

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UKMB (Unit Kegiatan Mahasiswa Banjari) Asadul Fataa adalah sebuah lembaga kemahasiswaan yang berada di lingkup kampus Universitas Islam Majapahit. UKMB Asadul Fataa merupakan tempat dimana berkumpulnya para mahasiswa Universitas Islam Majapahit yang gemar dan mempunyai bakat minat untuk membaca dan menyebarkan sholawat, UKMB ini juga merupakan sebuah tempat untuk menumpahkan kreativitas mahasiswa pada seni musik rebana atau banjari (Candra, 2017).

UKMB Asadul Fataa ini juga sering mengadakan acara di dalam kampus seperti acara gebyar lailatus sholawat, pengajian dan lomba atau festival al-banjari. Selain itu UKMB Asadul Fataa ini juga aktif di luar kampus, seperti mengikuti lomba atau festival banjari dan acara lailatus sholawat di pondok – pondok salafiyah di Mojokerto. UKMB Asadul Fataa ini sering di undang oleh masyarakat umum untuk meramaikan acara pengajian umum, hajatan nikahan dan sunatan. Selain itu ada beberapa prestasi yang telah didapatkan oleh teman – teman dari UKMB Asadul Fataa, yaitu Best Jingle pada festival banjari di SMK PGRI Sooko pada tahun 2020 dan best aransement di festival banjari UKKI ULINUHA Ponorogo pada tahun 2022.

Namun di balik prestasi yang telah di dapatkan, teman – teman UKMB Asadul Fataa ini juga sering mendapati sebuah kendala, yaitu seperti kurangnya fasilitas alat rebana atau banjari, sehingga teman – teman pada UKMB Asadul Fataa ini harus bergantian ketika sedang melakukan latihan rutin. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, sebenarnya belajar alat musik rebana atau banjari ini bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi alat musik banjari virtual. Aplikasi alat musik banjari virtual ini di rancang menggunakan unity dan blender sebagai media untuk mendesainnya. Untuk kedepannya dengan adanya aplikasi alat musik banjari virtual ini di harap kegiatan latihan rutin pada UKMB Asadul Fataa bisa menjadi lebih efisien, sehingga teman – teman pada UKMB Asadul Fataa tidak harus bergantian alat musik ketika sedang berlatih untuk memainkan alat musik banjari.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada aplikasi ini adalah:

1. UKMB Asadul Fataa ini tidak memiliki seorang guru atau orang yang lebih faham mengenai alat musik rebana, maka penulis merancang sistem game pembelajaran alat musik islami yang berisikan pedoman atau bekal untuk mempermudah dalam pembelajaran alat musik islami di UKMB Asadul Fataa Universitas Islam Majapahit ini.
2. Pada saat ini alat musik pada UKMB Asadul Fataa sangat terbatas, maka dari itu penulis merancang sebuah alat musik virtual pada aplikasi ini, yaitu guna memenuhi alat musik yang terbatas pada UKMB Asadul Fataa Universitas Islam Majapahit.

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan-batasan pada aplikasi ini, antara lain:

1. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman dan sarana (*tools*) unity.
2. Aplikasi ini hanya berisi tentang alat musik islami yang berada pada UKMB Asadul Fataa, yaitu :
 - 1) Rebana atau Banjari
 - 2) Bass
 - 3) Darbuka
 - 4) Tam

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat pada penelitian ini yaitu:

1. Agar mahasiswa atau masyarakat dapat belajar ketukan atau nada banjari tanpa harus bergantung pada alat musik yang jumlahnya terbatas, sehingga dapat mempermudah dalam upaya pembelajaran seni musik albanjari khususnya pada UKMB Asadul Fataa di Universitas Islam Majapahit.
2. Untuk memperkenalkan khasanah perbanjarian khususnya pada lingkup Universitas Islam Majapahit, sehingga bisa untuk memberikan motivasi kepada anak – anak dan kaum muda mudi untuk selalu bershawat.

1.5 Metodologi Penelitian

Rancangan penelitian adalah inti sebuah rencana yang mencakup semua kegiatan penelitian yang tertulis dalam naskah, semua tahap dan proses – proses akan dijelaskan dalam penelitian, menggunakan metode apa dan siapapun yang terkait didalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode waterfall sebagai media teknik pengembangnya, ada beberapa tahapan yang akan dijelaskan pada metode ini yaitu tahap identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, analisis data dan pengembangan sistem. Maka dari itu metode penelitian ini memuat:

1. *Requirement Analisis*

Tahap ini memerlukan sebuah komunikasi yang bertujuan untuk mengetahui sebuah sistem atau perangkat lunak yang akan diimplementasikan oleh pengguna nantinya. Informasi tersebut bisa didapatkan melalui sebuah wawancara dengan guru alat musik islami rebana atau banjari, informasi yang telah didapat melalui wawancara tersebut kemudian dianalisa guna mendapatkan sebuah data yang nantinya dibutuhkan saat perancangan pada penelitian ini.

2. *Desain System*

Spesifikasi yang dibutuhkan di tahap sebelumnya akan dipelajari pada fase ini, desain ini dirancang guna sebagai pembantu untuk menentukan perangkat keras (*Hardware*) dan syarat sistem, dan juga untuk membantu pendefinisian rancangan keseluruhan sistem yang sesuai untuk pembelajaran alat musik islami rebana atau banjari ini.

3. *Implementasi*

Pada tahapan ini, pertama sistem akan di kembangkan pada program sederhana yang disebut unit yang terintegrasi pada tahap selanjutnya. Masing – masing unit akan di kembangkan dan kemudian di uji fungsi atau uji testing.

4. *Pengujian*

Pada tahapan ini, semua unit dikembangkan dalam tahap implementasi yang kemudian di integrasikan kedalam sistem, ketika telah melakukan sebuah pengujian yang telah di lakukan pada setiap unit. Yang kemudian melakukan

integrasi kepada seluruh sistem untuk mengecek setiap kegagalan atau kesalahan.

5. Pengembangan Sistem

Pada tahap terakhir metode waterfall ini yaitu melakukan sebuah pengembangan sistem dengan segala bentuk atau model pengembangan sistem yang ada. Perangkat lunak yang telah dirancang atau dibentuk akan di jalankan serta di pelihara. Di pelihara maksudnya yaitu memperbaiki kesalahan yang telah di temukan pada langkah sebelumnya atau melakukan perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem guna memenuhi kebutuhan yang di butuhkan selanjutnya.