

**PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI
PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA PLAYER
MENGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Study Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo**



OLEH

**N A M A : EDY SUTRISNO
N I M : 09530484**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Edy Sutrisno
NIM : 09530484
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Perancangan Program Aplikasi Perangkat Lunak Multimedia
Player Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat
untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar S1
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, Februari 2013

Dosen Pembimbing I



Ir. Andi Triyanto

NIS. 0440244

Dosen Pembimbing II




Dra. Ida Widyaningrum

NIS. 0440200

Mengetahui,

Dekan/
Fakultas Teknik



Ir. Aliyadi, MM

NIS. 0440128

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Ir. Andi Triyanto

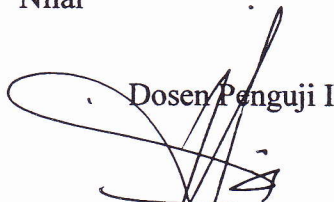
NIS. 0440244

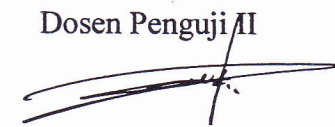
**BERITA ACARA
UJIAN SKRIPSI**


Nama : Edy Sutrisno
NIM : 09530484
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Perancangan Program Aplikasi Perangkat Lunak Multimedia
Player Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan
Dosen Penguji Tugas Akhir Jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Senin
Tanggal : 25 Februari 2013
Nilai :


Dosen Penguji I
Ir. Aliyadi, MM
NIS. 0440128


Dosen Penguji II
Angga Prasetya, ST
NIS.


Dekan
Fakultas Teknik
Ir. Aliyadi, MM
NIS. 0440128






Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Ir. Andi Triyanto
NIS. 0440244

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Edy Sutrisno
 2. NIM : 09530484
 3. Program Studi : Teknik Informatika
 4. Fakultas : Teknik
 5. Judul Skripsi : Perancangan Program Aplikasi Perangkat Lunak Multimedia Player Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0
 6. Dosen Pembimbing I : Ir. Andy Triyanto
 7. Konsultasi :

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1	29 Des 2012	Bab I : Pendahuluan - Rumusan masalah	
2	31 Des 2012	Bab II : Landasan Teori - Teori flowchart	
3	07 Jan 2013	Bab III : Perancangan - Perancangan DFD di Depan	
4	21 Jan 2013	Bab IV : Implementasi - Listing program	
5	20 Jan 2013	Bab V : Penutup - Kesimpulan & saran	

8. Tgl. Pengajuan :
 9. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, Februari 2013
Pembimbing I,








Ir. Andi Triyanto

NIS. 0440244


**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Edy Sutrisno
 2. NIM : 09530484
 3. Program Studi : Teknik Informatika
 4. Fakultas : Teknik
 5. Judul Skripsi : Perancangan Program Aplikasi Perangkat Lunak Multimedia Player Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0
 6. Dosen Pembimbing II: Dra. Ida Widyaningrum
 7. Konsultasi :

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1	24 Des 2012	Bab I : Pendahuluan - Perancangan hal. - Sifat program	
2	31 Des 2012	Bab II : Landasan Teori - Rujukan gambar	
3	10 Jan 2013	Bab III : Perancangan - Rujukan tabel	
4	16 Jan 2013	Bab IV : Implementasi - Listing Program	
5	06 Feb 2013	Bab V : Penutup - Kesimpulan & saran	

