

# Proposal Tugas Besar

## Pemrograman Berorientasi Objek

“Aplikasi Pemutar Musik Digital (Sepotify)”



Oleh:

Farhan Arrahman	(1301172737)
Irawansyah	(1301174689)
Muhammad Bayu Adi Negoro	(1301170762)

Kelas IFIK-41-03

LABORATORIUM INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA  
TELKOM UNIVERSITY  
BANDUNG

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di zaman modern ini penggunaan teknologi sangat membantu dalam segala aspek kehidupan. Salah satunya dari segi hiburan yaitu musik. Mencermati perkembangan teknologi dan sistem tersebut, dalam penulisan tugas besar ini penulis mencoba merancang sebuah aplikasi multimedia untuk menjalankan musik sehingga dengan adanya aplikasi pemutar musik ini diharapkan seseorang dapat memutar musik favoritnya secara gratis. Mendengar musik yang disukai akan mengubah suasana hati, menghilangkan stress dan membuat lebih rileks. Mendengarkan musik dapat dilakukan dalam berbagai waktu, misalnya saat berolahraga, bekerja, belajar, maupun sebelum tidur.

Oleh karena itu diperlukan suatu sistem untuk memutar musik. Hal inilah yang mendasari kami membuat aplikasi pemutar musik.

### **B. Rumusan Masalah**

Beberapa hal yang menjadi rumusan masalah ada pada aplikasi pemutar musik, diantaranya:

1. Apa kegunaan aplikasi pemutar musik dibuat?
2. Bagaimana proses menambahkan lagu ke playlist, menghapus lagu dari playlist, membuka playlist, menyimpan playlist lagu dan mengatur posisi lagu pada playlist pada aplikasi pemutar musik?

### **C. Sasaran & Tujuan Proyek Sistem Informasi**

1. Untuk memutar musik favorit secara gratis.
2. Untuk membuat aplikasi yang ringan digunakan karena aplikasi ini memutar musik dengan format mp3.

### **D. Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang sudah disebutkan di atas, maka harus ada batasan dalam masalah-masalah tersebut yaitu:

1. Proses:
  - a. Menambahkan lagu ke playlist
  - b. Memutar lagu dari playlist
  - c. Menghapus lagu dari playlist
  - d. Membuka playlist
  - e. Menyimpan playlist lagu
  - f. Mengatur posisi lagu pada playlist pada aplikasi pemutar musik
2. Tidak dapat memutar musik secara acak
3. Tidak dapat mengulang musik
4. Tidak dapat memutar lagu selanjutnya apabila tidak menekan tombol next pada aplikasi
5. Tidak bisa mengatur musik pada waktu tertentu saat musik sedang diputar.
6. Tidak bisa mengetahui durasi lagu pada sebuah playlist
7. Tidak dapat mengatur volume lagu pada aplikasi

## **BAB II RANCANGAN SISTEM**

### **E. Deskripsi Sistem**

Aplikasi sistem informasi ini dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman Java yang berpenampilan desktop berbasis objek. Aplikasi ini meliputi proses:

- a. Login
- b. Menambahkan lagu ke playlist
- c. Menghapus lagu dari playlist
- d. Membuka playlist
- e. Menyimpan playlist lagu

### **F. Fungsionalitas/Kegunaan Aplikasi**

Pada bagian ini, terdapat beberapa menu yang dapat dilakukan oleh user:

#### **1. Registrasi**

Pada bagian ini, User dapat melakukan registrasi biodata yaitu dengan melakukan input berupa biodata diri user

#### **2. Login**

Pada bagian ini, User dapat melakukan login apabila sudah melakukan registrasi karena pada saat proses registrasi otomatis database dapat terisi oleh biodata dari User

#### **3. Memutar musik dari playlist**

Pada bagian ini, user dapat memutar musik favoritnya pada aplikasi Sepotify.

#### **4. Menambahkan lagu ke playlist**

User dapat menambahkan lagu yang ia inginkan ke dalam playlist pada aplikasi Sepotify.

#### **5. Menghapus lagu dari playlist**

Pada bagian ini, user dapat menghapus lagu dari playlist yang telah ia buat pada aplikasi Sepotify.

#### **6. Membuka playlist**

User dapat membuka playlist yang telah ia buat pada aplikasi Sepotify.

#### **7. Menyimpan playlist**

User dapat menyimpan playlist yang telah ia buat pada aplikasi Sepotify.

### G. Target User / Pengguna

Target pengguna perangkat lunak ini adalah semua kalangan yang suka mendengarkan musik.

