

ABSTRAK

Masyarakat kebanyakan telah mengenal musik sejak kecil, dimana mereka mendapat pelajaran kesenian musik berupa teori musik atau cara bermain alat musik. Pada masa-masa tersebut pengetahuan teori musik dari tangga nada, not balok, tanda sukat (birama) hingga tempo-tempo yang digunakan pada musik diajarkan pada mereka. Kemungkinan mereka tahu bahwa belajar musik sangatlah sulit, apalagi jika akan membuat sebuah lagu. Hal ini disebabkan karena mereka ada yang merasa kesulitan untuk mempelajari alat musik. Bagi mereka yang mengalami kesulitan berurusan dengan not-not balok dan memainkan alat musik, mereka dapat menggunakan aplikasi Pembuatan Komposer Musik. Pembuatan komposer ini mengarah pada penggabungan dari berbagai macam instrumen musik yang terdiri dari potongan-potongan lagu (*loops instrument*). Jadi, pemakai hanya memilih berbagai instrument yang telah disediakan seperti dari suara potongan lagu drum, gitar ataupun perkusi untuk digunakan. Pemakai hanya memilih dan menyusun suara-suara potongan lagu tersebut untuk menghasilkan sebuah rangkaian lagu.

Dalam tugas akhir ini didesain dan diimplementasikan sebuah aplikasi untuk membuat komposer musik yang mampu membentuk sebuah lagu secara utuh, dimana pemakai dalam aplikasi ini dapat melakukan proses *drag* dan *drop* dari *library instrument* yang telah disediakan pada *player area* untuk disusun, dan memainkan (*play*) hasil lagu yang telah dibentuk. Dalam proses pembuatan aplikasi ini digunakan metode analisis dan desain berorientasi objek dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai *tool* untuk proses analisis dan desainnya. Dalam mendefinisikan analisis kebutuhan dari aplikasi, studi perbandingan dengan aplikasi sejenis dilakukan untuk memperoleh kebutuhan yang harus disediakan pada aplikasi komposer musik. Dengan menggunakan UML, analisis kebutuhan direalisasikan dalam analisis *use case*, yang dalam langkah desain analisis *use case* ini diterjemahkan lebih detil menjadi diagram *sequence* dan diagram *class*. Selanjutnya desain antar-muka dibuat, untuk kemudian keseluruhan hasil desain diimplementasikan dalam bentuk program dengan menggunakan bahasa pemrograman Lingo dan dijalankan dalam lingkungan sistem operasi Windows.

Hasil implementasi aplikasi telah dilakukan uji coba verifikasi, yang meliputi pengujian semua fungsi-fungsi yang telah dibuat. Hasil uji coba menunjukkan bahwa semua fungsi yang telah berhasil dibuat telah bekerja sesuai dengan yang diinginkan.