

ABSTRACT

In a song storage medium, it is often discovered the duplication of some songs so that it can result in the inoptimal use of storage media space. The duplication of the songs is generally caused by the method the user uses in storing songs on the storage media. Generally, users do not pay attention to whether on the storage medium has already contained the same songs or not. In addition, differences in song storage location is also another factor that causes trouble to find out whether in the storage medium has already contained the same songs..

Therefore, to optimize the use of storage media space for songs, the writer designs an application that uses audio fingerprinting algorithms to identify duplicate tracks on the storage media song.

This study uses the method *waterfall* model of software engineering, to produce an application that can overcome the problem of duplicating song files on the storage media.

The conclusion can be drawn from this research is that the application created can be used to help optimize use of storage space on storage media, by finding duplication of song files, the users then can take actions to delete the duplicated song files.

Keywords: Audio Fingerprint Algorithm, Library Open Fingerprint Architecture

xiii+55 pages; 15 figures; 2 tables;

Bibliography: 9(2002-2011)

ABSTRAK

Pada sebuah media penyimpanan lagu, seringkali ditemukan duplikasi lagu yang mengakibatkan penggunaan ruang media penyimpanan lagu menjadi tidak optimal. Duplikasi lagu umumnya diakibatkan oleh cara pengguna dalam menyimpan lagu pada media penyimpanan. Umumnya, pengguna tidak memperhatikan apakah dalam media penyimpanan lagu sudah terdapat lagu yang sama atau tidak. Selain itu, perbedaan lokasi penyimpanan lagu merupakan salah satu faktor yang menyebabkan kesulitan untuk mengetahui apakah dalam media penyimpanan lagu terdapat duplikasi lagu.

Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan ruang media penyimpanan lagu, maka dirancang suatu aplikasi yang menggunakan algoritma sidik jari audio untuk mengidentifikasi duplikasi lagu pada media penyimpanan lagu.

Penelitian ini menggunakan metode rekayasa perangkat lunak model *waterfall*, untuk menghasilkan suatu aplikasi yang dapat mengatasi masalah duplikasi berkas lagu pada media penyimpanan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah aplikasi yang dibuat dapat digunakan untuk membantu mengoptimalkan penggunaan ruang penyimpanan pada media penyimpanan lagu, dengan menemukan duplikasi berkas lagu, sehingga dapat dilakukan tindakan untuk menangani duplikasi lagu yang ada.

Kata kunci: Algoritma Sidik Jari Lagu, Library Open Fingerprint Architecture

xiii+55 halaman; 15 gambar; 2 tabel;

Daftar Pustaka: 9(2002-2011)