

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Gitar.....	8
2.2 Chord.....	9
2.3 Tablature	10
2.4 Fingering (Penjarian)	11
2.5 Metodologi ADDIE.....	11
2.6 Aplikasi Pembelajaran Interaktif	11
2.7 Multimedia	12
2.8 Adobe Flash Profesional.....	13
2.9 ActionScript.....	13
2.10 Adobe Photoshop.....	14
2.11 Corel Draw.....	14
2.12 Adobe Audition	15
2.13 Adobe Premiere	15

2.14	Adobe Media Encoder.....	16
2.15	Audacity.....	16
2.16	Storyboard.....	17
2.17	User Acceptance Test (UAT).....	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		18
3.1	Analisis dan Perancangan Sistem	18
3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	27
3.4	Alur Navigasi	28
3.5	Storyboard	30
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		44
4.1	Implementasi Perangkat Lunak	44
4.2	Pengujian	62
4.2.1	Pengujian Guru.....	62
4.2.2	Evaluasi Analisis & Desain	63
4.2.3	Evaluasi Development.....	64
4.2.4	Evaluasi Implementasi.....	65
4.2.5	User Acceptance Test (UAT).....	66
BAB 5 PENUTUP.....		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....		72
LAMPIRAN.....		74