8. Tgl. Pengajuan :
 9. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, Februari 2013
 Pembimbing II,



Dra. Ida Widyaningrum

NIS. 0440200

ABSTRAKSI

Teknologi komputer telah berkembang dengan sangat cepat, baik dari segi perangkat lunak maupun perangkat keras. Perkembangan ini diikuti dengan semakin banyaknya penerapan komputer di berbagai bidang kehidupan. Salah satunya yaitu penggunaan komputer sebagai salah satu media hiburan yaitu musik dan video. Karena itulah penulis mengangkat tema fasilitas Multimedia Player pada Microsoft Windows sebagai bahan penulisan ini. Penulis akan membuat aplikasi untuk memainkan file-file *.flv, *.mp3, *.mp4, *.MPEG video dan *.AVI. Untuk memenuhi hal tersebut, proses yang dilakukan yaitu Pengumpulan data, Perancangan aplikasi, Pembuatan aplikasi dan Penyempurnaan. Dan juga dilatar belakangi dengan adanya perkembangan dunia bukan hanya di bidang teknologi, tetapi juga pada sarana hiburan. Dalam aplikasi Multimedia Player ini dapat dipahami bagaimana Microsoft Visual Basic 6.0 dapat membuat suatu aplikasi. Dalam penulisan ini penulis memakai salah satu contoh bahasa pemrograman visual, yaitu Microsoft Visual Basic 6.0 yang sangat mendukung dalam pembuatan aplikasi.

**SCHEME APPLICATION PROGRAM SOFTWARE OF MULTIMEDIA
PLAYER USE MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**

ABSTRACT

Computer technology have expanded by leaps and by bounds, either from software facet and also is hardware. This growth is followed with more and more him applying of computer in various life area. One of them that is usage of computer as one of the entertainment amusement media that is music and video. Because that's writer lift facility theme of Multimedia Player at Microsoft Windows upon which this writing. Writer will make application to play files *. flv, *. mp3, *. mp4, *. Video MPEG and AVI. To fulfill the mentioned, conducted process that is data collecting, Scheme of application, making of completion and application. As well as background overshadow with existence of growth of world not merely in technological area, but also in entertainment amusement medium. In this application of Multimedia Player can comprehend by how Microsoft Visual Basic 6.0 can make an application. In this writing, writer wear one of the language example of visual programming, that is Microsoft Visual Basic 6.0 which is very support in making of application.

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanrraahim.

Assalaamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta nikmat yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "*Perancangan Program Aplikasi Perangkat Lunak Multimedia Player Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0*" sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknologi Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis sadar bahwa tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak maka tugas akhir ini sulit untuk terwujud. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang tidak pernah meninggalkan kami, selalu menjaga dan melindungi kami dimanapun kami berada.
2. Rosululloh SAW atas ajaran pedoman hidup serta syafaatnya.
3. Ibu yang telah memberikan do'a, motivasi dan kasih sayang selama ini, tanpa itu semua kami tidak bisa seperti sekarang ini.
4. Bapak Ir. Aliyadi selaku Dekan Fakultas Teknik.
5. Bapak Ir. Andi Triyanto selaku Ketua Prodi Informatika sekaligus sebagai Pembimbing kami.

6. Ibu Dra. Ida Widyaningrum selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas waktu, kesediaan, dan kesabarannya dalam membimbing kami.
7. Dosen–dosen Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo
8. Teman-teman Teknik Informatika Unmuh Ponorogo Angkatan 2009 Prosus
9. Serta semua pihak yang telah ikut serta berpartisipasi dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun guna memperbaiki tugas akhir ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ponorogo, Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	iv
ABSTRAKSI	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Maksud dan Tujuan	3
E. Metodologi Penelitian	3
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Komputer dan Sistem Komputer	6
B. Pengertian Sistem	8
C. Data	11
D. Aplikasi	12
E. Multimedia Player	12

F. Multimedia.....	13
G. Microsoft Visual Basic 6.0	18
H. <i>Flowchart</i>	30
BAB III PERANCANGAN SISTEM	
A. Algoritma Program / <i>Flowchart</i>	34
B. Membuat Form Utama	36
C. Membuat Desain Multimedia Player	37
D. Membuat Form Pencarian.....	50
E. Membuat Form Video	51
F. Membuat Form About	52
G. Membuat <i>Add File Module & Class Module</i>	54
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	
A. Definisi Implementasi Sistem.....	56
B. Tujuan Implementasi Sistem.....	57
C. Komponen Utama Dalam Implementasi Sistem.....	57
D. Implementasi dan Pembahasan	59
E. Menu dalam Aplikasi Multimedia Player	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

