

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini, kegiatan karaoke telah menjadi sebuah hobi bagi kebanyakan orang. Karaoke merupakan sebuah kegiatan hiburan dimana seseorang menyanyi dengan diiringi musik dan teks lirik yang ditunjukkan pada sebuah layar televisi. Untuk berkaraoke, dibutuhkan beberapa perangkat *audio* dan *video* seperti televisi dan VCD/DVD player yang memiliki inputan mikrofon serta perangkat *soundsystem* (*amplifier* dan *speaker*) untuk menghasilkan suara musik yang bagus.

Dalam hal berkaraoke, pengguna menggunakan VCD atau DVD untuk memainkan musik yang diinginkan. Apabila pengguna memiliki banyak koleksi lagu, maka pengguna akan memiliki banyak kepingan VCD dan DVD. Ketika pengguna ingin memainkan salah satu lagu koleksinya, maka pengguna harus mencari lagu tersebut di salah satu dari kepingan VCD atau DVD yang ada. Selain itu, untuk memainkan lagu dari VCD atau DVD yang lain, pengguna harus mengganti - ganti VCD atau DVD pada VCD / DVD player yang tersedia.

Sekarang ini, telah banyak tempat - tempat hiburan yang menyewakan fasilitas karaoke. Tempat - tempat hiburan tersebut menyediakan ruangan yang dapat digunakan oleh 4-15 orang untuk berkaraoke bersama. Di Yogyakarta terdapat sekitar 5 tempat hiburan untuk berkaraoke. Tarif sewa sebuah ruangan karaoke mulai dari Rp.40.000/jam hingga Rp 150.000/jam tergantung dari luas ruangan yang disewa. Meskipun telah banyak

terdapat tempat - tempat hiburan karaoke, orang - orang harus pergi dari rumah dan harus mengeluarkan uang untuk berkaraoke. Hal ini dirasa merepotkan, kurang efektif dan kurang efisien.

Maka perlu dibuat sebuah aplikasi karaoke berbasis multimedia yang dapat digunakan di rumah. Aplikasi tersebut berfungsi untuk menyimpan data - data lagu, memainkan video klip dan mempermudah pengguna dalam mencari lagu yang akan dimainkan. Untuk menjalankan aplikasi ini, dibutuhkan seperangkat komputer yang dilengkapi dengan fasilitas *TV-out*, televisi dan perangkat *soundsystem*. Dengan adanya aplikasi karaoke berbasis multimedia ini diharapkan pengguna dapat dengan mudah dan cepat mencari koleksi lagu - lagu yang dimiliki karena telah tersimpan di dalam *harddisk*. Selain itu, pengguna dapat dengan mudah memainkan video klip yang diinginkan tanpa harus mengganti - ganti VCD atau DVD karena pengguna dapat dengan cepat memainkan video klip dengan memilih lagu yang telah disimpan di dalam *harddisk*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan aplikasi karaoke yang dapat digunakan untuk memainkan video klip. Aplikasi karaoke yang dibuat dikhususkan untuk berkaraoke di rumah sehingga untuk berkaraoke tidak perlu pergi ke tempat karaoke dan tidak perlu mengeluarkan uang. Selain itu, aplikasi karaoke yang dibuat dilengkapi dengan fasilitas untuk menambahkan video klip lagu sehingga lagu - lagu yang disimpan dapat selalu di-*update*. Aplikasi karaoke yang akan dibuat dengan

menggunakan Microsoft Visual Studio .Net 2005 dan SQL Server 2005 yaitu

"PENGEMBANGAN APLIKASI KARAOKE BERBASIS MULTIMEDIA".

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibuat suatu ringkasan rumusan masalah yaitu bagaimana mengembangkan aplikasi karaoke berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk memainkan video klip lagu?

I.3 Batasan Masalah

Batasan - batasan masalah aplikasi ini antara lain:

1. Aplikasi karaoke ini digunakan untuk memainkan video klip, dimana video klip yang dapat dimainkan adalah file video yang bertipe *.mpg.
2. Pengguna melakukan pengelolaan data, dimana file video klip tersimpan di dalam harddisk yang terhubung dengan data yang terdapat dalam basis data.
3. Video klip yang dimainkan akan ditampilkan melalui televisi. Dalam hal ini, perangkat komputer yang digunakan harus memiliki fasilitas TV-out.
4. Tools yang akan digunakan adalah *Microsoft Visual Studio .NET 2005* dengan *SQL Server 2005* sebagai DBMS.

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi karaoke berbasis multimedia yang digunakan untuk memainkan video klip lagu.

I.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah Aplikasi ini dibuat untuk umum untuk memainkan video klip berbasis multimedia.

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilaksanakan dengan mempelajari bahan-bahan dan materi-materi yang diperlukan dari berbagai literatur yang dapat dijadikan sebagai acuan pembuatan tugas akhir.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode ini melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik dan

sesuai dengan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak yang dituangkan dalam metode pengujian pengguna aplikasi.

I.6 Manfaat Aplikasi

Manfaat yang bisa diperoleh dari aplikasi karaoke berbasis multimedia ini adalah:

1. Memberikan kemudahan untuk mencari daftar lagu dan memainkan video klip yang dipilih.
2. Memberikan suatu alternatif hiburan karaoke yang menarik dengan menggunakan perangkat komputer.

I.7 Kebutuhan Khusus

Aplikasi karaoke berbasis multimedia ini memiliki kebutuhan khusus yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Komputer dan prosesor PC minimum Pentium IV dan RAM 256Mb
2. Sistem Operasi Windows XP Professional
3. SQL Server 2005
4. Mouse dan keyboard

I.8 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pengembangan aplikasi, metode yang digunakan, manfaat aplikasi, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara

ilmiah yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi dan pengujian aplikasi dalam sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan tentang perangkat lunak yang dibuat, serta penyampaian saran, baik yang berupa kritik dan gagasan yang berkaitan dengan perangkat lunak maupun pengembangannya.