

APLIKASI ALAT MUSIK GITAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

Oleh :

Yusuf Wibowo

2009-51-063



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014

SKRIPSI

APLIKASI ALAT MUSIK GITAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

Oleh :

Yusuf Wibowo

2009-51-063



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI ALAT MUSIK GITAR MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH

SAYA : YUSUF WIBOWO

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus Dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hak milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda sesuai dengan kategori Skripsi

- Sangat rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan / kepentingan Negara Republik Indonesia)
- Rahasia (mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi / badan tepat penelitian Skripsi ini dikerjakan)
- Biasa

Disahkan oleh :

Penulis

Pembimbing Utama

Yusuf Wibowo
200951063

Rizkysari Meimiharani, M. Kom
NIDN 0620058501

Alamat : Krasak rt.02/04 Pecangaan Jepra
Kudus, 24 Juni 2014

Kudus, 24 Juni 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : APLIKASI ALAT MUSIK GITAR MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH
NAMA : YUSUF WIBOWO
NIM : 200951063

"Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa skripsi saya ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut".



, 24 Juni 2014

YUSUF WIBOWO
Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

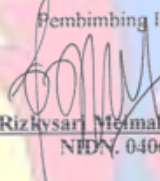
PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI ALAT MUSIK GITAR MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH
NAMA : YUSUF WIBOWO
NIM : 200951063

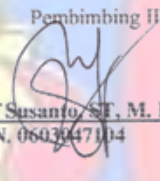
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 24 Juni 2014


Pembimbing I


Rizky Sari Mermaharani, M.kom
NIDN. 0406107004

Pembimbing II


Arief Susanto, ST, M. Kom
NIDN. 0603047014

Mengetahui
Kaprogdi Teknik Informatika


Ahmad Jazuli, M.kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI ALAT MUSIK GITAR MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH

NAMA : YUSUF WIBOWO


NIM : 200951063

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada sidang Skripsi tanggal 15 Juni 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

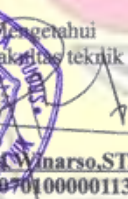
Kudus, 24 Juni 2014

Ketua Penguji

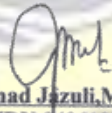
Anggota Penguji 1


Mukhamad Nurkhamid, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0620068302


Tutik Khotimah, M. Kom
NIDN. 0608068502


Rochmas Winarso, ST, MT
NIS. 0610701000001138

Kaprogdi Teknik Informatika


Ahmad Jazuli, M. Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Nowadays, the development of technologies is faster time by time which is can be seen from the development of many applications which has each functions. So that this final project take theme about The Application of Instruments Guitar Music Use Adobe Flash CS 5. This application is used to play guitar in the computer use Adobe Flash CS 5. It consist of some instructions how to play the cords of guitar. The role of this application is just like how to play guitar as usual, but there are some pictures to make users to play it easily as beginner. For that reason, this application is needed to make easy and as a method of learning Guitar use Adobe Flash CS 5.

keywords: StoryBoard, Flowchart, Adobe Flash CS 5



ABSTRAK

Teknologi sekarang ini merupakan teknologi yang sangat berkembang. Melihat perkembangan aplikasi yang semakin pesat maka tugas akhir ini mengangkat judul tentang Aplikasi Alat Musik Gitar Menggunakan Adobe Flash CS 5 yaitu bagaimana sebuah aplikasi untuk memainkan alat musik gitar di komputer dengan menggunakan Adobe Flash CS 5. Didalam aplikasi tersebut terdapat cara membunyikan kord-kord atau kunci-kunci nada. Cara kerja dari aplikasi ini adalah seperti bermain gitar pada umumnya tetapi dengan gambar yang akan mempermudah untuk pengguna terutama untuk pemula. Untuk itulah diperlukan aplikasi yang dapat mempermudah dalam metode pembelajaran alat musik gitar dengan menggunakan Adobe Flash CS 5.

