

**BASIC FINGERING GUITAR SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SENAM JARI PADA ALAT MUSIK GITAR DI
UKM CAMP BERBASIS ANDROID**

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



ILHAM GITANADA
16532622

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Ilham Gitanada

NIM : 16532622

Program Studi : Informatika

Judul Skripsi : Basic Fingering Gitar Sebagai Media Pembelajaran Senam Jari

Pada Alat Musik Gitar Di UKM CAMP Berbasis Android

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat Untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 12 Agustus 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,



Angga Prasetyo, S.T, M.Kom
NIK. 19820819 201112 13

Dosen Pembimbing II,



Fauzan Masykur, S.T, M.Kom
NIK. 19810316 201112 13

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,



Dr. Ir. Aliyadi, MM, M.Kom
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi

Teknik Informatika,



Dyah Mustikasari, S.T, M.Eng
NIK. 19871007 201609 13

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ilham Gitanada

NIM : 16532622

Program Studi : Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul: "Basic Fingering Guitar Sebagai Media Pembelajaran Senam Jari Pada Alat Musik Gitar Di UKM CAMP Berbasis Android" bahwa berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang saya rancang / teliti di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam Naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiatisme, saya bersedia ijazah saya dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Ponorogo, 12 Agustus 2020

Mahasiswa



Ilham Gitanada

NIM. 16532622

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Nama : Ilham Gitanada

NIM : 16532622

Program Studi : Informatika

Judul Skripsi : Basic Fingering Gitar Sebagai Media Pembelajaran Senam Jari
Pada Alat Musik Gitar Di UKM CAMP Berbasis Android

Dosen Penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 7 Agustus 2020

Nilai :

Dosen Penguji

Dosen Penguji I,

Dosen Penguji II,



Adi Fajaryanto Cobantoro, S.Kom, M.Kom
NIK. 19840924 201309 13



Andy Triyanto, S.T, M.Kom
NIK. 19710521 201101 13

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika,



Dr. Ir. Aliyadi, MM, M.Kom
NIK. 19640103 199009 12



Dyah Mustikasari, S.T, M.Eng
NIK. 19871007 201609 13

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Ilham Gitanada
2. NIM : 16532622
3. Program Studi : Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Basic Fingering Guitar Sebagai Media Pembelajaran
Senam Jari Pada Alat Musik Gitar Di UKM CAMP
Berbasis Android
6. Dosen Pembimbing I : Angga Prasetyo, S.T, M.Kom,
7. Konsultasi : Bimbingan Skripsi

No.	Tanggal	Uraian	Tanda Tangan
1	10 - Juli 2020	Revisi bab 1	
2	15 - Juli 2020	Revisi bab 1 - 2	
3	20 - Juli 2020	Revisi bab 2	
4	25 - Juli 2020	Revisi Bab 3	
5	30 - Juli 2020	Revisi Bab 4	
6	3 - Agustus 2020	Revisi Bab 5	

8. Tanggal Pengajuan :

9. Tanggal Pengesahan :

Ponorogo, 12 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,



Angga Prasetyo, S.T, M.Kom.
NIK. 19820819 201112 13

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Ilham Gitanada
2. NIM : 16532622
3. Program Studi : Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Basic Fingering Gitar Sebagai Media Pembelajaran
Senam Jari Pada Alat Musik Gitar Di UKM CAMP
Berbasis Android
6. Dosen Pembimbing II : Fauzan Masykur, S.T, M.Kom,
7. Konsultasi : Bimbangan Skripsi

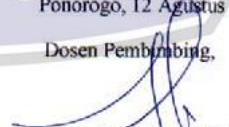
No.	Tanggal	Uraian	Tanda Tangan
1	10 Juli 2020	Revisi Bab 1	
2	15 Juli 2020	Revisi Bab 1 - 2	
3	20 Juli 2020	Revisi Bab 2	
4	25 Juli 2020	Revisi Bab 3	
5	30 Juli 2020	Revisi Bab 4	
6	3 Agustus 2020	Revisi Bab 5	

8. Tanggal Pengajuan :

9. Tanggal Pengesahan :

Ponorogo, 12 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,


Fauzan Masykur, S.T, M.Kom,
NIK. 19810316 201112 13

ABSTRAK

Ilham Gitanada, “Aplikasi Basic Fingering Gitar Sebagai Media Pembelajaran Senam Jari Di UKM CAMP Berbasis Android“ . Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2020.

