

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi aktivitas dan kegiatan sehari-hari, yaitu dengan perkembangan teknologi segala kegiatan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan cermat. Walaupun demikian tugas dan tanggung jawab manusia justru semakin bertambah, manusia selalu dituntut untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan tepat waktu, karena persaingan antar individu pada masa seperti ini sangatlah ketat. Bagi para pelajar, kegiatan belajar-mengajar dan juga berbagai kegiatan ekstrakurikuler amat menyita waktu mereka, ditambah pula dengan berbagai macam kursus yang diikuti di luar waktu sekolah. Oleh sebab itu banyak orang merasa kekurangan waktu untuk melakukan aktivitas yang merupakan hobi bagi dirinya.

Salah satu hobi itu adalah bermain piano atau *keyboard*. Sebagian besar orang terpaksa melupakan keinginannya untuk mempelajari kegiatan bermain piano ini, karena mereka dituntut untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan tepat waktu. Bagi para pelajar, mereka tidak mempunyai waktu untuk mengikuti kursus bermain piano karena mereka harus mengikuti kursus yang berkaitan dengan pelajaran di sekolah, seperti bahasa Inggris dan komputer.

1.2 Pokok Permasalahan

Disebabkan oleh kurangnya waktu untuk mengikuti kursus, banyak orang memilih untuk mempelajari permainan piano secara otodidak dan membeli buku-buku yang berisi pembelajaran dasar piano yang beredar di pasaran.

Akan tetapi hal tersebut tampaknya tidak memberikan hasil yang maksimal bagi para peminat *hobby* tersebut yang selanjutnya akan kita kenal sebagai *user*. Dengan mempelajari dari buku, *user* tidak dapat melihat bagaimana posisi

permainan piano yang baik karena buku tidak dapat memvisualisasikan hal tersebut terhadap *user*.

Oleh sebab itu dibutuhkan suatu alat yang dapat membantu para *user*, dimana alat tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran cara bermain piano yang baik dan benar. Untuk kemudian alat tersebut akan kita kenal dengan sebutan *software* dan diharapkan *software* tersebut akan dapat memvisualisasikan teknik-teknik dasar dan cara bermain piano yang baik dan benar.

1.3 Pembatasan Masalah

Software ini dirancang bagi *user* dengan level awal (pemula) dan berkeinginan untuk mengembangkan permainannya, oleh sebab itu *software* ini hanya akan memuat teori-teori dasar dan teknik-teknik dasar permainan piano yaitu:

- 1) Bentuk dan harga not
- 2) Macam-macam tanda birama dalam tangga nada
- 3) Posisi tubuh dan bentuk perputaran jari yang benar
- 4) Lambang dan bentuk tangga nada
- 5) Partitur-partitur dasar piano disertai dengan contoh lagu
- 6) *Chord* dasar pada setiap kunci dalam tangga nada dan perpindahannya
- 7) Istilah-istilah dasar musik

1.4 Tujuan Penelitian

Membangun suatu *software* pembelajaran bermain piano ditujukan untuk membantu para *user* yang memiliki minat tinggi akan tetapi tidak memiliki waktu luang untuk mengikuti kursus.

Dengan dibangunnya *software* ini diharapkan kekurangan-kekurangan yang ada pada cara belajar secara otodidak melalui buku dapat dieleminasi. *Software* ini tidak diharapkan untuk menggantikan kegiatan kursus yang sudah ada, tetapi meningkatkannya dengan memanfaatkan teknologi untuk membantu pengajaran.

1.5 Metode Penelitian

Pembuatan dari *software* ini dibagi dalam tahap-tahap yang terdapat dalam *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu:

- 1) Penentuan Konsep
- 2) Perancangan
- 3) Pengumpulan Material
- 4) Pembuatan
- 5) *Testing*
- 6) Distribusi

