi :
  - a. Spesifikasi kebutuhan sistem
  - b. Perancangan DFD
  - c. Perancangan Diagram ER
  - d. Perancangan menu dan data.
3. Pengumpulan Data  
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara *observasi* ke Purwacaraka Musik Studio, wawancara dengan pengajar dari Purwacaraka Musik Studio, melakukan diskusi dengan pemilik Magenta Musik Studio dan pencarian sumber dari *Internet*.
4. Implementasi Dan Pengujian  
Tahapan implementasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari perangkat lunak yang dibuat dan pengujian dilakukan untuk mendapatkan kesalahan serta membuktikan jalannya perangkat lunak dengan cara mentransformasikan spesifikasi kebutuhan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dipilih.
5. Dokumentasi  
Pada tahap ini dilakukan pembuatan dokumentasi dari perangkat lunak.