Pada era sekarang ini, hampir semua orang sudah memiliki smartphone yang sudah canggih, seperti android. Sehingga pemanfaatan smartphone khususnya android sebagai media pembelajaran sangat diperlukan. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan agar smartphone android bisa digunakan sebagai media pembelajaran di bidang music gitar. Penelitian ini mengembangkan aplikasi yang bernama “ *Basic Fingering Gitar* “ . yaitu aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran senam jari pada alat music gitar. Pengembangan aplikasi ini ditujukan kepada mahasiswa anggota UKM CAMP yang sering mengeluh karena kegiatan belajar mengajar di UKM kurang efektif dan efisien. Prosedur penelitian ini mengadaptasi dari model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluating*). Dengan 5 tahap penelitian yaitu (1) Tahap analisa (*Analysis*), (2) Tahap penacangan (*Design*), (3) Tahap pengembangan (*Development*), (4) Tahap pengujian (*Implementation*) dan (5) Tahap Evaluasi (*Evaluating*). Hasil penelitian dari pengembangan aplikasi “*Basic Fingering Gitar*” sebagai media pembelajaran di UKM CAMP berbasis android ini menunjukkan sebuah aplikasi yang mampu mendukung kegiatan belajar mengajar mahasiswa anggota UKM CAMP dengan lebih efisien dan praktis dengan menggunakan smartphone android masing-masing pengguna. Dan hasil pengujian aplikasi ini sudah dikategorikan layak dengan diuji oleh ahli materi dan para mahasiswa anggota UKM CAMP.

Kata Kunci : Android, Aplikasi Adroid, Media Pembelajaran, Musik, Gitar, Aplikasi Gitar, Media Belajar Gitar.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan pada tanggal 17 Januari 1998 di Kota Ponorogo. Penulis merupakan anak tunggal dari ayah yang bernama Wawan Setyawan dan Ibu yang bernama Paryatin. Penulis sekarang tinggal bersama ibunya karena ibu dan ayah sudah bercerai. Penulis dibesarkan oleh neneknya didesa Baosan lor Kec. Ngrayun Ponorogo karena ibunya sibuk bekerja. Penulis menempuh pendidikan petamanya di SDN 5 Baosan Lor an menyelesaikannya ditahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikannya ke jenjang pertama di SMPN 2 NGRAYUN dan menyelesaikannya di tahun 2013. Di SMP penulis mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gamelan, music, pramuka dan sempat menjadi anggota OSIS. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan atasnya di SMK PGRI 2 PONOROGO dan mengambil jurusan TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN dan menyelesaikannya ditahun 2016. Penulis di jenjang SMK mengikuti kegiatan ekstrakurikuler music. Penulis juga mendapat PKL di hitech mall suarabaya sebagai asiten tenisi servis komputer. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan kuliahnya di UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO dengan mengambil Fakultas Teknik Prodi Informatika. Di kampus, penulis mengikuti UKM music CAMP, penulis mengembangkan bakatnya di dunia music di UKM CAMP ini. Penulis juga sering membuat event music besar di Ponorogo dengan teman UKM CAMPnya.

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Kupersembahkan karya kecilku ini untuk:

Ibuku, yang telah melahirkanku, merawatku, membesarkanku, dan yang telah mendidikku. Dan selalu mendukung serta mendoakan untuk keberhasilanku.

Almamater yang kubanggakan UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO



MOTTO

Hidup itu perjuangan, jadilah orang yang punya tujuan agar hidupku berguna untuk dirimu sendiri dan orang lain. Dan berusahalah mencapai tujuanmu dengan proses perjuangan, bukan dengan instan, biar kamu tau bahwa hidup sebagai pejuang itu banyak proses didalamnya. Ya itulah moto hidup aku bray. Menyerang jadi pecundang atau berjuang jadi pemenang.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirohim. Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga, sahabat, dan para pengikutnya sampai akhir zaman. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mahasiswa Pendidikan Kimia Pada Materi Elektrokimia” ini ditunjukkan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang membantu, mendukung, dan membimbing penulis dalam penulisan ini. Sehingga dalam kesempatan ini saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu saya, Ibu Paryatin yang telah mengurus, membesarkan, dan menyekolahkan saya sampai ditahap pendidikan kuliah ini.
2. Kakek dan Nenek saya, Mbah Samin dan Mbah Sipan yang telah mengajarkan saya cara ber etika dan sopan santun dengan orang lain dan juga telah membesarkan saya dengan cara sederhana dengan penuh kasih sayang yang tak terhingga.
3. Keluarga besar Mbah samin, keluarga besar yang telah membantu membimbing, menyemangati dan memotivasi saya untuk tetap melanjutkan pendidikan sampai tahap kuliah dan juga doa mereka yang tak terhingga.
4. Teman-teman UKM CAMP, yang menjadi teman berjuang meluapkan emosi hobby dengan cara main music, ngeband, akustik dan membuat event music besar di ponorogo.

5. Teman-teman seperjuangan kuliah dikelas C yang dari semester 1 sampai semester 8 ini yang selalu berjuang bareng dengan susah payah yang dilalui.
6. Para barisan wanita baik teman ataupun mantan, yang memberikan sedikit semangat dan doanya ke saya sehingga saya bisa sampai di tahap akhir pada kuliah ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan aplikasi yang berbasis android.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iv
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah.....	3
1.3.Tujuan Masalah	4
1.4.Batasan Masalah	4
1.5.Manfaat Penelitian	5
a. Manfaat Teoritis.....	5
b. Manfaat Praktis	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Pembelajaran Senam Jari Pada Alat Musik Gitar	7
a. Musik	7
b. Alat Musik	8
c. Gitar	8
d. Melodi	9
e. Senam Jari Gitar	9
2.3. Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android	10
a. Media Pembelajaran	10
b. Definisi Android	10
c. Definisi Aplikasi	11

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian	12
3.2. Prosedur Penelitian	13
a. Tahap Analisis (Analysis)	14
b. Tahap Desain (Design)	15
c. Tahap Pengembangan (Development)	15
d. Tahap Implementasi (Implementation)	15
e. Tahap Evaluasi (Evaluation)	16
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian	16
3.4. Subjek dan Objek Penelitian	16

3.5.Rancangan Produk	17
1. Flowchat Sistem.....	17
2. Use Case Diagram	18
3. Activity Diagram	19
4. Splash Screen.....	23
5. Home Screen (Tampilan Utama)	24
6. Mulai Belajar	25
7. Tahap 1 Sampai Dengan Tahap 6.....	25
8. Latihan	26
9. Tentang.....	27
10. Bantuan	28
3.6.Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	29
1. Instrumen Penelitian	29
2. Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.7.Teknik Analisa Data	32
1. Analisa Data Validasi Ahli Materi dan Praktisi	33
2. Analisa Data Responden (user)	33
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Tampilan Aplikasi.....	34
1. Splash Screen	34
2. Home Screen	35
3. Activity Mulai Belajar	36
4. Activity Tahap 1 - 6	37

