

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| LEMBAR JUDUL | |
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| SURAT PERNYATAAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | I-1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | I-2 |
| 1.3 Batasan Masalah | I-2 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan | I-2 |
| 1.5 Kegunaan Penulisan | I-3 |
| 1.6 Metode dan Pendekatan | I-3 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | I-4 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Konsep Dasar Perangkat Lunak | II-1 |
| 2.2 Perangkat Lunak..... | II-1 |
| 2.2.1 Jenis-jenis Perangkat Lunak | II-1 |
| 2.2.2 Karakteristik Perangkat Lunak | II-3 |
| 2.3 Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak..... | II-3 |
| 2.3.1 Definisi Rekayasa Perangkat Lunak..... | II-4 |
| 2.3.2 Model Pengembangan..... | II-4 |
| 2.4 Alat Bantu Pemodelan..... | II-6 |
| 2.4.1 <i>Unified Modelling Language</i> | II-6 |
| 2.4.2 <i>Use Case Diagram</i> | II-7 |
| 2.4.3 <i>Class Diagram</i> | II-7 |
| 2.4.4 <i>Activity Diagram</i> | II-7 |
| 2.5 Multimedial..... | II-7 |
| 2.5.1 Definisi Multimedia..... | II-8 |
| 2.5.2 Tujuan Multimedia..... | II-9 |
| 2.5.3 Sejarah Multimedia..... | II-9 |
| 2.5.4 Elemen – elemen multimedia..... | II-10 |
| 2.5.5 Penggunaan Multimedia | II-11 |
| 2.5.6 Type Media Yang di support..... | II-13 |

| | | |
|-------|---|-------|
| 2.6 | Media Pembelajaran..... | II-15 |
| 2.6.1 | Definisi Media pembelajaran | II-16 |
| 2.7 | Teori Musik..... | II-19 |
| 2.8 | Definisi Musik..... | II-21 |
| 2.8.1 | Alat Musik Gitar..... | II-21 |
| 2.9 | Perangkat Lunak Penunjang..... | II-22 |
| 2.9.1 | Pengenalan Macromedia Flash..... | II-22 |
| 2.9.2 | Pengenalan tentang Adobe Photoshop 7.0..... | II-23 |
| 2.9.3 | Pengenalan Cool Edit Pro2.0..... | II-26 |

BAB III ANALISIS SISTEM

| | | |
|-------|--|-------|
| 3.1 | Identifikasi Masalah | III-1 |
| 3.2 | Prinsip kerja Sistem Lama | III-1 |
| 3.3 | Analisis Sistem | III-2 |
| 3.4 | Hasil Analisis Sistem | III-2 |
| 3.4.1 | Evaluasi Sistem Saat ini | III-2 |
| 3.5 | Sistem Baru | III-7 |
| 3.5.1 | Metode Pembelajaran Yang digunakan | III-8 |
| 3.6 | Analisa Kebutuhan Hardware dan Software pada PC..... | III-8 |
| 3.6.1 | Analisa Kebutuhan Hardware..... | III-8 |
| 3.6.2 | Analisa Kebutuhan Software | III-8 |

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

| | | |
|---------|--|------|
| 4.1 | Deskripsi Sistem | IV-1 |
| 4.1.1 | <i>Unified Modeling Language</i> | IV-1 |
| 4.2 | Perancangan Diagram Sistem | IV-1 |
| 4.2.1 | <i>Use Case Diagram</i> | IV-1 |
| 4.2.2 | Defini Actor..... | IV-2 |
| 4.2.3 | Deskripsi Use case..... | IV-3 |
| 4.2.4 | Skenario Use Case..... | IV-3 |
| 4.2.5 | Sequence Diagram..... | IV-6 |
| 4.2.5.1 | <i>Sequence Diagram</i> Daftar Menu..... | IV-6 |
| 4.2.5.2 | <i>Sequence Diagram</i> Next scene..... | IV-7 |

| | | |
|---------|---|-------|
| 4.2.5.3 | <i>Sequence diagram</i> Home..... | IV-7 |
| 4.2.5.4 | <i>Sequence Diagram</i> Grip button..... | IV-8 |
| 4.2.5.5 | <i>Sequence Diagram</i> EXIT..... | IV-8 |
| 4.2.6 | Class Diagram..... | IV-9 |
| 4.2.6.1 | Keterangan gambar..... | IV-9 |
| 4.3 | Tahapan Pembuatan Aplikasi | IV-10 |
| 4.4 | Kebutuhan Fasilitas Fungsi User..... | IV-12 |
| 4.4.1 | Kebutuhan Antarmuka..... | IV-13 |
| 4.4.2 | Membangun Memperbaiki Prototype..... | IV-13 |
| 4.4.2.1 | Desain Antarmuka Halaman Menu Utama..... | IV-13 |
| 4.4.2.2 | Desain Antarmuka Halaman Jenis Gitar..... | IV-15 |
| 4.4.3 | Pelanggan Menguji Coba Prototype..... | IV-18 |
| 4.5 | Membangun atau Memperbaiki Prototype II..... | IV-25 |
| 4.5.1 | Desain Antarmuka Halaman Jenis Gitar..... | IV-29 |
| 4.6 | Pembangunan Prototype III..... | IV-39 |
| 4.7 | Membangun atau Memperbaiki Prototype III..... | IV-39 |
| 4.8 | Menu Tentang Programming..... | IV-41 |
| 4.9 | Pelanggan Menguji Coba Prototype..... | IV-41 |

BAB V IMPLEMENTASI

| | | |
|-------|--|------|
| 5.1 | Lingkungan Implementasi | V-1 |
| 5.1.1 | Lingkungan Implementasi <i>Hardware</i> | V-1 |
| 5.1.2 | Lingkungan Implementasi <i>Software</i> | V-2 |
| 5.2 | Implementasi Antarmuka Prototype I | V-2 |
| 5.2.1 | Antarmuka Form | V-3 |
| 5.2.2 | Antarmuka Form Menu Jenis Gitar..... | V-3 |
| 5.2.3 | Antarmuka Form Menu Istilah Musik dan Baca Not..... | V-4 |
| 5.2.4 | Antarmuka Form Menu Analisa Chord..... | V-8 |
| 5.3 | Implementasi Antarmuka Prototype II | V-10 |
| 5.4 | Membangun atau Memperbaiki Prototype II..... | V-10 |
| 5.4.1 | Antarmuka Form Menu Jenis Gitar | V-10 |
| 5.4.2 | Antarmuka Form Menu Teori Istilah Musik dan baca Not | V-11 |
| 5.4.3 | Membangun atau Memperbaiki prototype III..... | V-15 |
| 5.5 | Menu Tentang programing | V-22 |

BAB VI PENUTUP

| | | |
|-----|------------------|------|
| 6.1 | Kesimpulan | VI-1 |
| 6.2 | Saran | VI-1 |

DAFTAR PUSTAKA