### H. Teknologi Perangkat Lunak Yang Digunakan

Teknologi perangkat lunak yang kami gunakan untuk membuat system informasi ini adalah:

1. Netbeans 8: IDE pada pengembangan perangkat lunak
2. Java: Bahasa pemrograman dalam pengembangan perangkat lunak
3. Oracle Database Server: Database penyimpan data

### I. Kebutuhan Perangkat Keras yang Digunakan

Perangkat Keras yang kami gunakan untuk membuat sistem informasi ini adalah laptop atau PC.

### J. Fungsionalitas Setiap User

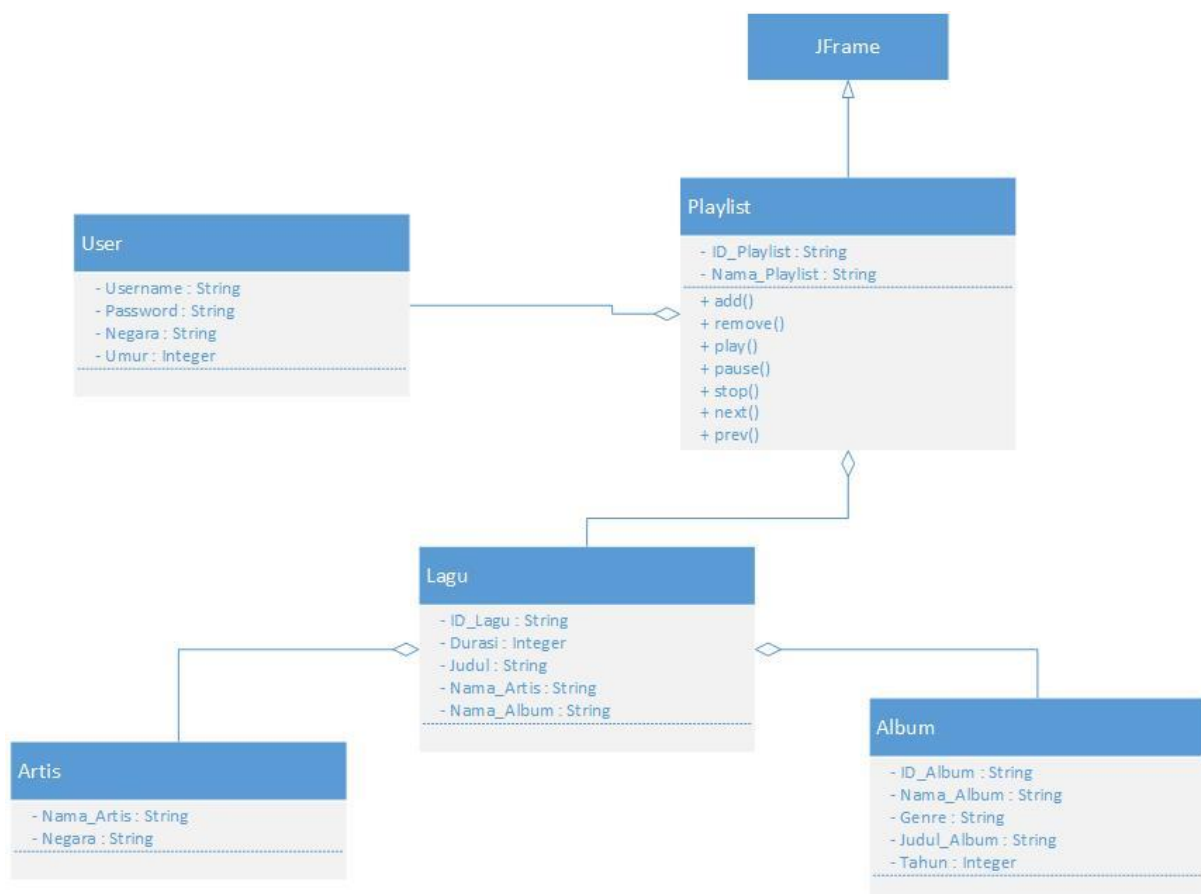
#### 1. Sign Up

Melakukan daftar bagi user yang belum memiliki email dan password pada account spotify

