
PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN GITAR BERBASIS ANDROID UNTUK PEMULA

DESIGN OF BASED GUITAR LEARNING APPLICATION ANDROID FOR BEGINNERS

Farida Nurlaila¹, Faisal Amin²

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang,

²Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Informasi I-Tech

¹Jl. Surya Kencana No. 1, Pamulang, Tangerang Selatan-Indonesia, ²Jl. Asem 2
no. 22 Cipete, Jakarta Selatan 12410

E-mail : ¹dosen00676@unpam.ac.id, ²faisal.amin27@gmail.com

ABSTRAK

Dari beberapa aplikasi belajar gitar, seperti aplikasi gitar pro, ultimate guitar tabs fitur untuk mengenali letak kunci dasar, kunci balok dan cara penempatan jari, yang disediakan aplikasi tersebut kurang mendukung bagi mereka yang ingin belajar gitar secara otodidak. Dari kekurangan aplikasi tersebut, maka dibuatlah sebuah aplikasi pembelajaran gitar berbasis android untuk pemula yang menyediakan fitur – fitur berbagai chord gitar, lick gitar dan ada beberapa lagu jika si pengguna ingin mempraktikannya. Tujuan dari penelitian ini, yaitu memudahkan bagi mereka yang ingin belajar gitar secara otodidak.

Kata Kunci: Aplikasi, pembelajaran, gitar, pemula

ABSTRACT

From some guitar learning applications, such as guitar pro application, the ultimate guitar tabs feature to recognize the location of the basic keys, block keys and how to place fingers, provided the application is less support for those who want to learn the guitar self. From the lack of these applications, then made an android-based guitar learning application for beginners that provides features - various guitar chords, guitar licks and there are several songs if the user wants to practice it. The purpose of this research is to make it easier for those who want to learn self-taught guitar.

Keywords: Application, Learning, guitar, beginner

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan salah satu hal yang tidak asing lagi. Hal ini ditandai oleh pengguna gadget yang mengikuti perkembangan zaman telah meningkat. Tercatat bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-5 dalam daftar pengguna smartphone terbesar di dunia. Ini membuktikan bahwa masyarakat Indonesia pada umumnya sudah familiar dengan penggunaan gadget yaitu smartphone.

Menurut Oxford Dictionaries, smartphone adalah sebuah perangkat mobile yang dapat melakukan berbagai fungsi komputer, biasanya berupa layar sentuh dan sistem operasi yang mampu menjalankan aplikasi unduhan. Dapat disimpulkan bahwa smartphone memberikan fitur lebih dari pada ponsel biasa, yaitu kemampuan komputasi seperti komputer. Dengan demikian, penggunaan komputer dapat digunakan tanpa dibatasi oleh ukuran yang besar, yaitu hanya segeggam ponsel biasa.

Smartphone sendiri memiliki berbagai macam sistem operasi. Android merupakan salah satu sistem operasi yang tidak asing lagi di telinga pengguna smartphone.

“Kepemimpinan Android di tengah pasar ponsel cerdas tampaknya belum terkalahkan,” ujar Direktur Eksekutif Strategy Analytics Neil Mawston seperti dilansir CNET pada 2 November 2014. Versi dari sistem operasi inipun bervariasi. Musik merupakan salah satu fitur yang terdapat dalam smartphone, yakni aplikasi pemutar musik maupun membuat musik. Tanpa adanya fitur ini, sebuah smartphone tidaklah lengkap, karena musik merupakan salah satu bentuk hiburan yang sudah dikenal masyarakat luas. Namun masih sedikit aplikasi yang menyediakan konten tentang edukasi bermain musik, salah satunya aplikasi belajar gitar. Dari beberapa aplikasi belajar gitar, seperti aplikasi gitar pro, ultimate guitar tabs fitur untuk mengenali letak kunci dasar, kunci balok dan cara penempatan jari, yang disediakan aplikasi tersebut kurang mendukung bagi mereka yang ingin belajar gitar secara otodidak. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi yang jelas dan lengkap untuk mengetahui kunci gitar dasar atau kunci balok serta cara penempatan jari yang benar pada senar gitar.

2. Landasan Teori

Landasan teori berisi teori-teori terkait dengan pembahasan pada masalah maupun objek yang diteliti

2.1 Aplikasi Mobile

Menurut Irsan, aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat mobile seperti smartphone atau tablet PC (2011). Aplikasi Mobile juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat mobile itu sendiri. Untuk mendapatkan mobile application yang diinginkan, user dapat mengunduhnya melalui situs tertentu sesuai dengan sistem operasi yang dimiliki. Google Play dan iTunes merupakan beberapa contoh dari situs yang menyediakan beragam aplikasi bagi pengguna Android dan iOS untuk mengunduh aplikasi yang diinginkan.

2.2 Sejarah Android

Menurut Nazaruddin, android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi (2012:3). Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD).

