# DAFTAR ISI

**ABSTRAK**.....**i**

***ABSTRACT***.....**ii**

**KATA PENGANTAR**.....**iii**

**DAFTAR ISI**.....**vi**

**DAFTAR GAMBAR**.....**xi**

**DAFTAR TABEL**.....**xiii**

**DAFTAR SIMBOL**.....**xiv**

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah.....1

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah.....4

1.2.1 Identifikasi Masalah.....4

1.2.2 Rumusan Masalah.....4

1.3 Maksud dan Tujuan.....4

1.4 Kegunaan Penelitian.....5

1.4.1 Kegunaan Praktis.....5

1.4.2 Kegunaan Akademis.....6

1.5 Batasan Masalah.....6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....7

**BAB II LANDASAN TEORI**


2.1 Aplikasi Mobile ..... 8

2.1.1 Pengertian Aplikasi ..... 8

2.1.2 Karakteristik Aplikasi ..... 9

2.1.3 Komponen Aplikasi ..... 10

2.1 Pengertian Mobile ..... 10

2.2.1 Pengertian Aplikasi Mobile ..... 10

2.2.2 Karakteristik Perangkat Mobile ..... 11

2.3 Handphone ..... 11

2.4 Java ..... 12

2.4.1 Sejarah Perkembangan java ..... 12

2.4.2 Kelebihan Java ..... 14

2.4.3 Kekurangan java ..... 16

2.4.4 Netbeans ..... 16

2.4.5 RMS (Record Magement System) ..... 17

2.5 Pengertian Alat Musik ..... 18

2.5.1 Alat Musik Berdasartkan Sumber Bunyinya ..... 18

2.5.2 Alat Musik Berdasarkan cara Memainkanya ..... 19

2.5.3 Alat Musik Tekan ..... 19

2.5.4 Alat Musik Elektronik ..... 20

**BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

3.1 Objek Penelitian ..... 21
3.1.1 Sejarah Singkat Tempat Penelitian ..... 21
3.1.2 Tujuan Pendidikan, Visi, Misi dan Tujuan Sekolah ..... 23
3.1.3 Struktur Organisasi ..... 25
3.1.4 Deskripsi Tugas ..... 26
3.2 Metode Penelitian ..... 29
3.2.1 Desain Penelitian ..... 30
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data ..... 30
3.2.2.1 Sumber Data Primer ..... 30
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder ..... 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 ..... 32
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan ..... 33
3.2.4 Pengujian Software ..... 35

**BAB IV DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM**

4.1 Perancangan Sistem ..... 36
4.1.1 Analisis dan Perancangan ..... 36
4.1.2 Implementasi ..... 37
4.1.3 Uji Coba dan Integrasi Software ..... 37

4.2 Analisis dan Perancangan Aplikasi ..... 37
4.2.1 Use Case Diagram ..... 37
4.2.1.1 Skenario Use Case ..... 38
4.2.2 Activity Diagram ..... 41
4.2.3 Sequence Diagram ..... 45
4.2.4 Class Diagram dan Object Diagram ..... 47
4.2.5 Deployment Diagram ..... 49
4.2.6 Diagram Component ..... 50
4.3 Rancangan Tampilan ..... 50
4.3.1 Tampilan Splash Screen ..... 50
4.3.2 Tampilan List Menu ..... 51
4.3.3 Tampilan Menu Materi ..... 51
4.3.4 Tampilan Menu List Materi Alat Musik Gesek ..... 52
4.3.5 Tampilan Menu Alat Musik Gesek ..... 52
4.3.6 Tampilan Menu List Materi Alat Musik Petik ..... 53
4.3.7 Tampilan Menu Alat Musik Petik ..... 53
4.3.8 Tampilan Menu List Alat Musik Pukul ..... 54
4.3.9 Tampilan Menu Alat Musik Pukul ..... 55
4.3.10 Tampilan Menu List Alat Musik Getar ..... 55
4.3.11 Tampilan Menu Alat Musik Getar ..... 56
4.3.12 Tampilan Menu List Alat Musik Tiup ..... 56
43.13 Tampilan Menu Alat Musik Tiup ..... 57

4.3.14 Tampilan Menu Latihan ..... 57
4.3.15 Tampilan Score ..... 58
4.3.16 Tampilan Tentang ..... 59

**BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

5.1 Implementasi Aplikasi ..... 61
5.1.1 Batasan Aplikasi ..... 61
5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak ..... 62
5.1.3 Implementasi Perangkat Keras ..... 62
5.1.4 Implementasi Basis Data ..... 63
5.1.5 Implementasi Antar Muka ..... 63
5.2 Pengujian Sistem ..... 72
5.2.1 Rencana Pengujian ..... 72
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian ..... 73
5.2.3 Kesimpulan Pengujian Black Box ..... 74
5.2.4 Uji Coba ..... 74
5.2.5 Petunjuk Penggunaan Aplikasi ..... 75

**BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

6.1 Kesimpulan ..... 76
6.2 Saran ..... 76

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**