

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bring Me The Horizon, sering dikenal dengan nama BMTH, adalah *band* ber-genre *deathcore* Inggris dari Sheffield, South Yorkshire. Dibentuk pada tahun 2004, grup ini sekarang terdiri dari vokalis Oliver Sykes, gitaris Lee Malia, bassis Matt Kean, *drummer* Matt Nicholls dan *keyboardist* Jordan Fish. *Bring Me The Horizon* menandatangani kontrak dengan *RCA Records* secara global dan *Columbia Records* secara eksklusif di Amerika Serikat. Gaya musik awal *band* tersebut, termasuk album debut *Bring Me The Horizon, Count Your Blessings*, telah digambarkan terutama sebagai *deathcore*, tetapi *Bring Me The Horizon* mulai mengadopsi gaya *metalcore* yang lebih eklektik pada album-album selanjutnya. Selain itu, album terbaru *Bring Me The Horizon That the Spirit* menandai pergeseran dalam suara. *Band* ini ke gaya musik *rock* yang kurang agresif.

Band ini merilis album debut *Bring Me The Horizon, Count Your Blessings* pada tahun 2006. *Band* ini mulai melepaskan diri dari suara kontroversial dengan *Suicide Season* di tahun 2008, yang merupakan titik balik kreatif, kritis dan komersial untuk *band*. *Bring Me the Horizon* merilis album ketiga, *There Is a Hell, Believe Me, I've Seen It. There Is a Heaven, Let's Keep It a Secret*, pada tahun 2010, mendorong *Band* ini ke ketenaran internasional yang lebih besar, sementara menggabungkan pengaruh dari klasik, elektronika dan pop. Debut major label *Bring Me The Horizon, Sempiternal* tahun 2013 meraih sertifikasi *Gold* di Australia dan *Silver* di Inggris. *That the Spirit* tahun 2015 memulai debutnya nomor dua di *UK Albums Chart* dan *US Billboard 200*. *Bring Me The Horizon* telah menerima empat *Kerrang! award*, termasuk dua untuk *Best British Band* dan satu untuk *Best Live Band*. *Single* baru *Mantra* termasuk di dalam album terbaru di tahun 2019 yaitu *Amo* (Wikipedia, 2019).

Bring Me The Horizon merupakan *band* ber-genre *deathcore* dan sudah merilis 6 album yang terdiri dari 68 lagu, dalam pencarian lirik lagu sangat membutuhkan jaringan *internet*, hal inilah yang menjadi dasar dari topik penelitian untuk membuat aplikasi lirik lagu *Bring Me The Horizon offline* berbasis android, agar bisa diakses tanpa menggunakan jaringan *internet*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan tugas akhir ini adalah “Bagaimana membangun aplikasi lirik lagu *Bring Me The Horizon Offline* untuk mempermudah pengguna mengakses tanpa harus menggunakan jaringan internet”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian dalam rencana penyusunan tugas akhir ini lebih terarah dan mempermudah dalam pembahasan. Maka pembahasan penelitian ini dibatasi dengan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Aplikasi yang dibuat berjalan di perangkat dengan sistem operasi android.
- 2) *Interface* aplikasi berbasis android ini dibuat menggunakan perangkat lunak Android Studio.
- 3) Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman *JAVA*.

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah membuat aplikasi lirik lagu *Bring Me The Horizon Offline* berbasis android, agar pengguna aplikasi ini bisa mengakses tanpa harus menggunakan jaringan internet.

1.4.2. Manfaat

- 1) Bagi Penulis
 - a. Pengembangan dan memanfaatkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dalam dunia pendidikan.

- b. Penulis dapat membantu proses penyampaian informasi tentang semua lagu *Bring Me The Horizon*.
- c. Penulis dapat menyusun tugas akhir untuk memperoleh kelulusan pada mata kuliah tugas akhir Program Studi Teknik Informatika di Universitas Sahid Surakarta.

2) Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan evaluasi.

3) Bagi *User* / Pengguna

Mempermudah pengguna dalam pencarian lirik lagu *Bring Me The Horizon* tanpa harus menggunakan jaringan internet.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah :

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

1) Pustaka

Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan. Data sekunder melalui metode ini diperoleh dengan *browsing* di *internet*, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, catatan perkuliahan, serta sumber-sumber lain yang relevan (Nazir, 2013).

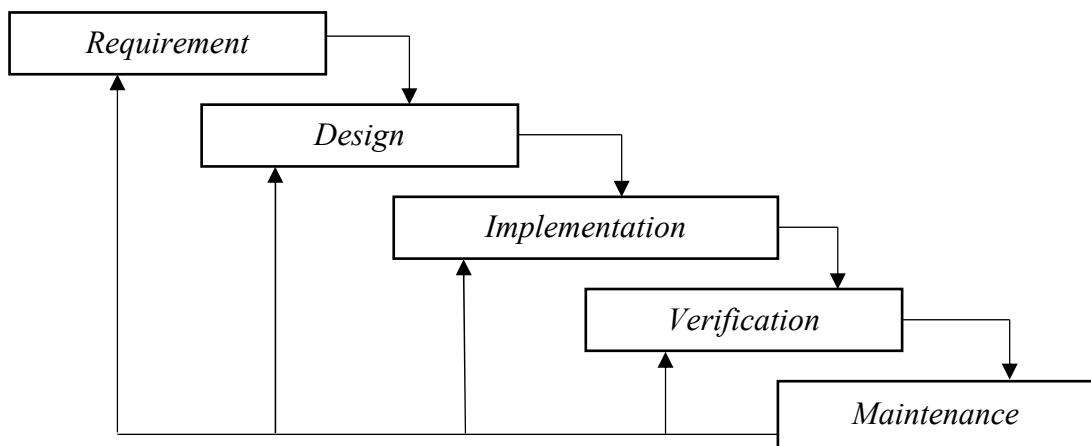
2) Dokumen

Teknik ini merupakan teknik yang mengumpulkan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012).

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui

tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yaitu *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *coding* (pengkodean) dan *testing* (pengujian), penerapan program, pemeliharaan. Tahapan-tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1) *Requirement Analysis*

Tahapan ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2) *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3) *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

4) *Integration dan Testing*

Seluruh *unit* yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing *unit*. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5) *Operation dan Maintenance*

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir aplikasi lirik lagu *Bring Me The Horizon offline* berbasis android adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan latar belakang, perumusan masalah, batasan penulisan, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai kajian pustaka, kerangka berpikir, dan teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah seperti menjelaskan tentang JAVA, Android Studio, PHP, JDK, SDK, ADT dan UML (*Unified Modeling Language*).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai analisis sistem dan desain pengembangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem, pengujian sistem dan analisis hasilnya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup, yang didalamnya berisi simpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan sistem selanjutnya.