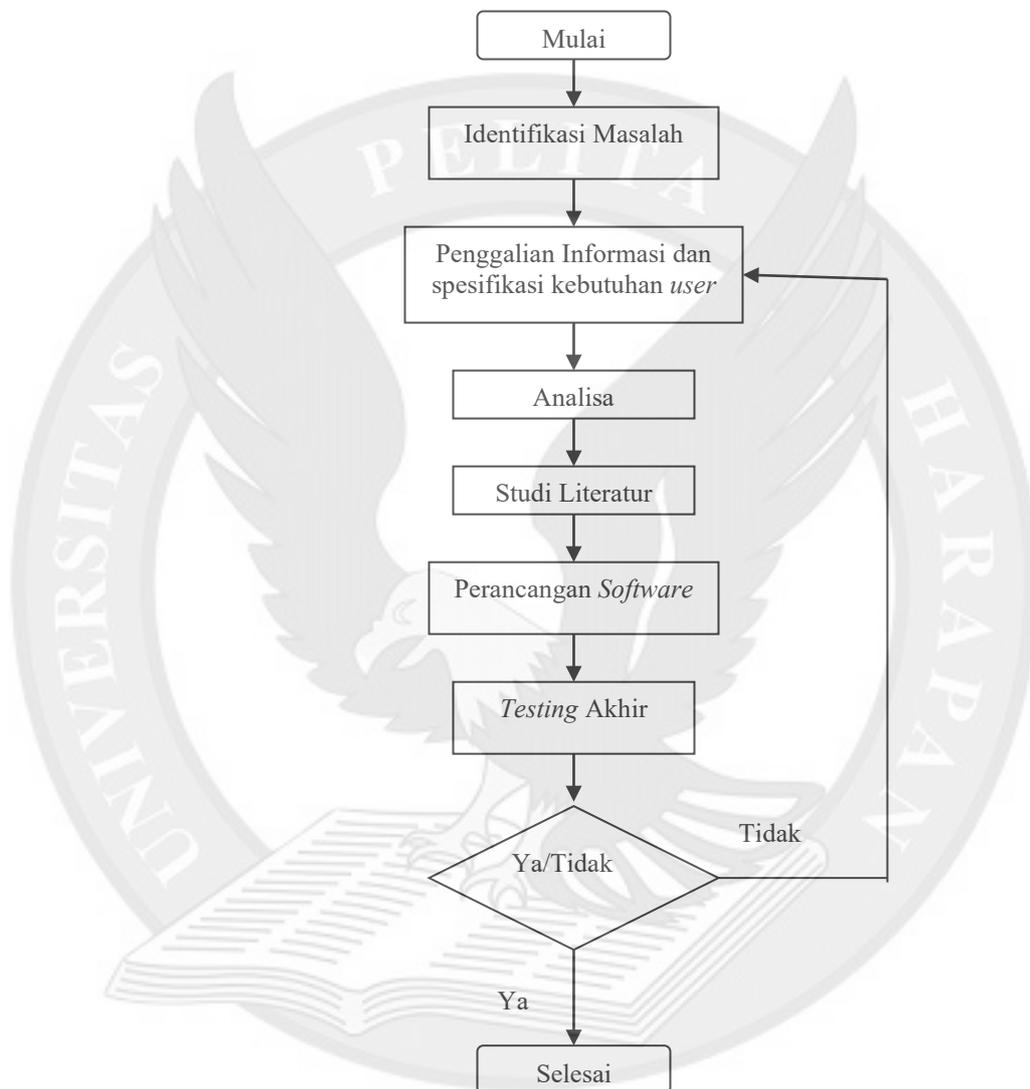
Keterangan dari masing-masing tahap tersebut akan dijelaskan pada Bab 2. Untuk lebih jelasnya keterkaitan antar ke-6 tahap tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Anleigh's *System Development Life Cycle Multimedia*

1.5.1 Diagram Alir (*Flowchart*)

Untuk menghindari kesalahan dan juga untuk mempermudah dalam memahami tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pembangunan *software* ini maka disusunlah diagram alir (*flowchart*) berikut:



Gambar 1.1 Diagram Alir Kegiatan Saat Pembangunan Sistem

Penjelasan Singkat:

Bila saat dilakukan *testing* di akhir diketahui bahwa *software* memiliki kesalahan dan kurang memenuhi kebutuhan *user* maka dilakukan kembali tahapan penggalan informasi. Untuk selanjutnya mengikuti tahap-tahap yang ada.

1.5.2 Studi Literatur

Dalam menyelesaikan proyek ini digunakan *software Macromedia Director*, karena diharapkan *software* ini akan dapat mempresentasikan cara pembelajaran piano terhadap *user*. Untuk menghindari kesalahan-kesalahan maka penulis melakukan studi literatur dari buku-buku dan juga berbagai artikel yang berkaitan dengan *software* tersebut. Selain itu penulis juga melakukan studi literatur terhadap buku-buku yang berhubungan dengan multimedia dan juga dengan teori-teori dasar piano.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini merupakan gambaran secara umum untuk memudahkan penjabaran pokok-pokok bahasan. Penulisan tugas akhir ini dibagi dalam 5 bab yaitu:

Bab 1: Pendahuluan

Menguraikan mengenai latar belakang masalah, pokok permasalahan, pembatasan masalah, tujuan dan metode penelitian serta sistematika penulisan yang digunakan di dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

Bab 2 : Landasan Teori

Menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam perancangan *software* dan penyelesaian tugas akhir ini seperti: definisi multimedia dan sekilas tentang *macromedia director*.

Bab 3 : Sistem Saat Ini

Pada bab ini dijelaskan tentang sistem belajar yang ada sampai saat ini dan masalah-masalah yang dihadapi.

Bab 4 : Sistem Usulan

Pada bab ini dijabarkan hal-hal apa saja yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Pada bab ini juga dijelaskan proses perancangan pembuatan *software* pendidikan ini berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan pada Bab 2.

Bab 5 : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijabarkan kesimpulan yang dapat ditarik dari keseluruhan proses pembuatan tugas akhir ini. Selain itu juga berisi saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

