

**BUKU PINTAR CUBASE HOME RECORDING BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Ricco Dwi Pradita Sukma Dewa**

**09.11.3309**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**BUKU PINTAR CUBASE HOME RECORDING BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ricco Dwi Pradita Sukma Dewa**

**09.11.3309**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 Mei 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta M. Kom**

**NIK.190302096**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### BUKU PINTAR CUBASE HOME RECORDING BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ricco Dwi Pradita Sukma Dewa**  
09.11.3309

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 maret 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hanif Al Fata, M.Kom  
NIK. 190302096

Dhani Ariamanto, M.Kom  
NIK. 190302197

Agus Purwanto M.Kom  
NIK.190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 12 Mei 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Krisnawati, S.Si, M.T.  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Mei 2017



Ricco Dwi Pradita Sukma Dewa  
NIM. 09.11.3309

## MOTTO

“Mulailah segala sesuatu dengan ijin Allah”

“ Berfikir yang engkau lakukan akan memberikan pemahaman kepadamu dan memberikan pelajaran kepadamu dan barang siapa yang berfikir sebelum berbuat, akan selalu benar” (*Ali bin Abu Thalib*)

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang ber-ilmu” (*Q.S Al ‘Ankabut 43*)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmu-lah hendaknya kamu berharap.”

(*Q.S Al-Insyirah : 6 – 8*)

Sebaik-baiknya manusia adalah yang bias memberikan manfaat bagi orang lain

## PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan. Skripsi ini di dedikasikan untuk :

1. Ibu dan Ayah Tercinta, yang tanpa henti untuk mendoakan, memberi nasihat, kasih sayang serta dukungan yang tidak terhingga, hanya Allah yang dapat membalasnya.
2. Kakak-kakak Tercinta, Prastiwi, Edo, Angga, yang selalu mendorong saya untuk selalu maju dan berubah menjadi manusia yang lebih baik.
3. Tunangan Tercinta, Widayanti, yang selalu menemani dan ada untuk saya dan memberikan dukungan dan semangat.
4. Teman-teman se-profesi, yang telah memberikan banyak kesempatan untuk saya dalam menyelesaikan studi ini.
5. Teman-teman seperjuangan, AMO, dan Semua teman yang sudah lebih dari saudara.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Buku Pintar Cubase Home Recording Berbasis Android” Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak, Skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs. Muhammad Suyanto, MM selaku pendiri UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
2. Bapak Hanif Al Fata, M.Kom, M.Eng selaku Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran.
3. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak dan Ibu Penulis yang telah memberikan do'a dan dukungan.
5. Bapak Doan Astria selaku pemilik Studio Recording yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan izin, pengetahuan dan wawasan tentang skripsi ini.
6. Teman-teman profesi yang telah mendukung dan men-suport saya dari awal hingga selesainya skripsi ini.

Semoga bantuan Bapak/Ibu diberikan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Harapan penulis semoga karya sederhana ini dapat membawa manfaat pada diri kita semua.

Yogyakarta, 06 April 2017

Penyusun

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Audio Engineer.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Definisi Informasi .....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	8
2.2.2 Komponen Multimedia.....	12
2.3 Pengenalan Beberapa Media Audio .....	17
2.4 Audio Recording .....	20



