

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR MODUL PROGRAM	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Aplikasi	6
2.2 Android	7
2.2.1 Sejarah Android	7
2.2.2 Anatomi Android	8
2.2.3 Versi Android	10
2.3 <i>Guidelines for Rapid Application Engineering (GRAPPLE)</i>	13
2.4 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	14
2.4.1 Diagram <i>Use Case</i>	15
2.4.2 Diagram <i>Class</i>	16
2.4.3 Diagram <i>Sequence</i>	18
2.4.4 Diagram <i>Activity</i>	20
2.5 <i>Software Requirement</i>	21
2.5.1 SDK Android	21
2.5.2 Android Studio	22
2.6 Definisi Pembelajaran	24
2.7 Istilah dalam Dunia Gitar	24
2.7.1 Anatomi Gitar	25
2.7.1.1 <i>Head</i> (Kepala Gitar)	26
2.7.1.2 <i>Machine Head (Tuner), Bridge dan Nut</i>	26
2.7.1.3 Jenis Senar untuk Gitar Klasik	28
2.7.1.4 <i>Fretboard dan Soundhole</i>	29
2.7.1.5 <i>Tuning</i> Gitar	30
2.8 Istilah Alat Musik Piano	31

2.8.1	Bagian Alat Musik Piano	32
2.9	Notasi Musik	33
2.9.1	Harga Not dan Tanda Istirahat	33
2.9.2	Not Bertitik, Tanda Istirahat Bertitik dan Legato	35
2.9.3	Irama, Ketukan dan Tempo	35
2.9.4	Tanda Berirama	37
2.9.5	Pembagian Buatan dan Sinkop	38
2.10	CorelDraw	39
2.11	Adobe Premiere	40
2.12	Studi Pustaka	41
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	42
3.1	Pengumpulan Kebutuhan (<i>Requirement Gathering</i>)	42
3.1.1	Analisis Domain	42
3.1.2	Identifikasi Sistem	43
3.2	Analisis (<i>Analisis</i>)	43
3.2.1	Diagram <i>Use Case User</i>	44
3.2.2	Diagram <i>Class</i>	44
3.2.3	Diagram <i>Sequence</i>	46
3.2.3.1	Diagram <i>Sequence</i> Data Musik	46
3.2.3.2	Diagram <i>Sequence</i> Data Tokoh	46
3.2.3.3	Diagram <i>Sequence</i> Data Gambar Anatomi Gitar	47
3.2.3.4	Diagram <i>Sequence</i> Data Materi Notasi Balok	48
3.2.3.5	Diagram <i>Sequence</i> Data Materi Video	48
3.3	Perancangan (<i>Design</i>)	49
3.3.1	Diagram <i>Activity</i>	49
3.3.1.1	Diagram <i>Activity</i> Musik	49
3.3.1.2	Diagram <i>Activity</i> Tokoh	50
3.3.1.3	Diagram <i>Activity</i> Anatomi Gitar	51
3.3.1.4	Diagram <i>Activity</i> Materi Notasi Balok	52
3.3.1.5	Diagram <i>Activity</i> Materi Video	52
3.3.2	Perancangan Struktur Menu	53
3.3.3	Rancangan Antarmuka Aplikasi	54
3.3.3.1	Rancangan Antarmuka Halaman Menu Utama	54
3.3.3.2	Rancangan Antarmuka Musik	54
3.3.3.3	Rancangan Antarmuka Data Musik	55
3.3.3.4	Rancangan Antarmuka Tokoh	56
3.3.3.5	Rancangan Antarmuka Data Tokoh	57
3.3.3.6	Rancangan Antarmuka Anatomi Gitar	58
3.3.3.7	Rancangan Antarmuka Data Anatomi Gitar	59
3.3.3.8	Rancangan Antarmuka Materi Notasi Balok	60
3.3.3.9	Rancangan Antarmuka Data Materi Notasi Balok	61
3.3.3.10	Rancangan Antarmuka Materi Video	62
3.3.3.11	Rancangan Antarmuka Data Materi Video	63
BAB IV	IMPLEMENTASI	65
4.1	Perangkat Keras yang Digunakan untuk Membangun Aplikasi ...	65
4.2	Perangkat Keras yang Digunakan untuk Membangun Aplikasi ...	65
4.3	Material <i>Collecting</i>	66

4.4	Implementasi.....	66
4.4.1	Implementasi <i>User</i>	66
4.4.1.1	Implementasi Halaman Menu.....	66
4.4.1.2	Implementasi Halaman Kategori Musik.....	69
4.4.1.3	Implementasi Halaman <i>Detail</i> Kategori Musik.....	71
4.4.1.4	Implementasi Halaman Kategori Tokoh.....	74
4.4.1.5	Implementasi Halaman <i>Detail</i> Kategori Tokoh.....	76
4.4.1.6	Implementasi Halaman Kategori Anatomi Gitar.....	79
4.4.1.7	Implementasi Halaman <i>Detail</i> Kategori Anatomi Gitar.....	81
4.4.1.8	Implementasi Halaman Kategori Materi Notasi Balok.....	85
4.4.1.9	Implementasi Halaman <i>Detail</i> Kategori Materi Notasi Balok.....	86
4.4.1.10	Implementasi Halaman Kategori Materi Video.....	89
4.4.1.11	Implementasi Halaman <i>Detail</i> Kategori Materi Video.....	90
BAB V	PENUTUP	96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97