

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gitar merupakan sebuah alat musik yang populer dikalangan masyarakat. Cara memainkannya yang mudah membuat alat musik ini digemari banyak orang. Seiring perkembangan zaman, kini telah muncul dua tipe gitar, yaitu gitar akustik dan gitar elektrik. Gitar akustik atau sering disebut gitar bolong menghasilkan suara lewat tabung *resonansi* yang berada pada body gitar. Sedangkan gitar elektrik menghasilkan suara dari gelombang magnetic yang ditangkap oleh sebuah *pick up* dan dikoneksikan ke sebuah speaker. Dari gelombang magnetik itulah gelombang suara dapat dideteksi sehingga tercipta sebuah alat yang bernama *Tuner* Gitar. *Tuner* Gitar merupakan alat yang dikoneksikan melalui kabel ke sebuah gitar listrik. Alat ini digunakan oleh para pemain gitar untuk mempermudah dalam melakukan penyetelan gitar. Namun pada kenyataannya alat ini cukup sulit karena tidak memiliki fitur pilihan tipe tuning dan hanya dapat digunakan pada gitar elektrik. Selain itu harga alat ini cukup mahal dan untuk gitaris pemula cukup sulit untuk menggunakannya dan agar membantu dalam pengaturan tempo dalam bermusik *tuner* Gitar yang dapat dijalankan pada perangkat mobile seperti handphone menggunakan *Operating Sistem Android*

Salah satu alasan yang mendasarinya adalah karena banyak perusahaan mobile seperti Sony Ericsson, Samsung dan lain-lainnya sudah mengadopsi teknologi Android. Selain populer, bahasa pemrograman ini merupakan aplikasi yang Open Source, sehingga dapat dikembangkan. Fitur-fitur yang disediakan juga semakin memperkuat alasan untuk memakai bahasa pemrograman Android. Aplikasi Pembelajaran Gitar, *tuner* merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk

membantu para gitaris dalam melakukan penyetelan gitar. Aplikasi ini akan mengeluarkan suara gitar bernada sesuai dengan tipe *tuningnya*. Para pengguna ini dapat menyamakan suara gitarnya dengan suara yang dihasilkan oleh aplikasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang didapatkan suatu permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana belajar chord gitar dasar menggunakan aplikasi ini.
- b. Bagaimana cara aplikasi ini menyetel gitar dengan sederhana, tanpa harus membawa *tuner*.
- c. Bagaimana belajar bermain gitar dengan ritme yang pas dengan menggunakan aplikasi ini.

1.3 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat suatu aplikasi pembelajaran gitar, *tuner* adalah agar dapat memfasilitasi para pemula yang ingin belajar gitar ataupun musisi dalam persiapan pentas di suatu acara musik.

- a. Mempermudah pemula menghafal *chord* dasar gitar.
- b. Mempermudah pemula menyetel gitar mereka kapan saja dan dimana saja.
- c. Mempermudah pemula dalam bermain gitar dengan ritme yang benar.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini akan ditentukan beberapa batasan masalah, yaitu :

1. *Tuner* di aplikasi ini hanya mengeluarkan suara bukan mendeteksi.
2. *Fret* gitar di menu *chord* tidak lebih dari enam atau hanya *chord* sederhana
3. Dalam belajar ritme gitar yang dilatih hanya lagu-lagu dasar yang mempermudah para pemula mengatur ritmenya dengan baik.
4. Aplikasi ini hanya memberikan pembelajaran terhadap pemula, bukan memainkan gitar di smartphone anda
5. Standard minimal HP harus ber *platform Android*.
6. Aplikasi ini dikhususkan untuk pemula.

1.5 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian laporan ini adalah:

a. Melakukan Studi Pustaka

Identifikasi masalah dilakukan dengan cara Studi Pustaka pada media perpustakaan maupun internet bisa diperoleh beberapa masalah yang ada kaitannya dengan pembuatan aplikasi.

b. Perumusan permasalahan

Perumusan masalah agar dapat ditemukan inti pokok permasalahan yang dapat dicari solusi jalan keluarnya.

c. Studi Literatur

Diperlukan literatur yang berhubungan dengan aplikasi melalui studi pustaka di perpustakaan maupun melalui media internet.

d. Perancangan dan desain Aplikasi

Merancang aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan, proses yang ada, tampilan yang dibutuhkan

dan interface aplikasi.

e. Implementasi Sistem

Pada tahap ini merupakan tahapan implementasi dari hasil rancangan aplikasi.

f. Penulisan Laporan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan tugas laporan yang dijelaskan dalam dasar teori tugas akhir ini serta hasil dari implementasi dari aplikasi yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Musik dan Pemrograman.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Dibahas mengenai desain dan perancangan perangkat lunak. Desain perangkat lunak meliputi desain data, desain proses dan desain antar muka Canvas di Android.

BAB IV : IMPLEMENTASI PROGRAM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi

pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.

(halaman ini sengaja dikosongkan)