

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) computer dengan segala kecanggihannya membawa dampak positif dan negative dalam kehidupan manusia sendiri. Akan tetapi terlepas dari itu bahwa kemajuan teknologi sangat dapat mendukung dan membantu manusia dalam pengolahan informasi didalam bidang apapun dan salah satunya adalah dalam bidang multimedia.

Multimedia adalah suatu bidang teknologi yang terdiri dari aspek grafis, suara, teks dan juga animasi yang di satukan dalam computer untuk disimpan, diproses, dan disajikan atau digunakan user untuk pemakai interaktif. Pada konsepnya multimedia menggunakan kombinasi dari beberapa aspek di atas yaitu aspek grafis, suara, teks dan juga animasi sehingga dapat membuat suatu hasil aplikasi yang baik. Aplikasi multimedia mempunyai ciri yang khusus dengan semua aspek di atas yang dapat menghasilkan output yang lebih unggul dibandingkan dengan materi cetak.

Dunia komputer dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari bidang *Multimedia*. Banyak sekali aplikasi-aplikasi multimedia yang telah kita gunakan saat sekarang ini. Contohnya untuk mendengar music di komputer bisa menggunakan winamp, untuk menonton film bisa menggunakan Windows Media

Player dan masih banyak lagi contoh yang lainnya yang merupakan hasil kolaborasi antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dengan demikian canggihnya peralatan-peralatan pendukung multimedia computer, semakin banyak juga yang memanfaatkan multimedia tersebut. Misalnya bidang industry, bisnis, pemerintahan, pendidikan dan masih banyak lagi yang lainnya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan permasalahan dari latar belakang permasalahan di atas adalah "Bagaimana membangun aplikasi pemutar music dan video dengan menggunakan visua basic 6.0 dengan menambahkan kalender yang bisa untuk menyimpan daftar *playlist* lagu yang telah di putar kemarin dan akan di putar pada hari ini dengan cara klik tanggal pada kalender dan secara otomatis akan tampil di *playlist* yang tersedia?"

### 1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan Tugas akhir ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka dalam penyusunan Tugas akhir ini penulis membatasi pembahasan pembuatan pemutar music dan pemutar video dengan menambahkan kalender yang bisa menampilkan daftar lagu yang telah di putar pada hari kemarin dengan batasan sepuluh (10) lagu dan video ini nantinya. Dan tanggal yang di gunakan untuk menyimpan *playlist* akan hilang setelah ganti minggu yang baru termasuk lagu yang tersimpan.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi ahli madya jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan dari pembahasan permasalahan di atas adalah

1. Memutar music dan video yang kita inginkan dengan membuat pemutar music dan video sendiri yang sesuai dengan selera kita dan kebutuhan kita.
2. Mempermudah kita melihat film atau memutar music atau juga kita bisa melihat video clip dan dapat pula kita memutar music pada hari kemarin.
3. Dan untuk mempermudah kita memutar music dengan cara mengklik tanggal yang ada di dalam kalender.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah di peroleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT.

Persyaratan kelulusan program studi Diploma 3 jurusan manajemen informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar ahli madya computer (A.Md).

### 1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir maupun *software* aplikasi berbasis visual basic 6.0.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir bagi mahasiswa yang sedang menganbil Tugas Akhir.
3. Alternatif aplikasi pemutar music dan pemutar video yang digunakan untuk umum.

### 1.5.3 Bagi masyarakat umum dan IT

1. Memudahkan memutar music.
2. Memudahkan menyimpan *playlist* lagu yang telah kita putar pada hari sebelumnya.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data pendukung dari karya tulis ini adalah :

1. Membaca literature-literatur yang mempunyai hubungan dengan masalah yang akan di bahas dalam penyusunan karya tulis ini.
2. Kepustakaan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

### BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang tentang penulisan pengembangan system perangkat lunak, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### BAB II Landasan Teori

Berisi tentang dasar teori tentang membangun aplikasi pemutar music dan pemutar video dan juga bahasa pemrograman yang di gunakan.

### BAB III Tujuan Umum

Berisi tentang perencanaan pembuatan program yang di berikan uraian tentang rancangan form aplikasi dan komponen-komponen yang di gunakan.

### BAB IV Pembahasan

Berisi tentang pembahasan bagaimana pengimplementasikan program yang di buat, serta hasil pengujian dari program yang telah di buat tersebut.

## BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan hasil dari program yang telah di buat dan juga terdapat kritik dan saran untuk perbaikan program tersebut pada masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN



