DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud Dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Ruang Lingkup Objek Penelitian 9
2.1.1 Sejarah Cimahi Drum Lab 9
2.1.2 Logo Cimahi Drum Lab 10
2.1.3 Visi Dan Misi Cimahi Drum Lab 11
2.1.4 Struktur Organisasi 11
2.1.5 Deskripsi Tugas 11
2.2 Landasan Teori 12
2.2.1 Alat Musik Drum 12
2.2.1.1 Sejarah Drum 15
2.2.1.2 Notasi Balok Drum 16
2.2.1.3 Ritme 16
2.2.2 Aplikasi Mobile 17
2.2.3 Android 18
2.2.3.1 Pengertian Android 18

2.2.3.2 Arsitektur Android 19
2.2.3.3 Kelebihan Dan Kekurangan Android 21
2.2.4 Media Pembelajaran 22
2.2.4.1 Metode Media Pembelajran 24
2.2.5 Multimedia 26
2.2.5.1 Unsur Multimedia 27
2.2.5.2 Peranan Multimedia Dalam Pembelajaran 28
2.2.6 Metode Pembelajaran Interaktif Model Tutorial 29
2.2.7 Metode Pembelajaran Interaktif Model Simulasi 30
2.3 Metode Analisis Sistem 30
2.3.1 OOP 30
2.3.2 UML 31
2.3.3 Bagian Dari UML 32
2.3.3.1 *Use Case Diagram* 32
2.3.3.2 *Class Diagram* 32
2.3.3.3 *Component Diagram* 33
2.3.3.4 *Deployement Diagram* 33
2.3.3.5 *Statet Diagram* 34
2.3.3.6 *Sequence Diagram* 35
2.3.3.7 *Collaboration Diagram* 35
2.3.3.8 *Activity Diagram* 36
2.4 Metode Pengujian Sistem 37
2.4.1 Pengujian *Black-Box* 37
2.4.2 Kuesioner 37
2.4.2.1 Jenis Kuesioner 37
2.4.2.2 Tujuan Kuesioner 38
2.4.2.3 Fungsi Kuesioner 38
2.4.2.4 Penyelenggaraan Kuesioner 39
2.4.2.5 Perhitungan Kuesioner 39
2.5 Software Pendukung Dalam Pembangunan Perangkat Lunak 40
2.5.1 Adobe Flash CS6 40
2.5.2 *Actionscript* 43
2.5.3 Adobe Photoshop 45
2.5.4 Star UML 48

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 49
3.1 Analisis Sistem 49
3.1.1 Analisis Masalah 49
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 49
3.1.2.1 Prosedur Pembelajaran 49
3.1.2.2 Prosedur Pelaksanaan Evaluasi 50
3.1.3 Aturan Bisnis 52
3.1.4 Analisis Aplikasi Sejenis 52
3.1.5 Analisis Media Pembelajaran yang Dibangun 56
3.1.5.1 Deskripsi Konsep Aplikasi Multimedia Pembelajaran 57
3.1.5.2 Storyboard 58
3.1.6 Analisis Materi 59
3.1.7 Analisis Simulasi 59
3.1.8 Analisis Evaluasi 60
3.1.9 Analisis Data 60
3.1.10 Analisis Material Collecting 61
3.1.11 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 62
3.1.11.1 Analisis Perangkat Keras 62
3.1.11.2 Analisis Perangkat Lunak 63
3.1.11.3 Analisis Pengguna 64
3.1.12 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 65
3.1.13 Analisis Kebutuhan Fungsional 65
3.1.13.1 Usecase Diagram 66
3.1.13.2 Definisi Aktor 66
3.1.13.3 Definisi Usecase 67
3.1.13.4 Sekenario Usecase 68
3.1.13.5 Activity Diagram 74
3.1.13.6 Class Diagram 81
3.1.13.7 Sequence Diagram 83
3.1.13.8 Deployment Diagram 91
3.2 Perancangan Struktur Menu 91
3.2.1 Struktur Menu Guru (Back End) 91
3.2.2 Struktur Menu Siswa (Front End) 92
3.2.3 Perancangan Antarmuka 93

3.2.3.1 Perancangan Antarmuka Front End 93
3.2.3.1.1 Perancangan Antarmuka Tampilan Login Siswa 93
3.2.3.1.2 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu 93
3.2.3.1.3 Perancangan Antarmuka Tambah Halaman Materi Basic 94
3.2.3.1.4 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Basic Bab1 Latihan1 95
3.2.3.1.5 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Basic Bab1 Latihan2 96
3.2.3.1.6 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Basic Bab2 Latihan1 97
3.2.3.1.7 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Basic Bab2 Latihan2 97
3.2.3.1.8 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Intermediate ... 98
3.2.3.1.9 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Intermediate Bab1 Latihan1 99
3.2.3.1.10 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Intermediate Bab1 Latihan2 99
3.2.3.1.11 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Intermediate Bab2 Latihan1 100
3.2.3.1.12 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Iintermediate Bab2 Latihan2 101
3.2.3.1.13 Perancangan Antarmuka Tampilan Halaman Materi Advance 102
3.2.3.1.14 Perancangan Antarmuka Tampilan Materi Advance Samba 103
3.2.3.1.15 Perancangan Antarmuka Tampilan halaman Evaluasi 104
3.2.3.1.18 Perancangan Antarmuka Tampilan Logout 105
3.2.3.1.19 Perancangan Antarmuka Tampilan Pesan Login 106
3.2.3.1.20 Perancangan Antarmuka Tampilan Pesan Logout 107
3.3 Perancangan Jaringan Semantik 108
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 111
4.1 Implementasi Sistem 111
4.1.1 Implementasi perangkat keras 111
4.1.2 Implementasi perangkat lunak 111
4.1.3 Implementasi Antarmuka 112
4.2. Pengujian Sistem 113
4.2.1 Pengujian Blackbox 114
4.2.2 Rencana Pengujian 114

4.2.3 Kasus dan Hasil Pengujian 115
4.2.4 Hasil Pengujian 118
4.2.5 Pengujian Beta 118
4.2.5.1 Kuesioner Pengujian Beta 118
4.2.5.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 125
4.2.5.3 Wawancara 125
4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 126
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 127
5.1 Kesimpulan 127
5.2 Saran 127
DAFTAR PUSTAKA 129