

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian .....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pendidikan Seni Musik.....	6
1.1.1. Pengertian Pendidikan Seni Musik.....	6
2.2. Pembelajaran Multimedia (Multimedia <i>Learning</i> ).....	6
2.3. <i>Game</i> .....	7
2.4. Simulasi .....	7
2.5. Adobe Animate CC .....	7
2.6. Tinjauan Pustaka .....	8
BAB III METODOLOGI.....	9
3.1. Pengumpulan Data.....	9
3.2. Materi Pembelajaran Gitar Elektrik.....	9

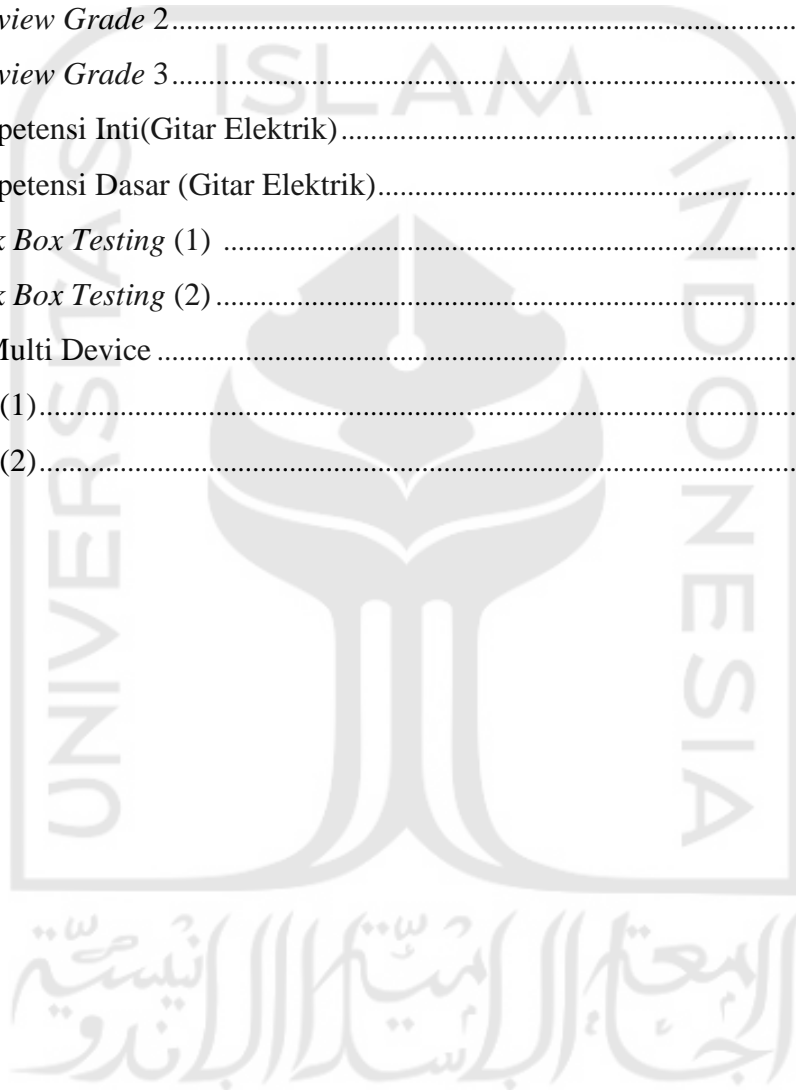
3.3. Analisis Sistem .....	9
3.4. Perancangan Sistem.....	10
3.5. Diagram HIPO.....	11
3.6. Rancangan Antarmuka .....	18
3.6.1. Halaman Beranda Aplikasi .....	19
3.6.2. Halaman Menu <i>Grade</i> .....	19
3.6.3. Halaman <i>Grade</i> Intro (Pemula) .....	20
3.6.4. Halaman <i>Grade</i> 1.....	20
3.6.5. Halaman <i>Grade</i> 2.....	21
3.6.6. Halaman <i>Grade</i> 3.....	21
3.7. Gambaran Umum Sistem .....	22
3.8. Pertimbangan UI & UX Aplikasi .....	23
3.9. Pertimbangan UI & UX <i>Game</i> .....	23
3.10. Pertimbangan UI & UX Simulasi.....	24
3.11. Materi Pembelajaran dan Target Audiens .....	25
3.11.1. Halaman Beranda Aplikasi .....	25
3.11.2. Target Audiens .....	26
3.12. Rancangan Pengujian .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
4.1. Implementasi .....	29
4.1.1. Batasan Implementasi.....	29
4.1.2. Perangkat Keras yang Dibutuhkan .....	29
4.2. Tampilan Antar Muka Aplikasi.....	30
4.2.1. Tampilan Menu Utama (Beranda).....	30
4.2.2. Tampilan Tentang Aplikasi .....	31
4.2.3. Tampilan Menu <i>Grade</i> .....	32
4.2.4. Tampilan Menu pada <i>Grade</i> Intro .....	33
4.2.5. Tampilan Menu pada <i>Grade</i> 1 .....	34
4.2.6. Tampilan Menu pada <i>Grade</i> 2.....	35
4.2.7. Tampilan Menu pada <i>Grade</i> 3.....	36
4.3. Proses Pembuatan Aplikasi .....	37
4.4. Hasil Pengujian.....	41
4.4.1. <i>Black Box Testing</i> .....	41
4.4.2. Uji Multi <i>Device</i> .....	45

4.4.3. Pengujian Aplikasi pada Pengguna yaitu Siswa Sekolah Musik Purwacaraka Yogyakarta.....	47
4.5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	51
4.5.1. Kelebihan Aplikasi .....	51
4.5.2. Kekurangan Aplikasi .....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	52
5.1. Kesimpulan .....	52
5.2. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA .....	54
LAMPIRAN.....	55



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail VTOC ( <i>Visual Table Content</i> ) .....	12
Tabel 3.2 <i>Overview Beranda</i> .....	16
Tabel 3.3 <i>Overview Menu Grade</i> .....	16
Tabel 3.4 <i>Overview Grade Intro</i> .....	17
Tabel 3.5 <i>Overview Grade 1</i> .....	17
Tabel 3.6 <i>Overview Grade 2</i> .....	18
Tabel 3.7 <i>Overview Grade 3</i> .....	18
Tabel 3.8 Kompetensi Inti(Gitar Elektrik).....	25
Tabel 3.9 Kompetensi Dasar (Gitar Elektrik).....	25
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i> (1) .....	41
Tabel 4.2 <i>Black Box Testing</i> (2).....	41
Tabel 4.3 Uji Multi Device .....	45
Tabel 4.4 SUS (1).....	47
Tabel 4.5 SUS (2).....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Perancangan Sistem .....	10
Gambar 3.2 Diagram VTOC (Visul Table of Content).....	12
Gambar 3.3 Rancangan Beranda Aplikasi. ....	19
Gambar 3.4 Rancangan Menu <i>Grade</i> . ....	19
Gambar 3.5 Rancangan <i>Grade</i> Intro.....	20
Gambar 3.6 Rancangan <i>Grade</i> 1.....	20
Gambar 3.7 Rancangan <i>Grade</i> 2.....	21
Gambar 3.8 Rancangan <i>Grade</i> 3.....	21
Gambar 3.9 Diagram Gambaran Umum Sistem.....	21
Gambar 4.1 Beranda Aplikasi. ....	30
Gambar 4.2 Tentang Aplikasi.....	31
Gambar 4.3 Menu <i>Grade</i> Aplikasi.....	32
Gambar 4.4 Menu <i>Grade</i> Intro Aplikasi.....	33
Gambar 4.5 Menu <i>Grade</i> 1 Aplikasi. ....	34
Gambar 4.6 Menu <i>Grade</i> 2 Aplikasi. ....	35
Gambar 4.7 Menu <i>Grade</i> 3 Aplikasi. ....	36
Gambar 4.8 Kode Pengacakan (1) .....	37
Gambar 4.9 Kode Pengacakan (2). ....	38
Gambar 4.10 Kode Pop-up (1). ....	38
Gambar 4.11 Kode Pop-up (2) .....	39
Gambar 4.12 Kode Panggil Audio (1).....	39
Gambar 4.13 Kode Panggil Audio (2).....	39
Gambar 4.14 Kode Tampil Tab.....	40
Gambar 4.15 Logika Pemenuhan Pola.....	40