BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini penggunaan *portable devices* di dunia ini sangatlah besar, bahkan *portable devices* ini menjadi kebutuhan sehari-hari. Pangsa pasar *portable devices* mencapai angka yang tinggi di dunia ini. *Portable devices* merupakan sebuah perangkat yang sangat mendunia. *Portable devices* pun dapat di jadikan sebuah promosi untuk mengenalkan sebuah kebudayaan disuatu daerah, terutama di Indonesia yang memiliki keberagaman budaya.

Angklung merupakan alat musik tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Angklung yang dibuat dari bambu ini adalah sebuah kebudayaan asli dari Indonesia. Saat ini angklung sudah dikenal banyak oleh masyarakat luas baik di Indonesia maupun luar negeri. Sebuah promosi juga diperlukan untuk menambah popularitas dari alat musik tradisional ini, agar semakin dikenal oleh masyarakat luar terutama agar wisatawan dapat berkunjung untuk mengenal angklung lebih dekat.

Dengan latar belakang di atas penulis mengangkat tema aplikasi virtual angklung berbasis *mobile* agar dapat mengenalkan kebudayaan musik tradisional kepada masyarakat dunia menggunakan *portable devices* yang sedang populer di dunia saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang dihadapi pada latar belakang adapun rinciannya seperti, bagaimana membuat virtual angklung dengan anatomi getar angklung.

1.3 Tujuan

Untuk menjawab permasalahan di atas, maka tujuan pembuatan “**APLIKASI VIRTUAL ANGKLUNG BERBASIS WINDOWS PHONE**” adalah

Membuat aplikasi yang dapat di mainkan seperti anatomi getar angklung menggunakan sensor-sensor yang disediakan oleh Windows Phone

1.4 Batasan Masalah

Agar perancangan aplikasi ini dapat di lakukan secara terarah dan mencapai tujuan, maka di tetapkan beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Aplikasi ini adalah aplikasi *mobile*.
2. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Windows Phone 7.8.
3. Aplikasi ini hanya digunakan untuk bermain angklung, tidak dapat mengolah (menambah, mengubah, dan menghapus) data pada aplikasi.
4. Aplikasi ini dapat memainkan angklung dengan cara menggoyangkan perangkat *mobile*.
5. Aplikasi ini dapat memainkan angklung dengan cara menekan gambar angklung pada layar perangkat *mobile*.
6. Kode aplikasi ini akan di buat dinamis agar pengembang lain dapat menggunakan kode yang telah di buat untuk membuat alat musik virtual lainnya.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan ini direncanakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penyelesaian proyek tugas akhir. Teori yang didapat berasal dari buku-buku referensi dan dari situs-situs ilmu pengetahuan dari internet.

BAB III ANALISIS DAN DISAIN

Bab III membahas secara lengkap mengenai analisis pemecahan masalah, perancangan desain aplikasi, dan penjelasan sistem.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab IV terdiri atas implementasi hasil rancangan dari bab III, yaitu kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi yang dibuat.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab V terdiri atas Rencana Pengujian dan Pelaksanaan Pengujian yang menggunakan metode *Black Box*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab VI berisi kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari perancangan dan pengujian sistem, serta saran yang digunakan dalam pengembangan sistem di masa yang akan datang.