

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pemutar musik yang ada sekarang ini sudah banyak beredar akan tetapi pemutar musik memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. *Winamp* misalnya bisa memutar lagu yang berekstensi mp3, ogg, wav dan juga bisa memutar video yang berekstensi mp4, 3gp. Akan tetapi *winamp* tidak mendukung untuk memutar file 3gp. Oleh karena itu kami akan melakukan pengembangan untuk menghasilkan suatu aplikasi pemutar musik yang multifungsi, bisa memutar lagu ataupun video dan juga bisa menampilkan lirik lagu agar pengguna tidak susah menghapuskan lirik lagu tersebut. Aplikasi ini bisa dijadikan sebagai pembelajaran karena nantinya aplikasi yang sudah dikembangkan ini akan kami *share source codenya*, yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran.

Untuk menyelesaikan perancangan pengembangan aplikasi pemutar musik multifungsi ini kami akan menggunakan metode *waterfall*.

1.2. Perumusan Masalah

Keterbatasan pemutar musik seperti pemutar audio maupun video. Untuk mengatasi kendala tersebut, maka akan di buat suatu pemutar musik yang mempunyai multifungsi dapat memutar video, audio, dan teks.

1.3. Pembatasan Masalah

Proposal ini berfokus pada pengembangan aplikasi pemutar musik yang dapat memutar audio dan video berformat mp3, mp4, ogg, wav dan 3gp dengan menggunakan model *incremental*.

1.4. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu aplikasi pemutar musik multifungsi.

1.5. Manfaat Penelitian

Penulisan proposal ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi pemutar musik multifungsi ini dapat digunakan sebagai alternatif alat pemutar audio ataupun video.
2. Dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran karena nantinya aplikasi pemutar musik ini akan kami *share* beserta *source code* nya.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini adalah metodologi Post modern.

1.6.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut deMarco(1988), Coad&Yourdon(1990) dan Sully(1993) mencirikan adanya paradigma *object oriented* dan multimedia.

1.6.2 Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak

Tahapan-tahapan dalam melakukan pengembangan perangkat lunak versi 2 adalah sebagai berikut:

1. Planning
 - Pencarian model perangkat lunak.
 - Analisis tren teknologi dan pasar.
 - Pemodelan sistem global untuk seluruh organisasi.
 - Penentuan strategi pengembangan perangkat lunak.
 - Pengembangan global
 - Integrasi dengan rencana induk di bidang lain.
2. Desain
 - Model proses sampai dengan level fungsional.
 - Model data sampai level logika.

- Pilih sistem komputer dan jaringan
- Buat rencana implementasi
- Pembuatan file(database)
- Pembuatan format masukan dan keluaran
- Pembuatan program
- Penyusunan panduan dan acuan

3. Implementasi

- Penyiapan data
- Pelatihan
- Uji coba dan modifikasi
- Konversi
- Pengawasan
- Pemeliharaan

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara garis besar, berbagai isi dari laporan penulisan, berikut akan diuraikan secara singkat sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang penulisan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori–teori yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi pemutar musik multifungsi, teori-teori yang digunakan sebagai landasan dan acuan dalam penulisan skripsi, baik itu teori dasar atau umum dan teori khusus yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas analisis kebutuhan dan perancangan sistem yang akan digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini implementasi dan pengujian, akan dibahas adalah proses pembuatan aplikasi serta tampilan, dan pengujian aplikasi baik berupa pengujian alur algoritma atau pengujian secara fungsionalitas.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dimana penulis mencoba untuk menarik kesimpulan dari aplikasi yang sudah di buat, dan juga di harapkan aplikasi yang sudah di buat ini dapat berguna serta dapat meningkatkan pembelajaran bagi mahasiswi dan mahasiswa yang lain.