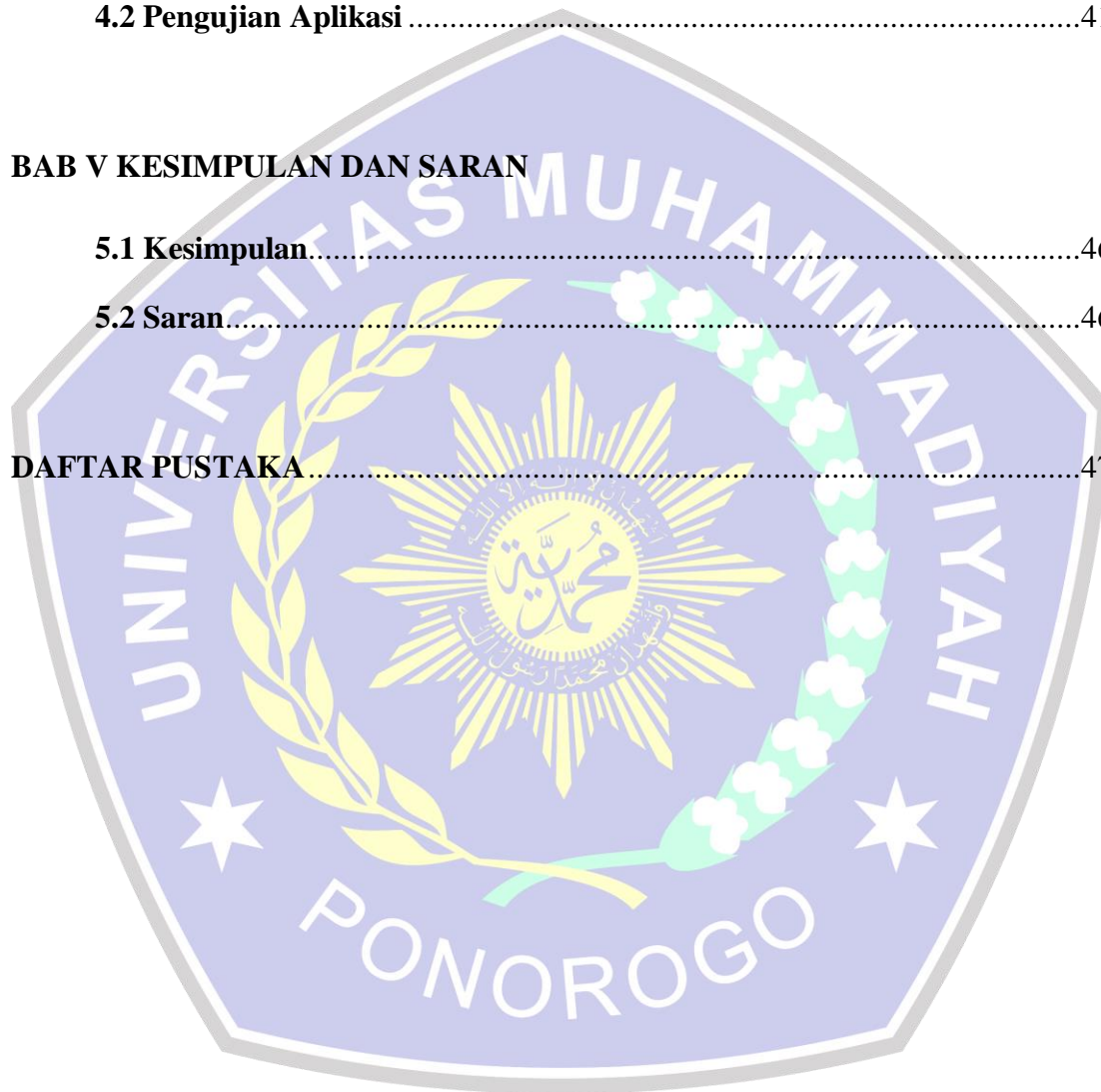
5. Activity Latihan	38
6. Activity Tentang	40
7. Activity Bantuan	41