Kata kunci :Storyboard, Flowchart, Adobe Flash CS 5



KATA PENGANTAR

Skripsi dengan judul “APLIKASI ALAT MUSIK GITAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH” ini dapat penulis selesaikan sesuai rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pimpinan dalam hidupku.
2. Bapak (Alm) Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp. PA, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, S. Kom, M. Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Rizkysari Meimaharani, M. kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
6. Bapak Arief Susanto ST, M. Kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
7. Semua pihak yang tidak bias disebutkan satu persatu.

Semoga beliau-beliau di atas mendapatkan imbalan yang besar dari Tuhan Yang Maha Kuasa melebihi apa yang beliau-beliau berikan kepada penulis.

Kudus, 24 Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRAKS	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang	1
1.2 RumusanMasalah	2
1.3 BatasanMasalah	2
1.4 TujuanPenelitian	3
1.5 ManfaatPenelitian	3
1.5.1 BagiPenulis	3
1.5.2 BagiAkademik	3
1.5.3 BagiMasyarakat	3
1.6 SistematikaPenulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 PenelitianTerkait	5
2.2 LandasanTeori	6
2.3 DesainPerancangan	16
2.4 Media Pembelajaran	19
2.5 Kerangka Pikiran	23

BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Studi Literature	25
3.2 Jenis dan Sumber Data	25
3.3 Pengumpulan Data	26
3.4 Tahap-tahap Pengembangan Sistem.....	26
BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN, DAN DESAIN <i>INPUT OUTPUT</i>	
4.1 Analisis Sistem	29
4.2 Perencanaan Sistem	31
4.3 Desain <i>Input Output</i> Aplikasi.....	32
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM	39
5.1 Action Script	39
5.2 Print Screen aplikasi alat musik gitar	43
5.3 Pengujian	46
5.4 Kuisisioner	47
BAB V PENUTUP	51
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alat musik gitar akustik	7
Gambar 2.2 Alat Musik Gitar Elektrik	8
Gambar 2.3 Nomor Jari untuk memegang senar gitar	12
Gambar 2.4 Chord A.....	13
Gambar 2.5 Chord B	13
Gambar 2.6 Chord C	14
Gambar 2.7 Chord G.....	14
Gambar 2.8 Chord F	15
Gambar 2.9 Chord E	15
Gambar 2.10 Chord D.....	15
Gambar 2.10 Kerangka Pikir	23
Gambar 4.1 Flowchart tampilan menu halaman depan	32
Gambar 4.2 Flowchart tuning gitar	33
Gambar 4.3 Flowchart chord gitar	34
Gambar 4.4 Flowchart example.....	35
Gambar 5.1 <i>Action script</i> pada tombol <i>help</i>	39
Gambar 5.2 <i>Action script</i> untuk tombol menu.....	39
Gambar 5.3 <i>Action script</i> tuning Gitar.....	40
Gambar 5.4 <i>Action script</i> chord gitar	40
Gambar 5.5 <i>Action script</i> example.....	40
Gambar 5.6 <i>Action script</i> <i>Back</i>	41
Gambar 5.7 <i>Action script</i> nada senar no.1	41
Gambar 5.8 <i>Action script</i> nada senar no.2	41
Gambar 5.9 <i>Action script</i> nada senar no.3	42
Gambar 5.10 <i>Action script</i> nada senar no.4	42
Gambar 5.11 <i>Action script</i> nada senar no.5	42
Gambar 5.12 <i>Action script</i> nada senar no.6	42
Gambar 5.13 Tampilan halaman awal	43
Gambar 5.14 Tampilan tombol <i>help</i>	44

Gambar 5.15 Tampilan *tunning gitar* 44
Gambar 5.16 Tampilan *chord gitar*..... 44
Gambar 5.17 Tampilan *example* 45



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 contoh bentuk <i>Storyboard</i>	19
Tabel 4.3 kerangka tampil (<i>storyboard</i>)	36
Tabel 5.1 rencana pengujian aplikasi.....	46
Tabel 5.2 pengujian aplikasi dengan <i>black box</i>	47
Tabel 5.3 Perhitungan perolehan nilai responden.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Buku konsultasi skripsi

Lampiran 2 Lembar revisi skripsi