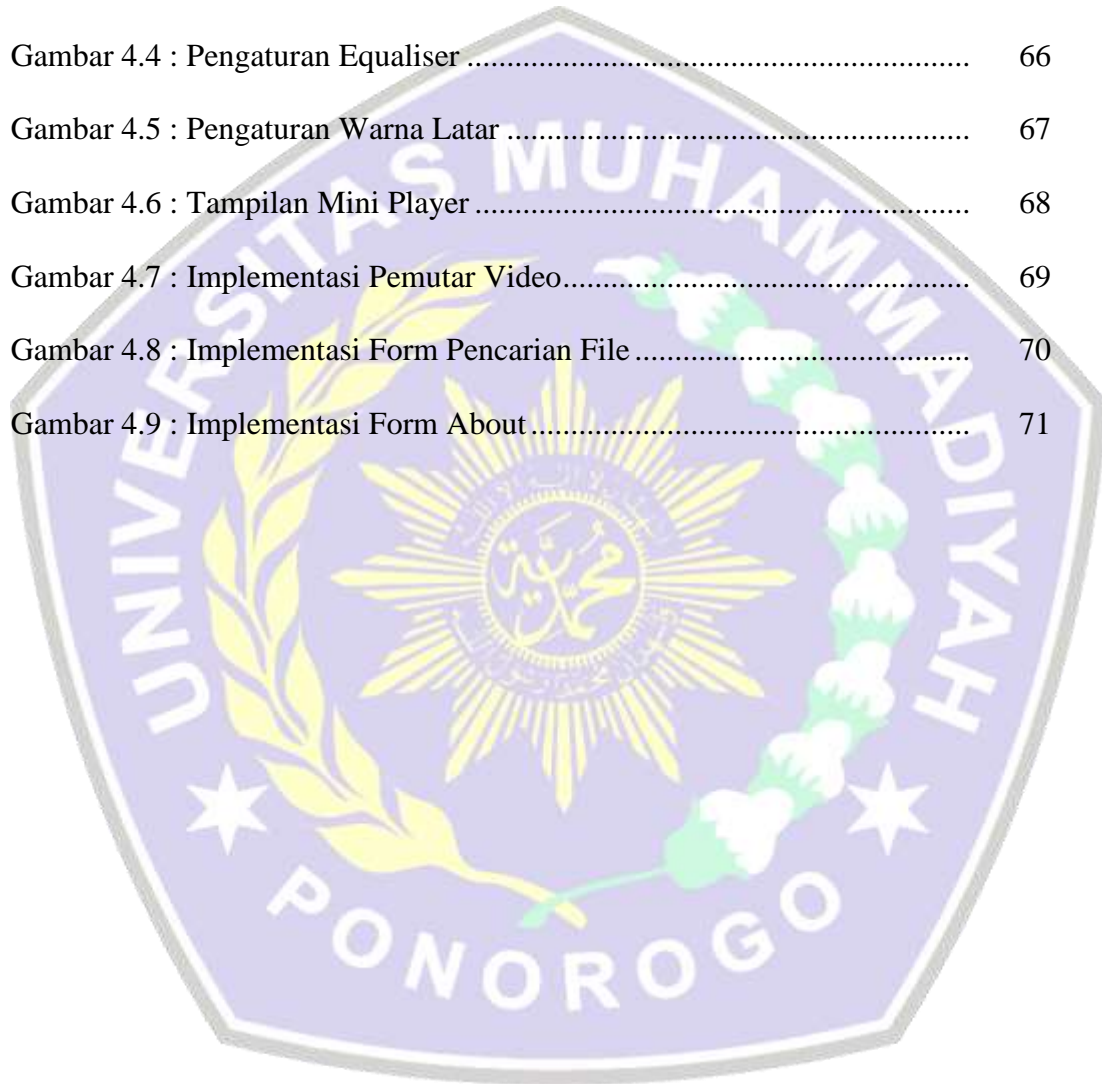
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar :

