

BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Alat musik itu sendiri merupakan sebuah alat yang dibuat dengan tujuan untuk menghasilkan suatu nada atau musik. Berdasarkan fungsinya, alat musik dibagi menjadi tiga jenis, yakni alat musik harmonis, alat musik melodis, dan alat musik ritmis. Alat musik ritmis merupakan alat musik yang tidak bernada dan biasanya berfungsi untuk mengatur irama lagu. Alat musik ritmis penggunaannya dengan beberapa cara yaitu dengan dipukul, baik dengan tangan atau menggunakan alat pukul. Selain itu, ada juga alat musik ritmis yang cara penggunaannya dengan cara dikocok.

Salah satu alat ritmis adalah Drum, drum merupakan kelompok alat musik perkusi yang terdiri dari kulit yang direntangkan dan dipukul dengan tangan atau sebuah batang atau biasanya disebut Stick drum. Selain kulit, drum juga digunakan dari bahan lain, misalnya plastik. Drum terdapat di seluruh dunia dan memiliki banyak jenis, misalnya kendang, timpani, Bodhrán, Ashiko, snare drum, bass drum, tom-tom, beduk, dan lain-lain.

Dalam berlatih bermain drum bisa dari aspek manapun salah satunya dari khursus musik, didalam khursus musik kita di bimbing dan diarahkan tahap demi tahap dalam mempelajari musik yang kita inginkan, dengan demikian kita dapat lebih mudah untuk mendalami dan mempelajari lebih lagi alat musik yang kita inginkan, berbicara tentang khursus musik tidak lepas dari biaya pada khursus musik itu sendiri, di dalam benturan khurus musik yang mahal pada saat ini menjadi alasan utama saya untuk membuat aplikasi pengelan drum ini sebagai media bagi masyarakat yang ingin belajar musik yang enggan mendaftarkan dirinya untuk

bergabung di kursus musik, dengan permasalahan demikian dalam penelitian ini saya berniat untuk membuat metode pembelajaran drum melalui web interaktif, sebagai alat membantu untuk seluruh kalangan masyarakat yang ingin belajar musik khususnya drum tanpa harus mengeluarkan biaya

Dengan permasalahan di atas terciptalah penelitian saya yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK DRUM DAN NOT DASAR BALOK PADA DRUM BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE*“ diharapkan akan menjadi suatu aplikasi yang berguna bagi yang baru ingin belajar drum tanpa harus mengeluarkan biaya dan dapat belajar dimana saja.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat permasalahan yang diangkat dalam penelitian skripsi ini, yaitu “bagaimana merancang dan membangun aplikasi pengenalan alat musik drum berbasis web dengan menarik dan mudah di pahami”

1.2 Batasan masalah

Batasan masalah pada proposal penelitian ini sebagai berikut:

- A. Mengambil informasi yang berhubungan dengan pembelajaran drum yang menjadi objek tugas akhir ini hanya data pembelajaran pada umumnya digunakan oleh instruktur drum.
- B. Aplikasi pengenalan alat musik drum berbasis web ini hanya berisi materi dasar pada drum.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu sistem media pembelajaran berbasis web interaktif yang dapat memudahkan masyarakat umum dalam memahami dan mempelajari bermain drum, tanpa harus mengeluarkan biaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu orang umum yang ingin belajar drum dan yang ingin mempelajari drum, tentang cara/metode apa saja yang ada dalam drum dengan baik dan benar. Mulai dari teknik dasar bermain drum serta belajar membaca note dasar dan juga pengaplikasiannya di dalam drum.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penilitan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori dan konsep-konsep yang relevan dengan permasalahan yang dikaji dan mengemukakan pemecahan masalah yang pernah dilakukan terkait masalah yang dikaji dalam penulisan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penulisan yang berhubungan dengan teknik pengumpulan data dan langkah-langkah yang digunakan terkait penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan analisa permasalahan yang dilakukan dan menampilkan system yang dijalankan selanjutnya tentang instalasi aplikasi dan bagaimana aplikasi ini di uji.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran yang akan menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya supaya dapat dikembangkan lagi sistemnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN