

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Windows API (*Application Programming Interface*) merupakan sekumpulan fungsi-fungsi eksternal yang terdapat dalam file-file perpustakaan Windows (library windows) atau file library lainnya yang dapat digunakan. Fungsi ini dapat menangani semua yang berhubungan dengan Windows, seperti pengaksesan disk, interface printer, grafik windows, kotak dialog (buka file, simpan file, memilih font, memilih warna), Windows shell, setting sistem informasi, penanganan file, mengakses sistem registry, memainkan musik, dan sebagainya. Fungsi ini menyediakan banyak fitur-fitur standar untuk semua program yang berbasis Windows.

Salah satunya terdapat dalam bidang yang berbasis multimedia yaitu aplikasi MP3 player atau MPEG Audio Layer 3. Dengan adanya WIN 32 API, maka penulis membuat suatu aplikasi MP3 player dimana pada aplikasi ini tidak disertakan dengan adanya fungsi ActiveX. Kelebihan dari penggunaan ActiveX adalah dengan adanya file library window atau DLL yang berupa kode yang sudah dikompilasi, maka kita dapat mengakses ribuan fungsi yang berhubungan dengan sistem windows. Sedangkan kekurangan tanpa menggunakan ActiveX adalah dimana semua fungsi object tidak bisa dijalankan secara langsung atau

otomatis oleh sistem operasi lain, karena ActiveX hanya bisa dijalankan pada sistem operasi windows.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari penulisan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan yang terdapat dalam aplikasi MP3 player yaitu pada pembuatan aplikasi ini tidak disertai dengan adanya fungsi ActiveX atau teknologi komponen yang digunakan untuk fungsi-fungsi khusus.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari aplikasi yang akan dibuat, penulis akan membatasi pokok permasalahan yang ada. Adapun masalah yang akan diteliti adalah dalam membuat serta menjalankan aplikasi MP3 player tanpa menggunakan fungsi ActiveX.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

- Membuat aplikasi MP3 Player
- Mengembangkan kemampuan dalam Programming interface
- Mengetahui fungsi dari WIN32 API

- Mengaplikasikan ilmu dan teori yang didapatkan dibangku kuliah, sehingga dengan pelaksanaan penelitian ini mahasiswa sudah siap menjadi tenaga kerja yang profesional dibidangnya.

### 1.5 Metoda Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penyelesaian tugas akhir ini ada beberapa metoda yang penulis lakukan yaitu :

- Metoda Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap permasalahan obyek yang diteliti.

- Studi Pustaka

Mendapatkan data melalui buku, majalah dan literatur lainnya yang berhubungan dengan kegiatan ini.

- Metoda wawancara

Metoda ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan responden.

### 1.6 Sistematika Laporan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

## **Bab I. Pendahuluan**

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metoda pengumpulan data dan sistematika laporan pada aplikasi MP3 player.

## **Bab II. Perumusan Masalah**

Pada bab ini dijelaskan tentang tinjauan umum tentang media player, WIN32 API, ActiveX serta tinjauan umum tentang software-software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

## **Bab III. Analisa Sistem Aplikasi**

Pada bab ini akan memaparkan tentang analisa sistem secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan dari keseluruhan rancangan aplikasi yang ada.

## **Bab IV. Pembahasan**

Dalam bab ini akan dibahas tentang hal-hal yang telah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya termasuk hasil analisis.

## **Bab V. Penutup**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi dengan kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan aplikasi dan berupa saran untuk perbaikan aplikasi yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

#### Daftar Pustaka

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

#### Lampiran

Bagian yang memuat keterangan atau informasi tambahan seperti listing program dan lain sebagainya.