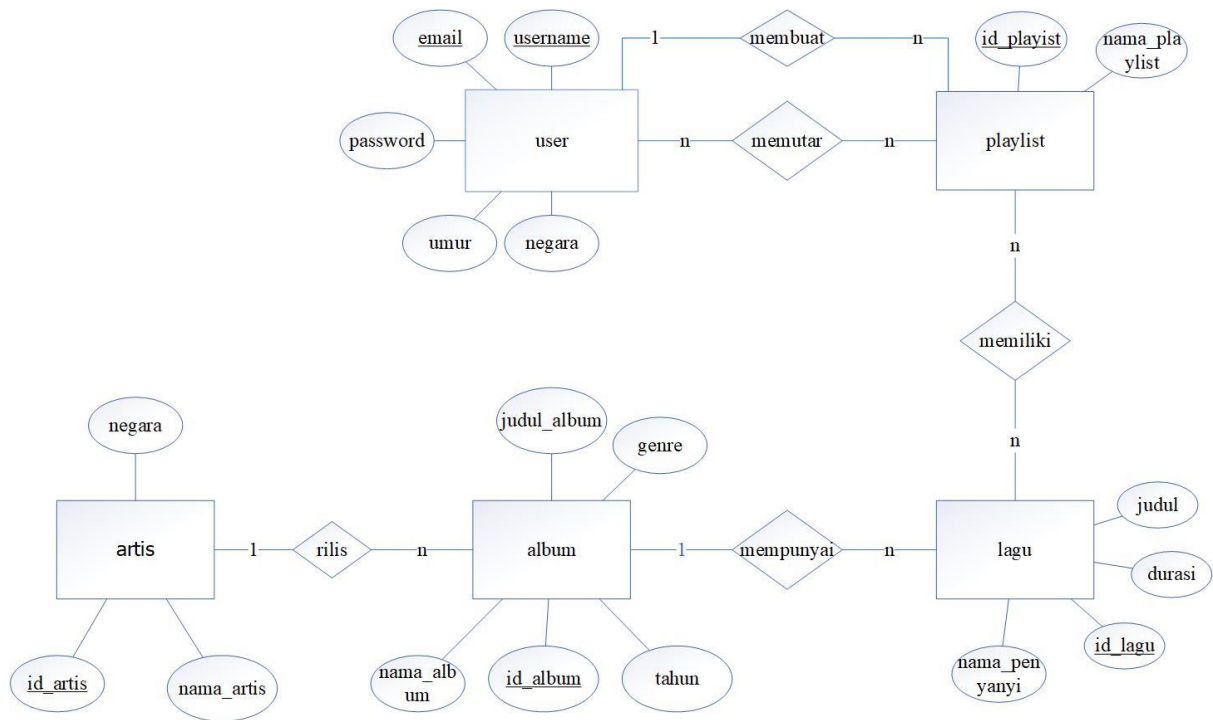
#### 2. Login

Melakukan penginputan username dan password apabila telah mempunyai account spotify