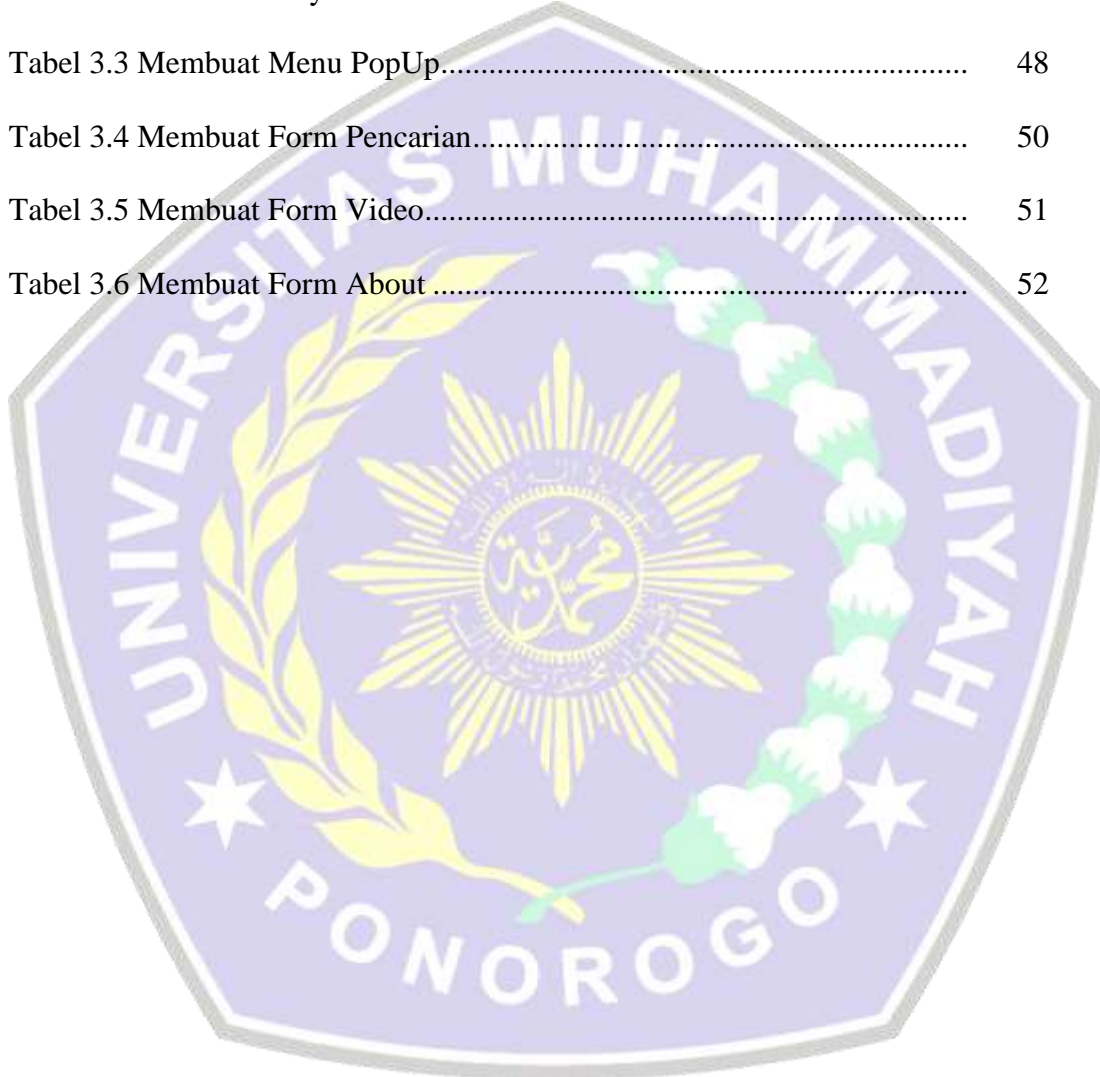
Gambar 2.1 : IDE Visual Basic 6.0	20
Gambar 2.2 : ToolBox Visual Basic 6.0.....	23
Gambar 2.3 : Form Visual Basic 6.0	27
Gambar 2.4 : Properties	28
Gambar 2.5 : <i>Window Code</i>	29
Gambar 2.6 : <i>Window Form Layout</i>	30
Gambar 3.1 : Flowchart Algoritma Program	35
Gambar 3.2 : Membuat Project Baru	36
Gambar 3.3 : Jendela Form Baru	37
Gambar 3.4 : Memilih Menu Project untuk Menambah Components.....	38
Gambar 3.5 : Aktif <i>Check Box</i> Microsoft Common Dialog Control 6.0.....	38
Gambar 3.6 : Hasil Desain Multimedia Player Pertama	43
Gambar 3.7 : Hasil Desain Kedua	44
Gambar 3.8 : Form Menu <i>Editor</i>	45
Gambar 3.9 : PopUp Menu <i>Playlist</i>	46
Gambar 3.10 : PopUp Menu <i>Progress Bar Spectrum</i>	46
Gambar 3.11 : PopUp Menu Tombol Main Pada Playlist	47
Gambar 3.12 : PopUp Menu Equaliser	47
Gambar 3.13 : Desain Form Pencarian	51
Gambar 3.14 : Desain Form video.....	52
Gambar 3.15 : Desain Form about.....	53
Gambar 3.16 : Menyisipkan <i>Module</i>	54

