

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada jaman sekarang ini, perkembangan teknologi sudah semakin pesat. Apabila melihat di dalam keseharian kehidupan masyarakat sekarang ini, masyarakat telah tersentuh oleh perangkat teknologi *informasi*, baik dalam hal pekerjaan maupun kehidupan sosial yang dilakukan sehari-hari.

Keseharian profesi penyanyi lebih membutuhkan sentuhan teknologi, misalnya untuk menggantikan tumpukan kertas berisi lirik yang dibawa oleh penyanyi yang berfungsi sebagai acuan dalam menyanyi. Seorang penyanyi dalam setiap penampilannya membawa lirik-lirik lagu berupa tumpukan kertas. Lirik lagu tersebut tidak tersusun rapi, hal tersebut menyebabkan penyanyi kesulitan untuk mencari lagu yang diinginkan.

Kesulitan mencari lagu dapat digantikan dengan aplikasi "*Lyric Management*". Tumpukan kertas yang dibawa oleh penyanyi dapat digantikan dengan aplikasi "*Lyric Management*" pada perangkat *mobile* yang menggunakan *Windows Phone*. Aplikasi "*Lyric Management*" pada perangkat *mobile* yang menggunakan *Windows Phone* ini dapat memudahkan penyanyi untuk mencari lagu yang diinginkan, dan memudahkan penyanyi untuk melihat lirik tersebut. Aplikasi "*Lyric Management*" pada perangkat *mobile* yang menggunakan *Windows Phone* berfungsi sebagai *client* yang dapat mengakses *database* lagu pada komputer *server*. Aplikasi "*Lyric Management*" pada komputer *server* memudahkan pengguna untuk mengolah data-data lagu beserta liriknya. Kemudahan lain yang didapat oleh pengguna dari aplikasi "*Lyric Management*" adalah dapat menggunakan fasilitas *multi language lyric*. Fitur *playlist* juga ikut disertakan dalam aplikasi "*Lyrics Management*" ini, sehingga penyanyi dapat menyusun terlebih dahulu data lagu yang ingin ditampilkan secara tersusun.

### 1.2. Rumusan Masalah

Adapun beberapa masalah yang dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat menangani pengolahan data lagu?

2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat mencari data lagu dengan lebih mudah?
3. Bagaimana cara membuat agar aplikasi tersebut dapat menyediakan fasilitas *multi language lyric*?
4. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi pada perangkat *mobile* yang menggunakan *Windows Phone* yang dapat mengakses *database* pada komputer *server*?
5. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi yang dapat menangani susunan lagu yang akan dibawakan?

### 1.3. Tujuan

Tujuan dari produk ini yaitu :

1. Membuat sebuah aplikasi yang dapat menangani pengolahan data lagu.
2. Membuat sebuah aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian data lagu.
3. Membuat sebuah aplikasi yang dapat menyediakan fasilitas *dual language lyric*.
4. Membuat sebuah aplikasi pada perangkat *mobile* yang menggunakan *Windows Phone* yang dapat mengakses *database* pada komputer *server*.
5. Membuat sebuah aplikasi yang dapat menangani susunan lagu yang akan dibawakan.

### 1.4. Batasan Masalah

Batasan yang terdapat dalam aplikasi "*Lyrics Management*" adalah :

1. Aplikasi ini menangani pengolahan data lagu, diantaranya : judul lagu, album, penyanyi, pencipta lagu, *genre*, isi baris pertama lirik lagu, dan lirik lagu.
2. Aplikasi ini menangani penyimpanan data lirik lagu ke dalam *database*.
3. Aplikasi ini menangani pencarian data lagu berdasarkan judul, album, penyanyi, tahun, jenis lagu, *playlist*, isi baris pertama lirik lagu, dan isi dari *reffrein*.
4. Aplikasi ini menyediakan fasilitas dua lirik yang berbeda berdasarkan data *input* yang dimasukkan.
5. Aplikasi ini menangani pengolahan susunan data lagu (*playlist*) yang akan dibawakan.
6. Aplikasi ini hanya dapat bekerja dengan resolusi grafis minimal 1024 x 678 *pixel*.

Batasan yang terdapat dalam aplikasi “*Lyrics Management*” pada perangkat *mobile* yang menggunakan *windows phone 7*, adalah:

1. Aplikasi ini dapat menangani pencarian lagu, melihat lirik lagu, melihat *playlist*, dan pencarian *playlist*.
2. Aplikasi ini berfungsi sebagai *client* yang dapat mengakses *database* lagu pada komputer *server*.
3. Koneksi antara perangkat *mobile* yang menggunakan *Windows Phone* dengan komputer *server* adalah melalui LAN (*Local Area Network*).
4. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan *windows phone 7.1*.

### **1.5. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan yang terdapat pada karya ilmiah ini adalah :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini dijelaskan mengenai latar belakang mengenai alasan pengambilan topik, rumusan masalah yang ingin dipecahkan, tujuan yang ditawarkan untuk menjawab masalah yang telah dipaparkan, batasan masalah dari solusi yang diambil, sistematika pembahasan.

#### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini berisi teori penunjang yang dipakai, konfigurasi, perangkat lunak atau perangkat dan metode penunjang lain yang digunakan ketika membuat karya ilmiah ini. Dasar teori yang dipakai adalah *Visual studio .NET, Framework .NET, Pengenalan Bahasa C#, Basis Data, ERD, UML, Musik, Lirik, Web Services, Pemanfaatan Web Services pada C#, dan Wi-Fi*.

#### **BAB III ANALISA DAN PEMODELAN**

Bab ini berisi analisa dan pemodelan dari proyek yang akan dibuat. Dalam bab ini terdapat gambar perancangan konfigurasi lengkap dari proyek yang akan diimplementasi.

#### **BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab IV ini akan dibahas mengenai langkah-langkah detail implementasi dari konfigurasi proyek yang sudah dianalisa dan didesain pada bab sebelumnya. Selain itu, terdapat penjabaran dari setiap method (fungsi) utama yang dibuat pada aplikasi ini.

#### BAB V PENGUJIAN

Bab ini akan dibahas mengenai laporan pengujian terhadap hasil implementasi aplikasi/program yang dibuat dengan menggunakan metode *black box testing*.

#### BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan dijelaskan mengenai pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan baru. Isi kesimpulan harus menjawab tujuan yang telah dicanangkan pada bab 1. Saran yang dijelaskan pada bab ini adalah suatu hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.