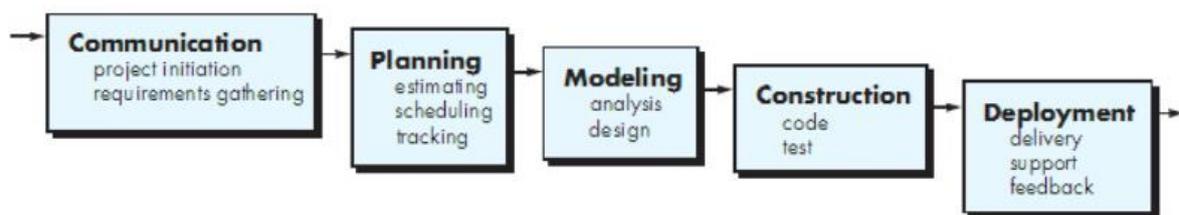
Maka konektivitas merupakan salah satu aspek yang mendukung dalam memantau pelacakan di perangkat seluler untuk melihat posisi sales dengan pengiriman Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa Google mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya Google mengenalkan Nexus One, salah satu jenis telepon pintar yang menggunakan Android pada sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh HTC Corporation dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010). Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android ARM Holdings, Atheros Communications, di produksi oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank,

Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan Open Handset Alliance, OHA mengumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat mobile yang merupakan modifikasi kernel Linux 2.6. Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru.

Sistem operasi Android memiliki beberapa versi yang sudah diluncurkan ke pasar. Berikut merupakan berbagai versi Android. Android versi 1.1, Android versi 1.5 (Cupcake), Android versi 1.6 (Donut), Android versi 2.0/2.1 (Eclair), Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt), Android versi 2.3 (Gingerbread), Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb), dan yang terbaru adalah Android versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich), Android 4.1 (Jelly bean), Android 4.4 (KitKat).

2.3 Metode Waterfall

Pada pembangunan suatu sistem sebaiknya dilakukan melalui tahapan-tahapan yang terstruktur sehingga diharapkan dapat mengurangi usaha yang tidak efisien dan tidak efektif. Pembangunan sistem ini penulis terapkan menggunakan metodologi *Waterfall*. Pada metode ini pengembangan sistem akan melalui beberapa tahap yang terpisah sehingga diharapkan segala sesuatu yang dikerjakan dengan mudah dirancang, dianalisa, dan mudah pula untuk di *update*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut adalah tahapan-tahapan proses pengembangan dalam Model *Waterfall*, yaitu :



Gambar 1. *Waterfall* (Pressman, 2015:42)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rancangan yang telah disusun, maka menghasilkan sebuah aplikasi yang mempunyai beberapa fitur, yaitu:

a. Halaman Splash Screen

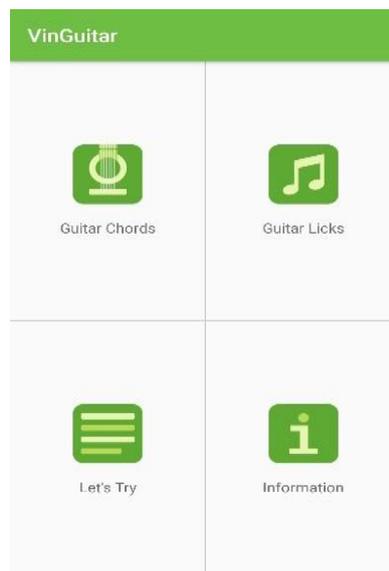
Halaman Splash Screen adalah halaman yang muncul ketika pertama kali kita buka. Di halaman ini pengguna dimohon menunggu untuk tampilan ini selesai *load*.



Gambar 2. Halaman *Splash Screen*

b. Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman yang muncul setelah halaman pembuka selesai *load*. Halaman ini berisi tampilan beberapa menu. Dimana pengguna aplikasi ini bisa memilih button pembelajaran gitar secara teratur/dimulai dari chord gitar, *lick* gitar, *let's try*. Atau juga bisa dimulai dengan dari informasi dahulu.



Gambar 3. Halaman Utama

c. Halaman Chord Gitar

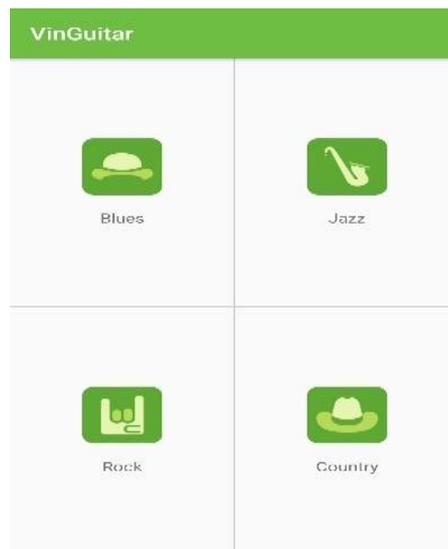
Halaman ini menampilkan beberapa kunci gitar, dari kunci a, b, c, d, e, f, g, dan masing – masing kunci memiliki 2 kunci, yaitu: dasar dan minor/balok.



