

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu dari masa ke masa yang selalu berganti, telah sampailah pada masa di saat ini dengan segala kemajuan teknologi yang tercipta. Salah satu bidang yang berkembang dengan pesat adalah teknologi informasi. Alat – alat teknologi yang semakin canggih berhasil diciptakan untuk menyempurnakan penemuan sebelumnya. Semuanya itu memberikan kemudahan bagi manusia dalam rutinitas kehidupan sehari – hari mereka.

Diantara banyaknya perkembangan teknologi informasi yang dapat dengan mudah dijumpai pada saat ini adalah komputer. Komputer memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan, pemerintahan, perindustrian, perbankan dan telekomunikasi adalah contoh instansi yang telah memanfaatkan komputer sebagai senjata bagi perusahaan mereka. Mereka menggunakan komputer untuk menghasilkan informasi dengan lebih cepat dan tepat. Dengan komputer manusia cenderung untuk lebih kreatif dalam bekerja, karena pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih baik.

Visual Basic 6.0 merupakan salah satu tool untuk pengembangan aplikasi yang banyak diminati oleh orang. Di sini Visual Basic 6.0 menawarkan kemudahan dalam pembuatan aplikasi dan dapat menggunakan komponen-komponen yang telah disediakan. Untuk memulai Visual Basic 6.0 anda perlu menginstall Visual Basic 6.0.

Program ini biasanya dalam satu paket dengan Visual Studio 6.0. Dengan menggunakan Visual Basic 6.0 kita bisa menghasilkan berbagai macam jenis program.

Berlandaskan uraian diatas maka penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta akan melaksanakan penyusunan skripsi dengan judul **" Perancangan Aplikasi Pencarian dan Pemutaran File Gambar, Musik atau Video Menggunakan Visual Basic 6.0"** dengan harapan pemanfaatan teknologi ini dapat memudahkan pencarian bagi pengguna dengan menggunakan aplikasi yang sangat mudah digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang masalah di atas maka kami memerlukan sebuah media yang mampu menyampaikan informasi dengan cepat dan tepat sehingga memudahkan dalam membantu proses pencarian dengan menggunakan aplikasi yang mudah digunakan. Untuk dapat menyelesaikan masalah sesuai yang diharapkan, maka penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan, yaitu :

"Bagaimana membuat dan memanfaatkan sebuah aplikasi pencarian dan pemutaran file gambar, musik atau video?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis memfokuskan pada cara membuat dan memanfaatkan media pencarian dan pemutaran file gambar, musik atau video dengan mudah, cepat dan tepat dengan menggunakan aplikasi yang *user friendly* yang disajikan dalam sebuah aplikasi. Dalam aplikasi ini hanya dapat melakukan pencarian

dan pemutaran file gambar, musik dan video dengan format – format file tertentu saja karena tidak semua jenis format file dapat dijalankan pada aplikasi yang dibuat menggunakan Visual Basic 6.0.

Software yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Visual Basic 6.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam menyusun skripsi mengenai pembuatan aplikasi ini yaitu:

1.4.1 Tujuan utama :

- a Membuat, menyelesaikan dan menyediakan aplikasi media player bagi pengguna
- b Menjadikan aplikasi ini sebagai fasilitas dalam pencarian dan pemutaran file gambar, musik atau video kepada masyarakat secara cepat, tepat, menarik, akurat dan efektif.
- c Untuk memudahkan pengguna komputer dalam menggunakan aplikasi pencarian dan pemutaran.

1.4.2 Tujuan khusus :

- a Memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b Untuk menerapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi pada umumnya dan

penggunaan aplikasi yang *user friendly* pada khususnya, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi informasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan, karena tanpa kelengkapan data maka laporan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penting dalam penyusunan laporan ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis melakukan beberapa tahapan pengumpulan data seperti :

1.5.1 Sumber Data

a Primer

Yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengadakan wawancara dengan responden yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini misal dosen dan mahasiswa. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman agar diperoleh suatu aplikasi yang berguna bagi masyarakat luas.

b Sekunder

Yaitu data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan, dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan data-data yang diinginkan.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data.

a Library Research

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan jalan membaca dan mempelajari buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

b Field Research

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode yang dipergunakan penulis adalah:

1 Metode Wawancara

Yaitu teknik memperoleh data dengan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

2 Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang bersumber pada literatur buku atau website yang terkait yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini misal :

Buku : Pemrograman Visual basic 6.0, Animasi Form pada Visual Basic 6.0, Pemrograman Database dengan Visual Basic dan Microsoft SQL .

Website : www.vbtutor.net

www.vbcodesource.com

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mencapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan penulisan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Menguraikan tentang konsep dasar mesin pencari file, konsep media player, algoritma, tipe file yang bisa digunakan dan software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis semua permasalahan yang ada yang didalamnya terdapat analisis masalah dengan alat ukur penyelesaian menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem secara umum.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahap uji coba, manual program, manual instalasi, dasar program, pembahasan program, dan juga listing program.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

