DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ii
ABSTRAK iii
***ABSTRACT* ..... iv**
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR SIMBOL xviii
DAFTAR LAMPIRAN xxi

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 5
1.2.1 Identifikasi Masalah 5
1.2.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 6
1.3.1 Maksud Penelitian 6
1.3.2 Tujuan Penelitian 6
1.4 Kegunaan Penelitian 7
1.4.1 Kegunaan Praktis 7
1.4.2 Kegunaan Akademis 7
1.5 Batasan Masalah 8
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 9

BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Perangkat Lunak Aplikasi 10
2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak Aplikasi 10

2.1.2 Aplikasi *Mobile* 10
2.2 Android 11
2.2.1 Perkembangan Android 11
2.2.2 Anatomi Aplikasi Android 12
2.2.2.1 *Linux Kernel* 13
2.2.2.2 *Libraries* 13
2.2.2.3 *Android Runtime* 14
2.2.2.4 *Application Framework* 15
2.2.2.5 *Application Layer* 16
2.2.3 Komponen Aplikasi Android 16
2.2.3.1 *Activities* 17
2.2.3.2 *Services* 19
2.2.3.3 *Intens* 19
2.2.3.4 *Broadcast Receiver* 19
2.2.3.5 *Content Providers* 20
2.2.4 Tipe Aplikasi Android 20
2.2.5 Kelebihan Android 21
2.3 Multimedia 22
2.3.1 Pengertian Multimedia 22
2.3.2 Multimedia Interaktif 24
2.3.2 Kelebihan Multimedia Dalam Pembelajaran 25
2.4 *Mobile Learning* 26
2.5 Konsep Perancangan Berorientasi Objek 28
2.5.1 *Unified Modelling Language(UML)* 28
2.5.1.1 Kelebihan UML 29
2.6 Alat Musik 29
2.6.1 Pengertian Alat Musik 29
2.6.2 Piano 30
2.6.2.1 Bagian-Bagian Piano 30
2.6.2.1 Chord Dasar Piano 31
2.6.3 Gitar 33

2.6.2.1 Bagian-Bagian Gitar 33
2.6.2.1 Chord Dasar Gitar 31
2.6.4 Piano 30
2.6.2.1 Bagian-Bagian Piano 30
2.6.2.1 Chord Dasar Piano 35
2.6.5 Drum 36
2.6.5.1 Bagian-Bagian Drum 37
2.7 Tangga Nada 40
2.7.1 Tangga Nada Major 40
2.7.2 Tangga Nada Minor 41
2.8 Eclipse 41
2.8.1 Sejarah Eclipse 42
2.8.2 Arsitektur Eclipse 42
2.8.3 Perkembangan Eclipse 43
2.9 *Software Development Kit (SDK)* 44
2.10 *Java Development Kit (JDK)* 44
2.11 *Android Development Tools (ADT)* 45

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 46
3.1.1 Sejarah Singkat Purwacaraka Music Studio 46
3.1.2 Visi dan Misi Purwacaraka Music Studio 47
3.1.3 Struktur Organisasi Purwacaraka Music Studio 48
3.1.4 Deskripsi Tugas 48
3.2 Metode Penelitian 49
3.2.1 Desain Penelitian 49
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 51
3.2.2.1 Sumber Data Primer 51
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 51
3.2.3 Metode Pendekatan/Pengembangan Sistem 52
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 52

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 56
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan 59
3.3 Pengujian Software 64

BAB IV ANALIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analis Sistem Yang Sedang Berjalan 65
4.1.1 Analis Dokumen 65
4.1.2 Analis Prosedur Yang Berjalan 65
4.1.2.1 Use Case Diagram 66
4.1.2.2 Skenario Use Case 66
4.1.2.1 Activity Diagram 68
4.2 Perancang Sistem 70
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 71
4.2.2 Gambaran Sistem Yang Diusulkan 71
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 72
4.2.3.1 Use Case Diagram 72
4.2.3.2 Skenario Use Case 73
4.2.3.3 Activity Diagram 80
4.2.3.4 Sequence Diagram 87
4.2.3.5 Class Diagram 95
4.2.3.5 Component Diagram 96
4.2.4 Perancangan Antar Muka 97
4.2.4.1 Struktur Menu 97
4.2.4.2 Perancangan Input 98
4.2.4.3 Perancangan Output 104

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi 106
5.1.1 Batasan Implementasi 106
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 106

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 107
5.1.4 Implementasi Antar Muka 107
5.1.5 Implementasi Instalasi Program 114
5.1.6 Penggunaan Program 116
5.2 Pengujian 116
5.2.1 Rencana Pengujian 117
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 119
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 126

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN
6.1 Kesimpulan 127
6.2 Saran 127

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN