

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Partitur lagu merupakan hal yang sangat diperlukan oleh seorang musisi supaya dapat memainkan sebuah lagu dengan tepat. Walaupun begitu, sistem pengarsipan partitur lagu masih berbentuk fisik, yaitu kertas. Masalah utama dengan kertas adalah dapat hilang dan dapat menjadi buram sehingga menjadi sulit dibaca. Selain itu, masalah dari penggunaan kertas adalah dalam hal pencarian dan organisasi jika koleksi lagu yang ada sudah banyak. Karena itu, akan lebih mudah jika seluruh koleksi tersebut di simpan dalam bentuk *file* di komputer, sehingga partitur dapat lebih mudah dicari dan diorganisasikan.

Di Indonesia khususnya, kedua sistem penulisan musik baik not angka maupun not balok masih banyak dipakai. Sebagai contoh, di Gereja Injili Indonesia Hok Im Tong Bandung khususnya yang bertempat di Setrasari, pianis menggunakan partitur not balok, sedangkan paduan suara menggunakan partitur not angka. Karena itu sangatlah perlu sebuah sarana untuk mengkonversikan antara not angka dengan not balok untuk mempermudah pembacaan partitur.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari aplikasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam merorganisasikan koleksi partitur lagu?
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk mengkonversikan not angka menjadi not balok?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan pembahasan dari aplikasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan aplikasi yang berfungsi untuk mengorganisasikan koleksi partitur lagu dengan baik.
2. Untuk mengembangkan aplikasi yang berfungsi untuk mengkonversi not angka menjadi not balok.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dari aplikasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Organisasi *file* yang diterapkan adalah pencarian berdasarkan nama lagu.
2. Ketukkan yang digunakan adalah yang 2 (dua) yang paling umum digunakan yaitu $4/4$ dan $3/4$ ¹.
3. Nada dasar yang digunakan adalah nada dasar mayor.
4. Maksimal dot adalah 1 (satu).
5. Maksimal oktaf adalah 2 (dua) untuk masing-masing atas dan bawah.
6. Hanya mengakomodasi lagu dengan satu nada dasar.
7. Notasi yang dapat diakomodasi adalah oktaf, accidental, garis panjang not, partitur tangan kanan dan kiri (treble dan bass), legato, triplet, garis bar awal, garis bar akhir tunggal, dan garis bar akhir ganda tebal (penanda akhir partitur).

1.5 Metodologi Penelitian

Berikut langkah-langkah yang dilalui untuk menyelesaikan penelitian ini :

1. Pembuatan aplikasi.
2. Pengujian menggunakan *black box*.
3. Pembuatan kesimpulan dan penyempurnaan laporan.

1.6 Sistematika Pembahasan

Berikut adalah sistematika pembahasan dari penulisan dari laporan penelitian ini :

1. BAB I : PENDAHULUAN
Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.
2. BAB II : DASAR TEORI
Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori yang dipakai dalam pembuatan aplikasi ini seperti XML, XPS, PDF, teori dasar musik, WPF, dan MVVM.
3. BAB III : ANALISA DAN PEMODELAN
Pada bab ini akan dijelaskan mengenai *use case*, *class* dan *activity diagram* dan rancangan tampilan.
4. BAB IV : HASIL IMPLEMENTASI

¹ <http://www.dummies.com/how-to/content/common-music-time-signatures0.html>

Pada bab ini akan dijelaskan *screenshot* aplikasi dan *pseudocode* fitur utama.

5. BAB V : PENGUJIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil pengujian *black box* dari aplikasi sesuai dengan *use case*.

6. BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, beserta saran yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi ini.