Gambar 3.17 : <i>Coding Module</i>	55
Gambar 3.18 : Menyisipkan <i>Class Module</i>	55
Gambar 4.1 : Bagian-bagian form utama.....	62
Gambar 4.2 : Tampilan <i>TryIcon</i> Multimedia Player.....	64
Gambar 4.3 : Membuka file dengan menu buka folder	65
Gambar 4.4 : Pengaturan Equaliser	66
Gambar 4.5 : Pengaturan Warna Latar	67
Gambar 4.6 : Tampilan Mini Player	68
Gambar 4.7 : Implementasi Pemutar Video.....	69
Gambar 4.8 : Implementasi Form Pencarian File	70
Gambar 4.9 : Implementasi Form About.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	31
Tabel 3.1 Pengaturan Form Multimedia Player.....	39
Tabel 3.2 Membuat Playlist.....	44
Tabel 3.3 Membuat Menu PopUp.....	48
Tabel 3.4 Membuat Form Pencarian.....	50
Tabel 3.5 Membuat Form Video.....	51
Tabel 3.6 Membuat Form About.....	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komputer adalah alat pengolah data yang bekerja secara elektronik dengan kecepatan ketelitian yang sangat tinggi dan mampu mengerjakan berbagai proses dengan keterlibatan manusia yang minimum. Perkembangan teknologi informasi yang kian hari kian pesat telah memberikan banyak kemudahan dalam berbagai bidang, hampir seluruh aspek kehidupan saat ini membutuhkan teknologi informasi. Semua pekerjaan terasa jauh lebih mudah dan praktis jika memanfaatkan teknologi informasi, misalnya adalah aplikasi perkantoran (*Microsoft office: word, excel, power point*) yang seluruh operasional kerjanya semakin menggantungkan diri dengan teknologi informasi dan komputerisasi. Hampir semua orang mengenal dan menggunakan aplikasi perkantoran (*Microsoft office*) ini, baik kalangan pelajar, mahasiswa, dan pekerja kantor.

Teknologi komputer yang sudah berkembang dengan sangat cepat, baik dari segi perangkat lunak maupun perangkat keras diikuti dengan semakin banyaknya penerapan komputer di berbagai bidang kehidupan. Salah satunya yaitu penggunaan komputer sebagai salah satu media hiburan yaitu musik ataupun video.

Perangkat lunak multimedia player merupakan program yang digunakan untuk menjalankan file - file dengan format multimedia. Format file diantaranya berupa *.flv, *.mp3, *.mp4, *.MPEG video dan *.AVI.

Umumnya file tersebut mengolah berupa data suara, dan pada beberapanya juga diikutkan dengan gambar atau video.

Dengan pertimbangan tersebut penulis tertarik untuk membahas cara membuat suatu aplikasi hiburan. Dengan memilih judul **“PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA PLAYER MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0”**.