2.4.1	Prosedur Teknis Recording .....	21
2.4.2	Equipment Recording .....	22
2.4.3	Persiapan Piranti Recording .....	24
2.4.4	Langkah-Langkah Dalam Pengerjaan Multimedia.....	27
2.5	Bahasa Pemrograman Dan Teknik Pemrograman Pembangun Sistem ....	30
2.5.1	Adobe Photo Shop CS3 .....	30
2.5.2	Adobe Flash CS Professional .....	31
2.5.3	Action Script3 .....	33
2.5.4	Corel Draw X3.....	35
2.6	Konsep Pemasaran dan Penjualan.....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>42</b>
3.1	Analisis.....	42
3.1.1	Analisis SWOT.....	42
3.1.2	Analisa Kelayakan.....	43
3.1.3	Analisis Kebutuhan.....	43
3.2	Perancangan .....	46
3.2.1	Perancangan Struktur .....	46
3.2.2	Perancangan Sistem.....	48
3.2.3	Flowchart.....	48
3.2.4	Perancangan Antar Muka .....	50
<b>BAB IV PEMBAHASAN SISTEM .....</b>		<b>54</b>
4.1	Implementasi Pembuatan Database Dan Tabel.....	54
4.1.1	Implementasi Interface .....	54
4.2	Pembahasan.....	66
4.2.1	Pengujian Program .....	66
4.2.2	Instalasi Program .....	69
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>71</b>
5.1	Kesimpulan .....	71
5.2	Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>.lxxiii</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Black Box Pengujian Apliasi .....	68
---------------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pengembangan Sistem Multimedia .....	28
Gambar 2.2 Halaman utama Adobe Photoshop CS3 .....	30
Gambar 2.3 Tampilan Awal Adobe Flash CS6.....	32
Gambar 2.4 Area Kerja CorelDraw X3 .....	36
Gambar 3.1 Struktur Halaman user dan siswa .....	47
Gambar 3.2 Flowchart.....	49
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Utama .....	50
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Petunjuk .....	51
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Materi .....	52
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Simulasi.....	53
Gambar 3.7 Rancangan Halaman About.....	54
Gambar 4.1 Menu Utama.....	56
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan .....	58
Gambar 4.3 Materi .....	60
Gambar 4.4 Materi Prosedur Recording .....	61
Gambar 4.5 Materi Equipment Recording .....	62
Gambar 4.6 Materi Persiapan Piranti .....	63
Gambar 4.7 Tampilan Simulasi .....	64
Gambar 4.8 Tampilan About .....	66

## INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software), hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan komputer. Dengan demikian, komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pemakaian komputer sering digunakan untuk hal-hal yang berkenaan dengan pemrosesan data, pengolahan kata dan didalamnya termasuk pemrosesan audio dalam hal ini adalah *recording*. Handphone atau alat komunikasi saat ini juga sudah banyak beralih fungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi melainkan sudah dilengkapi berbagai macam tools antara lain pemutar musik, maps atau peta dan masih banyak lagi aplikasi yang memudahkan penggunaannya dalam mengakses berbagai kebutuhan yang tersedia di perangkat tersebut. Teknologi dalam dunia *audio recording* juga tidak kalah berkembangnya terutama pada peralatannya. Saat ini pun sedang marak sekali apa yang disebut *home recording* yaitu proses perekaman audio menggunakan tools yang minimalis namun menghasilkan kualitas audio yang cukup memuaskan. Dalam dunia *audio recording* ada banyak teknik yang digunakan dalam proses perekaman, *balancing*, *mixing* dan *mastering*

Mengikuti kursus *audio recording* diperlukan diperlukan waktu yang cukup lama. Pelajaran dasar saja membutuhkan waktu sekitar 2 bulan, selain menyita waktu, biaya kursus *audio recording* juga cukup mahal. Dengan mengikuti seminar-seminar *audio recording* yang diadakan, sering kali peserta seminar tidak paham apa yang disampaikan oleh pembicara dan selain itu biaya mengikuti seminar sehari saja biayanya ratusan ribu.

Dengan demikian berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas maka dalam pembuatan skripsi ini penulis akan mengambil judul “BUKU PINTAR CUBASE HOME RECORDING BERBASIS ANDROID” yang diharapkan dapat menjadi alternatif solusi yang membantu *audio engineer* dengan memanfaatkan smartphone.

## ABSTRACT

In time when technological development on the computer, either in hardware (hardware) or software (software), at now almost everything of the human work doing with computer. And then, the computer can be said as one of the human helper to completing a job. Computer using often used for related of data processing, word processing, and also in the audio processing in this case is the recording. Phone or communication device now also has many switching functions not only as a communication tool but has been equipped with various tools, Among others music player, maps or direction maps and many more applications that allows users to access a wide range of needs that are available in these devices.

Audio recording technology in the world is no less development, especially on the equipment. At this time was so emerging with it called home recording, is an audio recording process using tools that are minimalist but audio quality is quite satisfactory. In the world of audio recording there are many techniques used in the recording process, balancing, mixing and mastering. Following courses of audio recording required a long time. A basic lesson takes about 2 months, besides it will be time-consuming, course fees audio recording is also quite expensive. By following seminars of the audio recording, participants often do not understand what is conveyed by the speaker and moreover the cost of the seminar day course costs hundreds of thousands Rupiahs.

Therefore, based on the problems described above, in the thesis-making the author will take the title " SMARTBOOK CUBASE HOME RECORDING ANDROID BASED" which is expected to be an alternative solution that helps audio engineer by using smartphones.

**Keywords:** Audio, Processing, Recording