Gambar 4. Halaman Chord Gitar

d. Halaman Lick Gitar

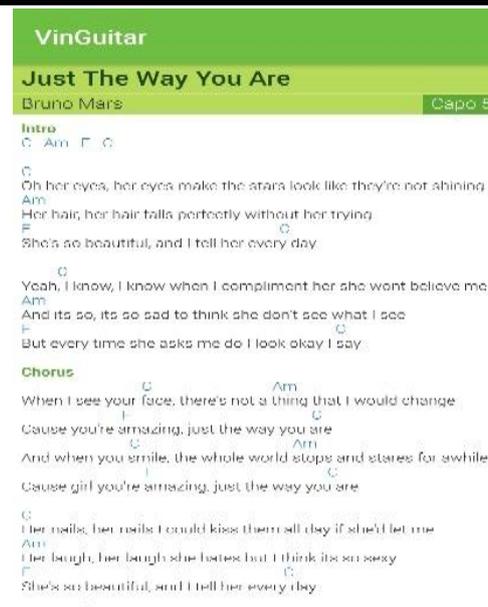
Halaman ini menampilkan beberapa *genre* lagu yang ada di dunia musik. Di menu ini terdapat 4, yaitu: *Blues*, *Jazz*, *Rock* dan *Country*.



Gambar 5. Halaman Lick Gitar

e. Halaman Let's Start

Halaman ini berisikan lirik – lirik lagu dan kord gitar yang sudah tersedia diaplikasi tersebut, akan tetapi hanya menyediakan 2 saja.



VinGuitar

Just The Way You Are
Bruno Mars Capo 5

Intro
C Am F C

C
Oh her eyes, her eyes make the stars look like they're not shining
Am
Her hair, her hair falls perfectly without her trying
F C
She's so beautiful, and I tell her every day

C
Yeah, I know, I know when I compliment her she won't believe me
Am
And its so, its so sad to think she don't see what I see
F C
But every time she asks me do I look okay I say

Chorus
C Am
When I see your face, there's not a thing that I would change
F C
Cause you're amazing, just the way you are
C Am
And when you smile, the whole world stops and stares for awhile
C
Cause girl you're amazing, just the way you are

C
Her nails, her nails I could kiss them all day if she'd let me
Am
Her laugh, her laugh she loves but I think its so sexy
F C
She's so beautiful, and I tell her every day

Gambar 6. Halaman *Let's Try*

f. Halaman Informasi

Halaman ini berisikan informasi tata cara bermain gitar. Disini juga dijelaskan penggunaan jari – jari agar berada di posisi yang benar.



VinGuitar

1. Petunjuk Penggunaan Jari
Angka 1,2,3,dan 4 secara umum itu adalah jari-jari tangan yang menekan senar:
- Angka 1 = Jari Telunjuk
- Angka 2 = Jari Tengah
- Angka 3 = Jari Manis
- Angka 4 = Jari Kelingking



2. Maksud dari Simbol O dan X
Di setiap bagian gambar kunci dasar gitar terdapat 2 simbol yang perlu anda ketahui. Simbol tersebut bisa dilihat dibawah ini:
Simbol X = pada senar ini, senar tidak berbunyi (tidak dipetik)
Simbol O = pada senar ini, senar ikut berbunyi (dipetik)

Sumber Video
Blues
https://www.youtube.com/watch?v=127-6l_kkP_M
Jazz
<https://www.youtube.com/watch?v=K0BwLLeqmJ8>
Rock

Gambar 7. Halaman Informasi

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya dan proses implementasi dalam penelitian ini, maka diperoleh beberapa hal sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini bisa dimainkan dimana pun dengan menggunakan handphone berbasis android, dengan minimal versi android kitkat.

-
- b. Aplikasi ini memberikan fasilitas lirik beserta kunci gitarnya yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna.
 - c. Materi yang disajikan mengenai pembelajaran gitar akustik, dilengkapi dengan suara-suara dan kunci gitar, agar proses pembelajaran lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Irsan Muhammad. 2011. *Rancangan Bangun Aplikasi Mobile Nontifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan, Pontianak*, Jurnal Universitas Tanjungpura.
- [2] Nazruddin Safaat H. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*. Bandung : Informatika.
- [3] Rosa A.S, & M.Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- [4] Ilham Perdana. 2008. *Petunjuk Penulisan Ilmiah, Perumusan Masalah, Pengumpulan Data Penelitian, Petunjuk Tata Tulis Ilmiah*. Handout Metodologi Penelitian
- [5] Mulyadi, S.T. 2010. *Membuat Aplikasi Untuk Android*. Yogyakarta : Multimedia Center Publishing.