DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 3

1.4 Kegunaan Penelitian 4

1.5 Batasan Masalah 5

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 5

BAB II LANDASAN TEORI 6

2.1 Aplikasi 6

2.2 Pembelajaran 6

2.3 Gitar 7

2.4 Kord Gitar 7
2.5 Android.....8
2.5.1 Pengertian Android 8
2.5.2 Sejarah Perkembangan Android.....8
2.5.3 Arsitektur Android 9
2.5.3.1 Applications and Widget 10
2.5.3.2 Application Framework 11
2.5.3.3 Libraries.....11
2.5.3.4 Android Run Time 12
2.5.3.5 Liinux Kernel.....13
2.5.4 Komponen Aplikasi.....13
2.5.4.1 Activities.....14
2.5.4.2 Services.....16
2.5.4.3 Intent 16
2.5.4.4 Broadcast Receive.....17
2.5.5 Kelebihan Android 17
2.6 PHP.....19
2.7 Perangkat Lunak Pendukung.....19
2.7.1 Eclipse.....19
2.7.2 MySQL 20
2.7.3 Macromedia Dreamweaver 8.....20
2.7.4 Adobe Photosop CS 3 21

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN 22

3.1 Objek Penelitian 22

3.1.1 Sejarah Perusahaan 22

3.1.2 Visi dan Misi 23

3.1.3 Struktur Organisasi 23

3.1.4 Deskripsi Tugas 24

3.2 Metode Penelitian 27

3.2.1 Desain Penelitian 28

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 30

3.2.2.1 Sumber Data Primer 30

3.2.2.2 Sumber Data Skunder 31

3.2.3 Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 31

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 31

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 31

3.2.3.3 Alat Bantu Perancangan 33

3.2.4 Pengujian Software 35

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 36

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan 36

4.1.1 Analisis Dokumen 36

4.1.2 Analisis Prosedur Yang Berjalan.....36

4.1.2.1 Use Case Diagram 37

4.1.2.2 Skenario Use Case 38

4.1.2.3 Activity Diagram 39

4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Berjalan 39

4.2 Perancangan Sistem.....40

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem.....40

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 41
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 41
4.2.3.1 Use Case Diagram 42
4.2.3.2 Skenario Use Case Diagram 42
4.2.3.3 Activity Diagram 47
4.2.3.4 Sequence Diagram 54
4.2.3.5 ClassDiagram.....58
4.2.3.6 Object Diagram.....59
4.2.3.7 Component Diagram.....60
4.2.3.8 Deployment Diagram 61
4.2.4 Perncangan Antar Muka 61
4.2.4.1 Struktur Menu.....62
4.2.4.2 Perancangan Input 63
4.2.4.3 Perancangan Output.....67
4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan 72
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....73
5.1 Implementasi 73
5.1.1 Batasan Implementasi.....73
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 74
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 74
5.1.4 Implementasi Basis Data 75
5.1.5 Implementasi Antar Muka 76
5.1.5.1 Antar Muka Web Server 76

5.1.5.2 Antar Muka Aplikasi Mobile 79
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 86
5.1.7 Penggunaan Program 89
5.2 Pengujian 90
5.2.1 Rencana Pengujian 91
5.2.2 Kasus Dan Hasil Uji 92
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 98
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 99
6.1 Kesimpulan 99
6.2 Saran 99
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN