

PERANGKAT LUNAK BELAJAR DRUM BERBASIS WEB SOFTWARE OF DRUM LEARNING BASED ON WEB

Juniawan Arif Atmoko¹, Andrian Rakhmatsyah², Yanuar Firdaus A.w.³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Pembelajaran drum secara tradisional membutuhkan baik pengajaran privat maupun grup yang diajarkan oleh seseorang yang ahli bermain drum atau instruktur drum. Tetapi hal ini bukan merupakan jalan satu-satunya untuk belajar bermain drum. Seseorang dapat belajar sendiri untuk bermain drum melalui beberapa metode alternatif, termasuk dengan mengunjungi website yang disertai video yang dapat mengajarkan seseorang untuk bermain drum dan forum-forum yang berhubungan dengan bermain drum.

Website merupakan teknologi yang sangat berguna sebagai media penyampaian informasi secara efektif dan efisien. Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini memungkinkan suatu website untuk dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Beberapa hal yang digunakan untuk mempelajari cara bermain drum disajikan dalam website ini. Website ini menyediakan konsep dan teknik bermain drum disertai kemampuan untuk mengelola member dalam usaha mempelajari cara bermain drum yang benar. Dengan website ini diharapkan dapat membantu pembelajaran bermain drum bagi seseorang yang ingin belajar bermain drum.

Sistem ini dibangun dengan menerapkan beberapa software pemrograman yang biasa digunakan. Bahasa pemrograman web menggunakan PHP, editor web menggunakan Macromedia Dreamweaver 8, pemrograman animasi menggunakan Macromedia Flash 8, database menggunakan MySQL, Photoshop CS.

interface menggunakan Adobe

Kata Kunci : website, musik, drum, video, perangkat ajar

Abstract

Conventional drum learning need some private or even groups learning taught by the drums master or drums instructor. But this is not the only way to learn how to play the drums. Somebody can take self learning to play drums through some alternative methods, for example by visiting the site which video included that can teach the musician to play drums and also discussion forums that related with playing the drums.

Website is usefully technology as information announcement media effectively and efficiently. By the growth of technology nowadays it is possible for website to be accessed wherever and whenever. Many things used to learn how to play drums served in this site. This one contain concept and technique to play drums with the ability to manage the members in effort to learn how to play drums as well. By this site supposed can give some help the drums learning for someone that want to learn to play drums.

This system built by applying some programming software that frequently used.

Using PHP as web programming language, Macromedia Dreamweaver 8 as web editor, Macromedia Flash 8 as animation programming, MySQL as database, Adobe Photoshop CS as interface designer.

Keywords : website, music, drum, video, learning application

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.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut ini merupakan kesimpulan yang dapat diambil setelah melakukan tahapan implementasi dan pengujian :

1. Perangkat lunak belajar drum ini dapat digunakan oleh pengunjung sebagai salah satu media untuk mempelajari cara bermain drum dan dapat digunakan untuk mendapatkan informasi tentang konsep dan teknik yang ada dalam permainan drum.
2. Dengan adanya perangkat lunak ini maka seseorang yang ingin belajar bermain drum akan mendapatkan sebuah alternatif untuk melakukan pembelajaran bermain drum.

5.2 Saran

Berikut ini saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan website ini menjadi lebih baik :

1. Ukuran file video sebaiknya jangan terlalu besar agar tidak menjadi masalah dalam pengaksesan bagi para pengunjung web.
2. Agar lebih interaktif maka sebaiknya terdapat animasi pada notasi yang sedang dimainkan oleh pemeran dalam video pembelajaran.



Daftar Pustaka

- [1] 1997. *Pengolahan video dengan Adobe Premiere 4.0*. Diterbitkan atas kerjasama ANDI Yogyakarta dan Wahana Komputer Semarang.
- [2] Azikin, Askari dan Yudha Purwanto. 2005. *Video/TV streaming dengan VideoLAN-Project*. ANDI, Yogyakarta.
- [3] Hakim, Lukmanul dan Uus Musalini. 2003. *150 Rahasia dan Trik Menguasai PHP*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [4] Jonassen, David. H. 1988. *Instructional Design for Microcomputer Courseware*, Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- [5] Liem, Inggriani, 1991. *Penggunaan Komputer untuk Pengajaran Ilmu Komputer*. Makalah Seminar, Universitas Trisakti.
- [6] Mayhew, Deborah. J. 1992. *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. Prentice Hall Inc.
- [7] Nugroho, Bunafit. 2004. *PHP dan MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta : ANDI.
- [8] Nurhayanto, Anna. 1998. *Perangkat Ajar Matematika Manajemen Pada Web Berjenis Simulasi*. STT TELKOM, Bandung.
- [9] Pidarta, Made. 1990. *Cara belajar mengajar di universitas negara maju*. Bumi Aksara, Jakarta.
- [10] Prasetyo, Didik Dwi. 2003. *150 Kolaborasi PHP dan MySQL*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- [11] Sardi, Irawan. 2004. *Manajemen, Desain, dan Pengembangan Situs Web dengan Macromedia Dreamweaver MX dan Adobe Photoshop 7.0*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- [12] Schroedl, Scott. 2005. *Play Drums Today! Teknik-teknik Esensial Buat Semua Drummer*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [13] Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, 1989. *Teknologi Pengajaran*. Sinar Baru.
- [14] Yonata, Yosi. 2002. *Singkat Jelas Kompresi Video*. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [15] Ysewin, Pierre, 1992. *Introduction to CAI*. Swiss Federal Institute for Technology Laboratory for Computer Aided Instruction.