

**APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SAXOPHONE  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Khafid Fadil  
11.12.5656**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SAXOPHONE  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Muhammad Khafid Fadil**  
**11.12.5656**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SAXOPHONE  
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Muhammad Khafid Fadil**  
**11.12.5656**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 November 2014

Dosen Pembimbing,

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SAXOPHONE**  
**BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Muhammad Khafid Fadil**

11.12.5656

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs  
NIK. 190302235

Hastari Utama, M.CS  
NIK. 190302230

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Maret 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 Maret 2016



Muhammad khafid fadil

NIM. 11.12.5656

**MOTTO**

*“MANDIRI ATAU MATI”*



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah rabbil'alamin*, Puji Syukur Kehadirat Allah SWT karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dengan bangga dipersembahkan dan didedikasikan sepenuhnya kepada :

1. Pertama saya akan mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya pada kedua orang tua saya Bapak Ali Maksum dan Ibu Puji Tris Nani yang sudah setiap saat mendoakan dan memberikan dukungannya hingga Alhamdulillah bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik..
2. Terimakasih sekali juga kepada sahabat-sahabat saya Soni Wijaya, Izqi Septiarin Azizah, Ragil Tri Yudi Nata, Wawang, Ayub Indra yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
3. Yang terakhir buat teman-teman kelas S1.Si.05 angkatan 2011 yang sudah dari semester awal bisa berjuang sama-sama disetiap semesternya, kalian semua benar-benar istimewa.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur *Alhamdulillah rabbil'alamin* kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana program strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta. Adapun dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung kepada; Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Hannif Al-Fatta, M.Kom .selaku Dosen Pembimbing. dan kedua orang tua tercinta Serta Keluarga yang selalu memberi do'a dan restunya.dan teman – teman yang tidak henti-hentinya selalu mendukung dari belakang.

Penyusun sangat berharap adanya saran dan kritik dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan. Akhir kata semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Yogyakarta, 1 Maret 2016

Muhammad Khafid Fadil

11.12.5656



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTO .....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI .....	VIII
DAFTAR GAMBAR .....	XI
INTISARI.....	XIII
ABSTRAK .....	XIV
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	3
1.5.3 Metode Perancangan .....	3
1.5.4 Metode Implementasi.....	3
1.5.5 Metode Testing .....	4
1.6 Sistematik Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar teori .....	7
2.2.1 Sejarah Saxopone.....	7
2.2.2 Android .....	16
2.2.3 Sistem Development Life Cycle .....	19

2.2.4 Flowchart .....	21
2.2.5 Game Maker Language (GLM) .....	24
2.2.6 Perintah-Perintah Pokok Dalam GLM.....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>28</b>
3.1 Analisis Sistem .....	28
3.1.1 Analisis Game Saxophone .....	28
3.1.2 Sekenario Aplikasi .....	28
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	29
3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	29
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	29
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
3.4 Analisis Kelayakan Sistem.....	30
3.4.1 Analisi Kelayakan Teknis .....	31
3.4.2 Analisis kelayakan Oprasional.....	31
3.4.3 Analisi Kelayakan Hukum .....	32
3.5 Flowchart Aplikasi .....	33
3.6 Perancang Antarmuka .....	33
3.6.1 Halaman Menu Utama .....	34
3.6.2 Halama Bermain .....	34
3.6.3 Halam Berlatih .....	35
<b>BAB IV IMPEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....</b>	<b>36</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	36
4.1.1 Tampilan Menu Utama .....	36
4.1.2 Tampilan Menu Bermain .....	41
4.1.3 Tampilan Menu Berlatih .....	47
4.2 Pembahasan Sistem.....	53
4.2.1 Tampilan Utama.....	53
4.2,2 Tampilan Menu Bermain .....	54
4.2.3 Tampilan Menu Berlatih .....	56