B. Rumusan Masalah

Kehidupan manusia sangat sulit dipisahkan dengan yang namanya hiburan. Setiap manusia sangat butuh yang namanya suatu hiburan, sehingga disini dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu kita dalam mendapatkan hiburan yang kita inginkan, seperti dengan mendengarkan musik yang kita sukai, menonton video klip, menonton film dengan cara kita sendiri.

Maka rumusan masalahnya yaitu:

Bagaimana cara membuat suatu sistem aplikasi Multimedia Player dengan menggunakan Visual Basic 6.0 yang dapat membuat kita benar-benar terhibur.

C. Batasan Masalah

Aplikasi perancangan Multimedia Player ini memiliki cakupan yang luas, seperti format file yang berupa DVD, MPEG video, DivX, mp3, OGG, 3gp, mp4, avi. Untuk itu penulis melakukan pembatasan masalah yang dapat menjalankan atau memainkan file-file multimedia khusus bereksistensi *.flv *.mp3, *.MPEG video, *.mp4 dan *.avi. Untuk dapat membuat aplikasi yang

menyediakan fungsi-fungsi multimedia tersebut pada Microsoft Visual Basic 6.0 penulis menggunakan Multimedia player yang tersedia pada Microsoft Visual Basic 6.0.

D. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi Multimedia Player yang digunakan sebagai media hiburan dengan menggunakan Visual Basic 6.0.

Adapun tujuan perancangan aplikasi ini adalah:

1. Mendesain Aplikasi Multimedia Player dan *source code* nya
2. Merancang aplikasi yang sesuai guna mendukung suatu hiburan, yang dapat berupa data suara, gambar ataupun video.
3. Merancang aplikasi yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

E. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengikuti beberapa langkah yang akan digunakan penulis, yaitu:

1. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Penelitian yang dilakukan penulis di perpustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah subjek yang diteliti, yaitu buku bacaan yang menjadi pembahasan dalam membuat aplikasi Multimedia Player.

2. Pengumpulan data-data pendukung

Pengumpulan data dalam penelitian penulis lakukan dengan mencari format file yang mendukung dalam aplikasi multimedia player.

3. Membuat Rancangan Aplikasi

Proses pembuatan ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan user interface aplikasi.

4. Pengujian Aplikasi

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat error pada aplikasi.

5. Implementasi Aplikasi

Penerapan aplikasi yang dirancang setelah melalui tahap pengujian dan telah berjalan dengan baik.

6. Penyusunan dan pengadaaan laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan, yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini, penulis membentuk suatu sistematika yang bertujuan untuk menggambarkan secara ringkas bab-bab yang mencakup hal-hal sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan tujuan, Metode penelitian, Tinjauan Pustaka, dan Sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan untuk tema penulisan ini yang didapat dari beberapa literatur.

