

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gitar merupakan salah satu alat musik yang populer dikalangan masyarakat dunia. Alat ini tidak hanya dimainkan masyarakat kelas atas, tetapi juga oleh semua kalangan masyarakat. Gitar bisa digunakan para musisi untuk pembuatan aransment lagu atau sekedar mengisi waktu luang saat sedang ada perkumpulan (Satria Ade Nikron, 2017:1).

Tak dapat dipungkiri bahwa gitar ikut berperan penting dalam berkembangnya musik di penjuru dunia. Akan tetapi, tak jarang orang awam yang tidak tahu bagaimana memilih gitar yang berkualitas dan sesuai dengan yang dikehendaki. Biasanya orang yang baru memulai keinginannya untuk memainkan instrument gitar cenderung salah dalam memilih. Terkadang mereka hanya tertarik dengan desain tanpa tahu karakteristik instrument tersebut. Misalnya dari segi bahan baku, proses pembuatan, karakter suara yang dihasilkan, dan komponen tambahan yang ada, serta apakah nantinya bisa sesuai jenis musik yang diinginkan.

Ada beberapa teknik yang dapat membantu dalam menentukan pemilihan gitar listrik terbaik, diantaranya dengan menggunakan sistem komputerisasi, salah satunya adalah dengan menggunakan *Fuzzy Logic*. metode ini merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi masalah pemilihan gitar elektrik. Dalam penelitian ini sistem pengambil keputusan pemilihan gitar elektrik dilakukan dengan menggunakan metode Sugeno,

Berdasarkan hal yang ada maka penulis berinisiatif melakukan penelitian yang nantinya dapat mempermudah seseorang yang baru akan mengenal gitar dapat memilih gitar yang tepat. Banyak cara yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah pemilihan gitar, salah satunya adalah dengan menggunakan metode Sugeno dalam *Fuzzy Logic*, maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu: “FUZZY LOGIC MENENTUKAN PEMILIHAN GITAR ELEKTRIK MENGGUNAKAN METODE SUGENO.”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun hasil identifikasi masalah yang akan diuraikan diantaranya sebagai berikut:

1. Banyak orang suka dan mulai mempelajari gitar elektrik, tetapi kesulitan dalam menentukan atau memilih gitar yang tepat.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dalam penelitian ini, maka peneliti menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Variabel input *fuzzy* pada penelitian ini berdasarkan Harga, Kualitas, Model, *Pick-Up*.
2. Aplikasi untuk pengolahan data *fuzzy* menggunakan MATLAB 6.1.
3. Penelitian dilakukan di Kandang Musik Studio

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *Fuzzy Inference System* metode sugeno untuk menentukan pembelian gitar elektrik?
2. Bagaimana hasil *fuzzy inference system* metode sugeno untuk menentukan pembelian gitar elektrik?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan *fuzzy inference system* metode sugeno dalam menentukan pembelian gitar elektrik.
2. Untuk mengetahui hasil *fuzzy inference system* metode sugeno dalam menentukan pembelian gitar elektrik.

1.6 Manfaat penelitian

1.6.1 Aspek Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi program studi teknik informatika atau program studi lainnya untuk memberikan referensi dalam pengkajian masalah-masalah teknologi informasi yang bisa dikaitkan dengan semua bidang ilmu pada saat sekarang ini

1.6.2 Aspek Teoritis

a. Bagi Mahasiswa

Dapat digunakan sebagai bahan acuan informasi dan menambah pengetahuan tentang pemanfaatan *fuzzy inference system* dalam bidang yang lainnya. Juga sebagai bahan referensi untuk penelitian yang sejenis lainnya.

b. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sehingga penelitian ini dapat dijadikan bekal untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.

c. Bagi Gitaris

Menambah pengetahuan dan mempermudah dalam memilih gitar yang sesuai dengan karakter yang diinginkan