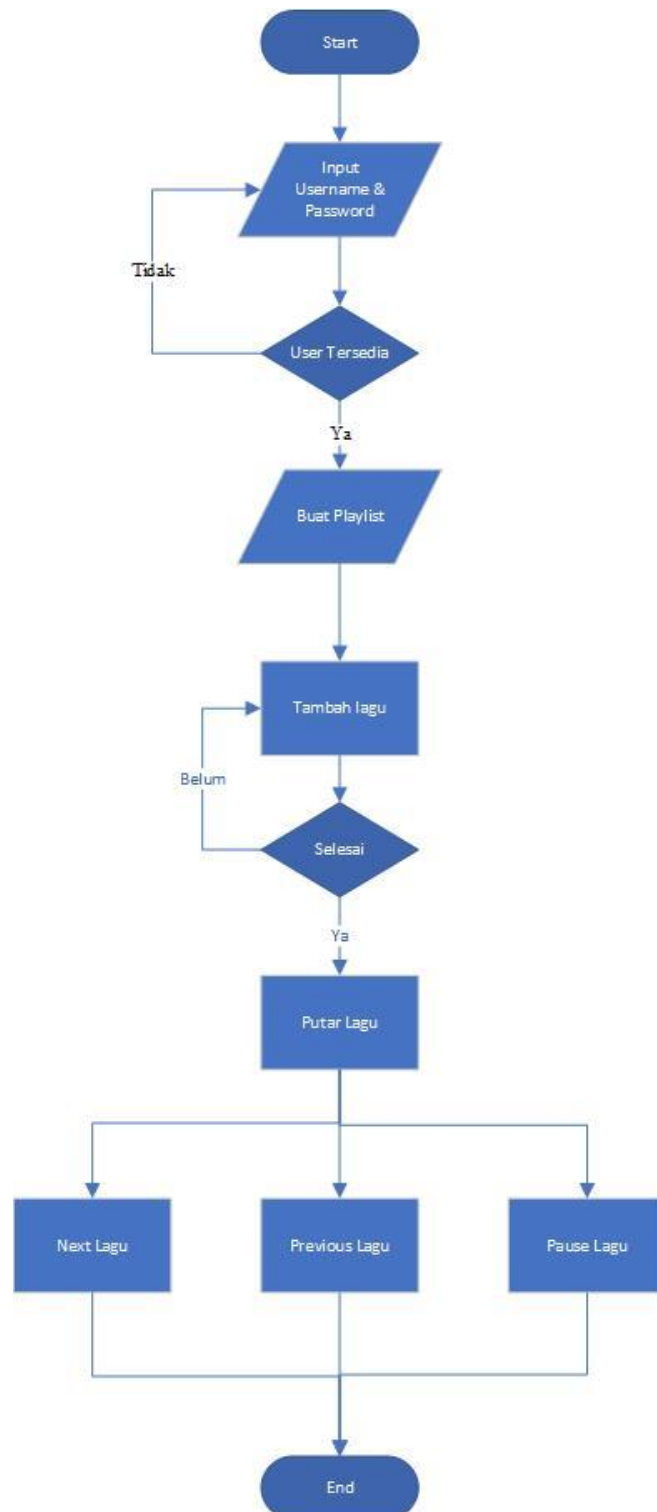
### K. Class Diagram



## L. ERD



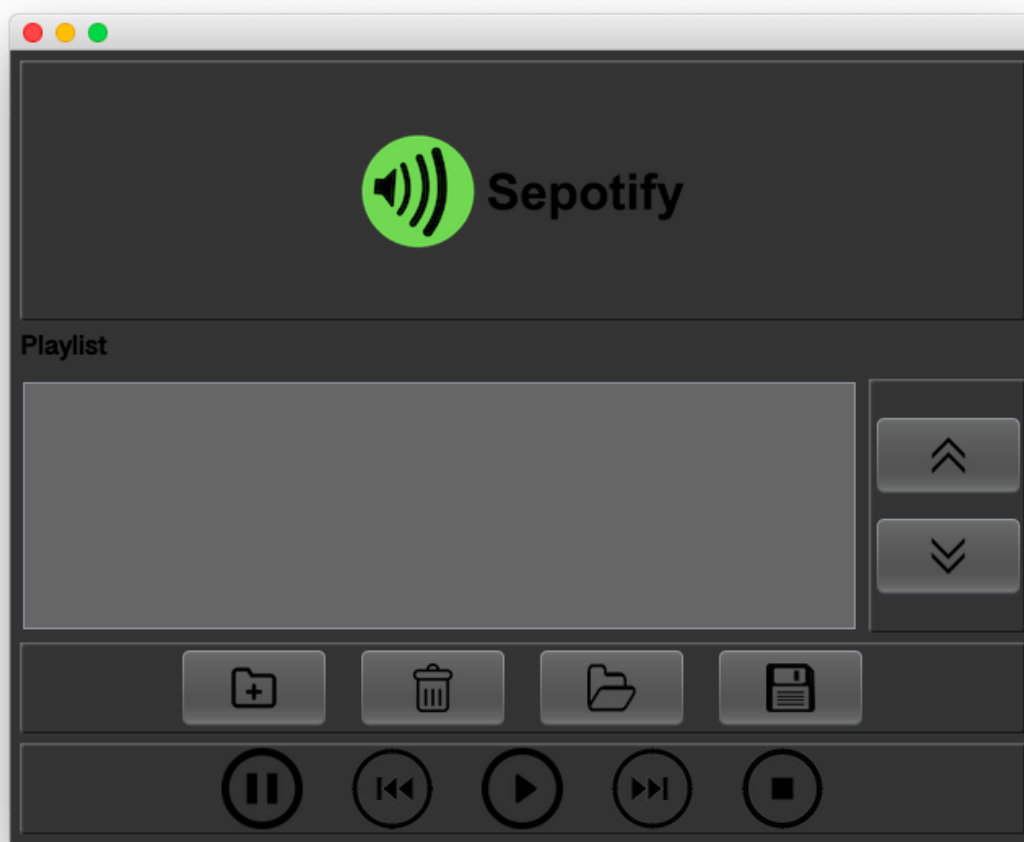
## M. Flowchart Diagram



### Penjelasan Flowchart

User melakukan registrasi biodata diri untuk dapat login, input username & password untuk masuk kedalam aplikasi, jika user salah memasukan maka ia akan mengisi kembali inputan username & password sedangkan jika berhasil maka user bisa membuat playlist selanjutnya user bisa menambahkan lagu jika belum selesai maka user bisa menambahkan lagu jika sudah selesai maka user dapat memutar lagu. Selanjutnya user diberi pilihan yaitu dapat memutar lagu selanjutnya, dapat mengembalikan lagu sebelumnya dan dapat memberentika lagu yang sedang diputar.

### M. User Interface



### **BAB III KESIMPULAN**

Program Pemutar Musik Digital ini memiliki beberapa menu yang dapat digunakan untuk mempermudah pemutaran musik bagi user yang ingin mendengarkan musik yang diinginkan.