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penemu saxophone, Adolphen Sax (1814-1894) .....	7
Gambar 2.2 Alto Saxophone .....	9
Gambar 2.3 Saxophone Sopran .....	9
Gambar 2.4 Tenor Saxophon .....	10
Gambar 2.5 Baritone Saxophone .....	10
Gambar 2.6 Baby Saxophone .....	10
Gambar 2.7 Kontra Bass .....	11
Gambar 2.8 Mounth Prece (Terbuat dari Ebonit) .....	12
Gambar 2.9 Legature .....	12
Gambar 2.10 Reed .....	13
Gambar 2.11 Neek .....	13
Gambar 2.12 Body Saxophone .....	14
Gambar 2.13 Bell Saxophone .....	14
Gambar 2.14 Trap Saxophone .....	15
Gambar 2.15 Stand Saxophone .....	15
Gambar 2.16 Arsitektur Sistem Android(Safaat,2012) .....	18
Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi .....	33
Gambar 3.2 Halaman Menu Utama .....	34
Gambar 3.3 Halaman Menu Bermain .....	35
Gambar 3.4 Halaman Berlatih .....	35
Gambar 4.1 Menu Utama .....	41
Gambar 4.2 Tampilan Menu Berlatih .....	47
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama .....	54
Gambar 4.4 Tampilan Menu Bermain Nada A .....	55
Gambar 4.5 Tampilan Menu Bermain Nada A .....	55
Gambar 4.6 Tampilan Menu Berlatih .....	56
Gambar 4.7 Tampilan Nada A .....	57
Gambar 4.8 Tampilan Nada B .....	57
Gambar 4.9 Tampilan Nada C .....	58

Gambar 4.10 Tampilan Nada D .....	58
Gambar 4.11 Tampilan Nada E.....	59
Gambar 4.12 Tampilan Nada F.....	59
Gambar 4.13 Tampilan Nada G .....	60



## INTISARI

Saxophone adalah suatu alat musik tiup yang tidak semua orang bias mempelajari alat musik tersebut. selain harga yang cukup lumayan mahal alat musik ini tidak mudah untuk dimainkan. dengan keadaan tersebut maka akan di buat suatu aplikasi yang bernama Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Saxophone berbasis Android.

Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi user yang berbasis Android mobile dan mempermudah pengguna dalam belajar bermain saxophone. aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain Saxophone berbasis android adalah suatu aplikasi yang di dalamnya mempelajari tentang beberapa teknik dasar, diantaranya adalah cara memegang Saxophone, posisi saat bermain, teknik fingering, dan teknik embosur. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi pembelajaran teknik dasar bermain saxophone adalah menggunakan bahasa pemrograman Game Maker Language(GML). Aplikasi ini di desain memiliki tiga menu yaitu menu belajar, menu bermain dan menu berlatih. Di dalam menu belajar pengguna bisa belajar mengenai saxophone karena aplikasi akan memberikan penjelasan tentang teknik dasar bermain saxophone. Untuk menu bermain pengguna diberikan nada sehingga pengguna bisa bermain sesuai nada yang tampil, beda dengan menu berlatih pengguna bisa memilih sendiri nada yang diinginkan.

Dengan menggunakan aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Saxophone user bisa dengan mudah mempelajari dasar-dasar bermain alat musik Saxophone dan bisa belajar di manapun yang user ingin kan

**Kata Kunci: Android, Saxophone, Aplikasi, pembelajaran**

## **ABSTRACT**

*Saxophone music is a tool that not all the bangles as biased learn the appliance music. besides the price enough to be quite expensive appliance music was not easy to play. with the situation and it will be in the Create an application called the application of learning basic technique to play Saxophone Android-based.*

*This application can be used as learning tools for the user based on the Android mobile and it easier for the user to learn to play saxophone. The application of learning basic technique to play Saxophone based on android is an application in which to learn about some basic technique, including how to hold the Saxophone, position when playing, fingering technique, and embosur technique. Software that is used to build the applications of learning basic play saxophone technique is the use of programming language Game Maker Language(GML). This application in the design has three menu namely menu learn, menu play and menu practice. In the learning menu users can learn about the saxophone because the application will provide an explanation of the basic technique to play saxophone. To menu play a user given ring so users can play according to the ring that appear, vary with the menu practice users can choose the desired tone.*

*With menggunakn Learning Application Basic Technique Play Saxophone user can easily learn the basics of playing music Saxophone and can learn in any of the user wants to kan.*

**Keyword:Android,Saxophone,Application,learning**