BAB 3 : PERANCANGAN SISTEM

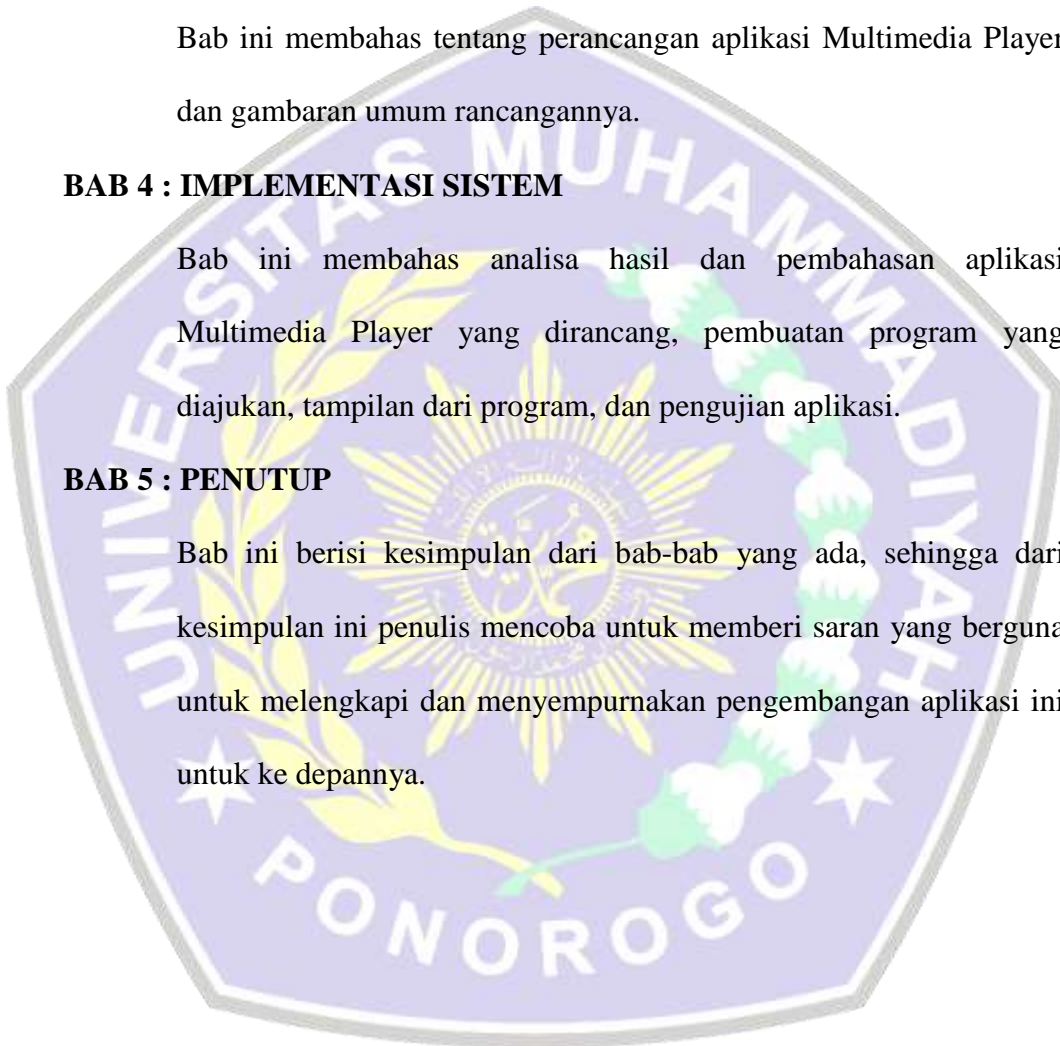
Bab ini membahas tentang perancangan aplikasi Multimedia Player dan gambaran umum rancangannya.

BAB 4 : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas analisa hasil dan pembahasan aplikasi Multimedia Player yang dirancang, pembuatan program yang diajukan, tampilan dari program, dan pengujian aplikasi.

BAB 5 : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari bab-bab yang ada, sehingga dari kesimpulan ini penulis mencoba untuk memberi saran yang berguna untuk melengkapi dan menyempurnakan pengembangan aplikasi ini untuk ke depannya.



DAFTAR PUSTAKA

Nugroho, Bunafit. 2007. *Aplikasi Multimedia dengan Visual Basic 6.0*, Jakarta : Penerbit Elex Media Komputindo.

Daryanto. 2006. *Belajar Komputer Visual Basic*. Bandung : CV. Yrama Widya.

Kurniadi, Adi. 2000. *Pemrograman Visual Basic 6.0*. Jakarta: PT. Elex media Komputindo.

Leong, Marlong.2006. *Dari Pemrograman untuk Programmer Visual Basic*. Yogyakarta: Andi Offset.

Pressman, Roger S. 1997. *Software Engineering, A Practitioner's Approach*, McGraw-Hill. Terjemahan LN Harnaningrum. Yogyakarta: Andi.

<http://Suta32.googlepages.com/suta32-Bab1-Mengenal Visual Basic 6.0.pdf>

http://id.wikipedia.org/wiki/Visual_Basic

<http://www.tutorialized.com>

<http://www.planet-source-code.com>