

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Musik merupakan sebuah bentuk dari karya seni yang menggunakan suara yang terorganisir, biasanya berupa sajak atau bait tertentu dari penyair yang memiliki makna. Musik juga dapat membawa perasaan tersendiri yang dapat menghipnotis, bahkan memengaruhi pendengarnya. Musik juga dapat diartikan sebagai suatu ungkapan yang berasal dari perasaan ataupun pengalaman seseorang yang dituangkan dalam bentuk bunyi-bunyian atau suara dan lirik lagu. Pada awalnya kebutuhan musik digunakan sebagai kepentingan dalam upacara adat ataupun upacara ritual. Tetapi seiring berkembangnya teknologi dan masyarakat, musik telah bertransformasi menjadi sebuah tema menarik yang dapat diperbincangkan dalam mengamati problem sosial di masyarakat, bahkan hingga mencakup seluruh dunia kini musik menjadi populer di semua kalangan.

Perkembangan musik sudah sangat signifikan, dan dapat mempersatukan masyarakat yang mempunyai selera sama dalam suatu kelompok. Soerjono Soekanto dalam Rachmawati (2000) menyatakan, “Musik berkaitan erat dengan setting sosial kemasyarakatan tempat dia berada. Musik gejala khas yang dihasilkan akibat adanya interaksi tersebut manusia menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Disinilah kedudukan lirik sangat berperan, sehingga dengan demikian musik tidak hanya bunyi suara belaka, karena juga menyangkut perilaku manusia sebagai individu maupun kelompok sosial dalam wadah pergaulan hidup dengan wadah bahasa atau lirik sebagai penunjangnya”. Juga terdapat beberapa istilah dalam musik seperti, ungkapan yang dikeluarkan melalui suara manusia disebut vokal, sedangkan ungkapan yang dikeluarkan melalui bunyi alat musik disebut instrumen. Dalam musik juga memiliki macam-macam genre mulai dari *Pop, Jazz, Rock, Hip-hop, Reggae*, dan lainnya. Selain jenis musik tentu juga terdapat alat musik yang dimainkan untuk membentuk atau bermain musik itu sendiri, beberapa contoh alat musik baik yang modern maupun yang tradisional diantaranya *gitar, piano, drum, terompet, saxophone, gendang, angklung, marimba*, dan lain sebagainya.

Dalam memainkan alat musik terkadang ada beberapa orang yang kurang sesuai dengan alat musik yang dimainkannya, ini mengakibatkan ritme serta nada yang dimainkan oleh alat musik tidak sesuai sehingga banyak pengguna alat musik atau pemusik yang mengalami ketidakpuasan. Adapun dalam menentukan alat musik yang cocok digunakan, diperlukan sebuah sistem pendukung keputusan. Pada masa ini dalam pengambilan keputusan sudah tidak lagi hanya dengan akal manusia. Keterbatasan manusia dalam berpikir untuk memecahkan masalah kini dapat dibantu dengan komputerisasi. Permasalahan ini berkaitan dengan banyaknya alat musik, beberapa orang bahkan merasa kurang cocok antara lagu dan alat musik yang dimainkannya. Ketidakcocokan ini menyebabkan orang menjadi bosan dan kurang maksimal dalam memainkan alat musik, tentunya perlu adanya kecocokan antara lagu dan alat musik yang dimainkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka, peneliti memberikan solusi yaitu membuat sistem yang mampu memberikan keputusan kepada pengguna dalam pemilihan alat musik yang sesuai berdasarkan genre musik yang ada. Keberadaan sistem pendukung keputusan dalam bidang alat musik akan membantu seorang individu supaya dapat memilih kecocokan antara lagu yang akan dimainkan serta alat musik yang mendukung. Penelitian dalam pemilihan alat musik ini dapat membantu masyarakat dalam memilih alat musik dengan kualitas terbaik dan sesuai dengan keinginannya. Penelitian yang dilakukan yaitu membuat sistem pendukung keputusan menggunakan metode SMART, alasan penulis menggunakan metode SMART (*Simple Multi Atributte Rating Technique*) dikarenakan metode yang digunakan sederhana dan mudah diterapkan, cocok untuk pengambilan keputusan multikriteria, transparansi dalam proses penilaian serta efisien untuk alternatif yang banyak. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) merupakan sebuah sistem yang dimana digunakan untuk membantu keputusan suatu kelompok atau organisasi tertentu dan dapat membantu dalam membuat berbagai keputusan untuk membantu permasalahan seperti pemilihan alat musik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan tersebut yaitu:

1. Bagaimana implementasi SMART pada sistem penunjang keputusan pemilihan alat musik berdasarkan genre musik?
2. Bagaimana hasil yang didapat dengan menggunakan metode SMART pada sistem SPK pemilihan alat musik berdasarkan genre musik?
3. Bagaimana tingkat akurasi yang didapatkan dengan menggunakan metode SMART pada sistem SPK pemilihan alat musik berdasarkan genre musik?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat sistem pendukung keputusan pemilihan alat musik berdasarkan genre musik.
2. Mengetahui hasil dan tingkat akurasi dari sistem pendukung keputusan pemilihan alat musik dengan metode SMART berdasarkan genre.

## **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan beberapa Batasan masalah hanya pada:

1. Sistem pendukung keputusan masih berbasis website.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada beberapa alat musik yaitu, gitar, piano, drum, gitar bass, dan biola.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat penelitian ini dapat membantu keputusan seseorang yang akan memilih alat musik sesuai dengan pilihan musik yang akan dimainkan.
2. Bagi penulis, dapat menerapkan ilmu yang didapat dari perkuliahan dan mempelajari lebih dalam tentang perancangan sistem pendukung Keputusan menggunakan metode SMART (Simple Multi-Attribut Rating Technique).