4.2 Pengujian Aplikasi	41
-------------------------------------	-----------

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

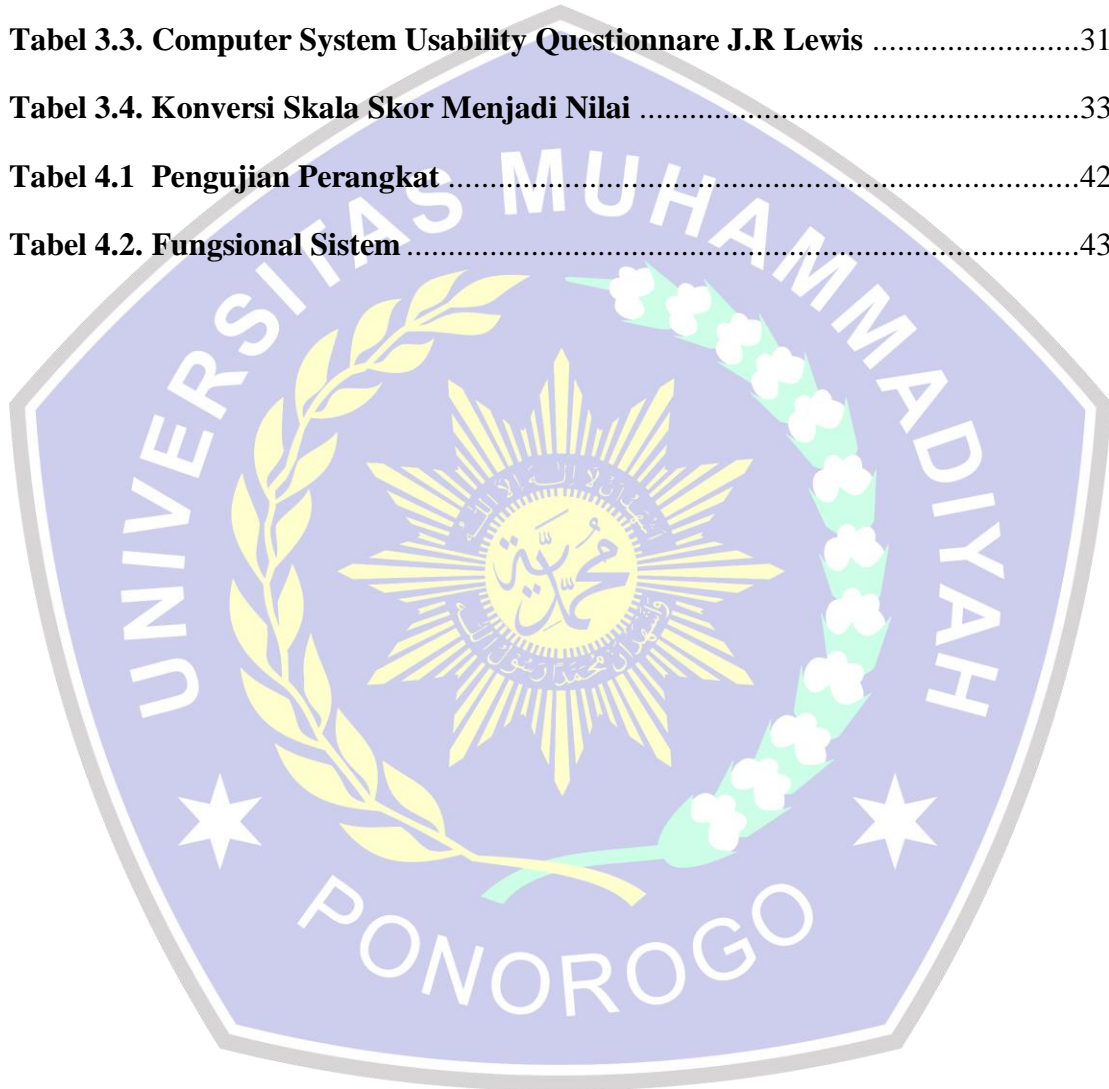
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46

DAFTAR PUSTAKA.....	47
----------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	29
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Responden	30
Tabel 3.3. Computer System Usability Questionnaire J.R Lewis	31
Tabel 3.4. Konversi Skala Skor Menjadi Nilai	33
Tabel 4.1 Pengujian Perangkat	42
Tabel 4.2. Fungsional Sistem	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Desain flowchat Penelitian	13
Gambar 3.1. Desain flowchat Sistem	18
Gambar 3.3. Desain Use Case Diagram	19
Gambar 3.4. Activity Diagram splash Sreen	20
Gambar 3.5. Activity Diagram Home Sreen	20
Gambar 3.6. Activity Diagram mulai Belajar	21
Gambar 3.7. Activity Diagram Vidio Tutorial	21
Gambar 3.8. Activity Diagram Tahapan Latihan	22
Gambar 3.9. Activity Diagram Tahapan Tentang	22
Gambar 3.10. Activity Diagram Tahapan Bantuan	23
Gambar 3.11. Desain Tampilan Splash Sreen	23
Gambar 3.12. Tampilan Home Screen (Tampilan Utama)	24
Gambar 3.13. Tampilan Activity Mulai Belajar	25
Gambar 3.14. Tampilan Activity Tahap 1 sampai tahap 6	26
Gambar 3.15. Tampilan Activity Latihan	27
Gambar 3.16. Tampilan Activity Tentang	27
Gambar 3.17. Tampilan Activity Bantuan	28
Gambar 4.1. Tampilan Splash Screen	34
Gambar 4.2. Tampilan Home Screen	35
Gambar 4.3. Tampilan Activity Mulai Belajar	36
Gambar 4.4. Tampilan Activity Tahap 1 - 6	37

Gambar 4.5. Tampilan Activity Latihan.....38
Gambar 4.4. Tampilan Activity Tentang.....39
Gambar 4.4. Tampilan Activity Bantuan.....40

