

**APLIKASI MEDIA PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN  
GITAR AKUSTIK BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**ASTA BINATARA**

**16.12.9367**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**APLIKASI MEDIA PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN  
GITAR AKUSTIK BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh  
**Asta Binatara**  
**16.12.9367**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**  
**APLIKASI MEDIA PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN**  
**GITAR AKUSTIK BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun dan diajukan oleh

**Asta Binatara**

**16.12.9367**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 November 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**APLIKASI MEDIA PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN**  
**GITAR AKUSTIK BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun dan diajukan oleh

**Asta Binatara**

**16.12.9367**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 November 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**

**NIK. 190302248**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 November 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif AlFatta.S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

**PERNYATAAN KEASLIAN  
SKRIPSI**

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Asta Binatara**

**NIM : 16.12.9367**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**APLIKASI MEDIA PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN GITAR  
AKUSTIK BERBASIS MULTIMEDIA**

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan **sesungguhnya**, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 November 2022

Yang Menyatakan,



Asta Binatara

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin segala puji bagi Allah Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan nikmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “ Aplikasi Media Pengenalan dan Pembelajaran Gitar Akustik Berbasis Multimedia”

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Namun karya ini tidak akan selesai tanpa orang – orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terimakasih saya sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Kepala prodi Sistem Informasi.
4. Ibu Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs, selaku Dosen Wali penulis
5. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
6. Segenap Dosen prodi Sistem Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
7. Ayah dan Ibu tercinta yang tidak pernah bosan selalu memberikan doa, motivasi, ilmu dan nasihat terbaik kepada penulis
8. Kelurga besar di Belitang, Palembang, Lampung, Jambi, Yogyakarta,
9. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i yang telah banyak berdiskusi dan bertukar pikiran dengan penulis dalam masa pendidikan.
10. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Dan akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Yogyakarta, 22 November 2022

Asta Binatara

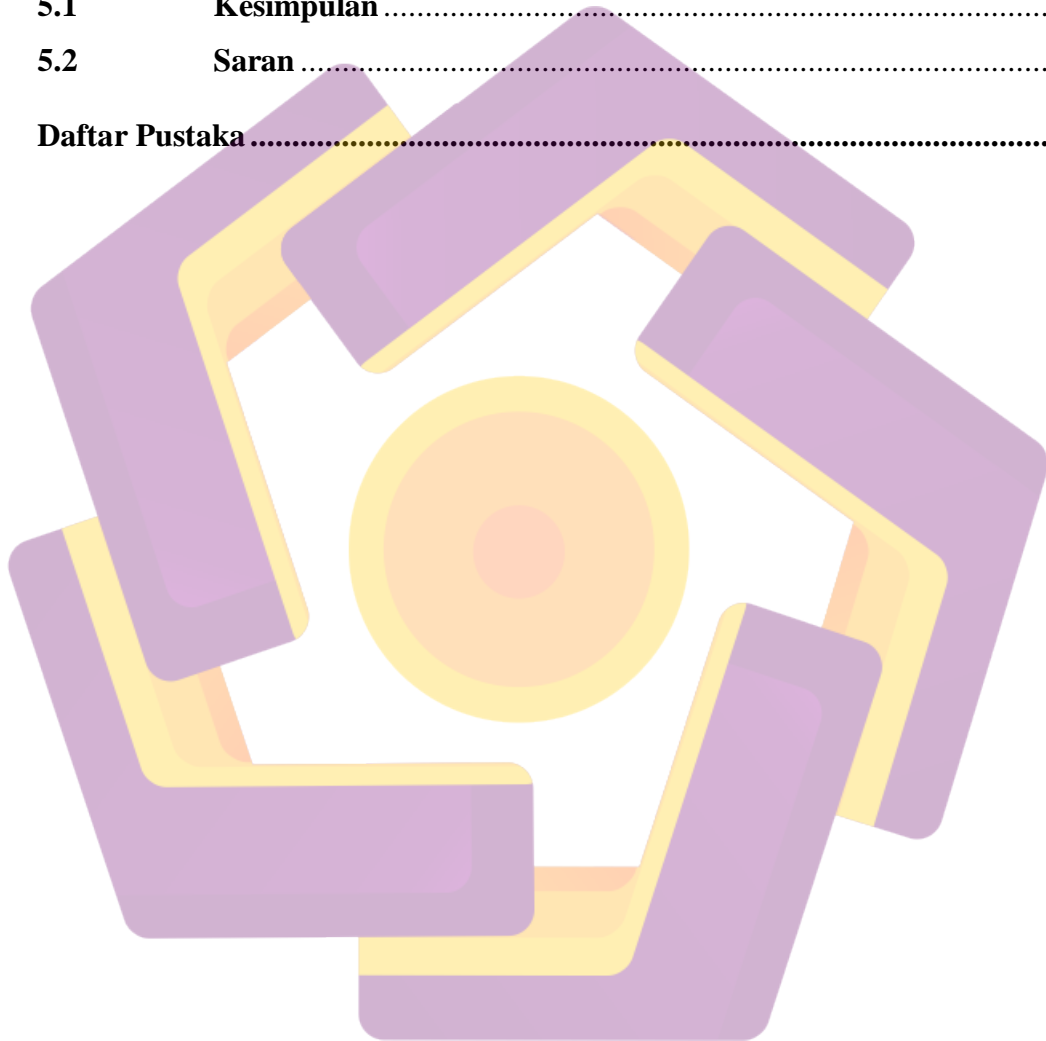
## DAFTAR ISI

Halaman Cover .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>2</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>1.6 Sistematika Penulisa .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Dasar Teori .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2.1 Pengertian Multimedia .....</b>	<b>7</b>
<b>a. Animasi .....</b>	<b>7</b>
<b>b. Gambar .....</b>	<b>7</b>
<b>c. Suara (Sound) .....</b>	<b>8</b>
<b>d. Teks .....</b>	<b>8</b>
<b>e. Video .....</b>	<b>9</b>

2.2.2	Pengertian Sistem .....	9
2.2.3	Kualitas Informasi .....	10
2.2.3	Grafika Komputer .....	11
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>12</b>
3.1	Analisis .....	12
3.1.1	Analisis SWOT .....	12
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	13
3.2	Perancangan Sistem.....	15
3.2.1	Konsep.....	15
3.2.2	Perancangan Struktur Navigasi.....	15
3.2.3	Perancangan Storyboard.....	16
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>18</b>
4.1	Implementasi .....	18
4.2	Produksi .....	18
4.2.1	Drawing.....	18
4.2.2	Pembuatan Aset.....	20
4.2.3	Recording.....	22
4.2.4	Sound editing .....	23
4.2.5	Convert Format .....	26
4.2.6	Application Editing.....	28
4.3	Pembahasan .....	32
4.3.1	Menu Opening .....	32
4.3.2	Menu Utama .....	33



4.3.3	Menu Tentang Gitar.....	33
4.3.4	Menu Bagian-Bagian Gitar .....	34
4.3.5	Menu Kunci dan Nada .....	35
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>36</b>
5.1	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>36</b>
5.2	<b>Saran .....</b>	<b>37</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>		<b>38</b>



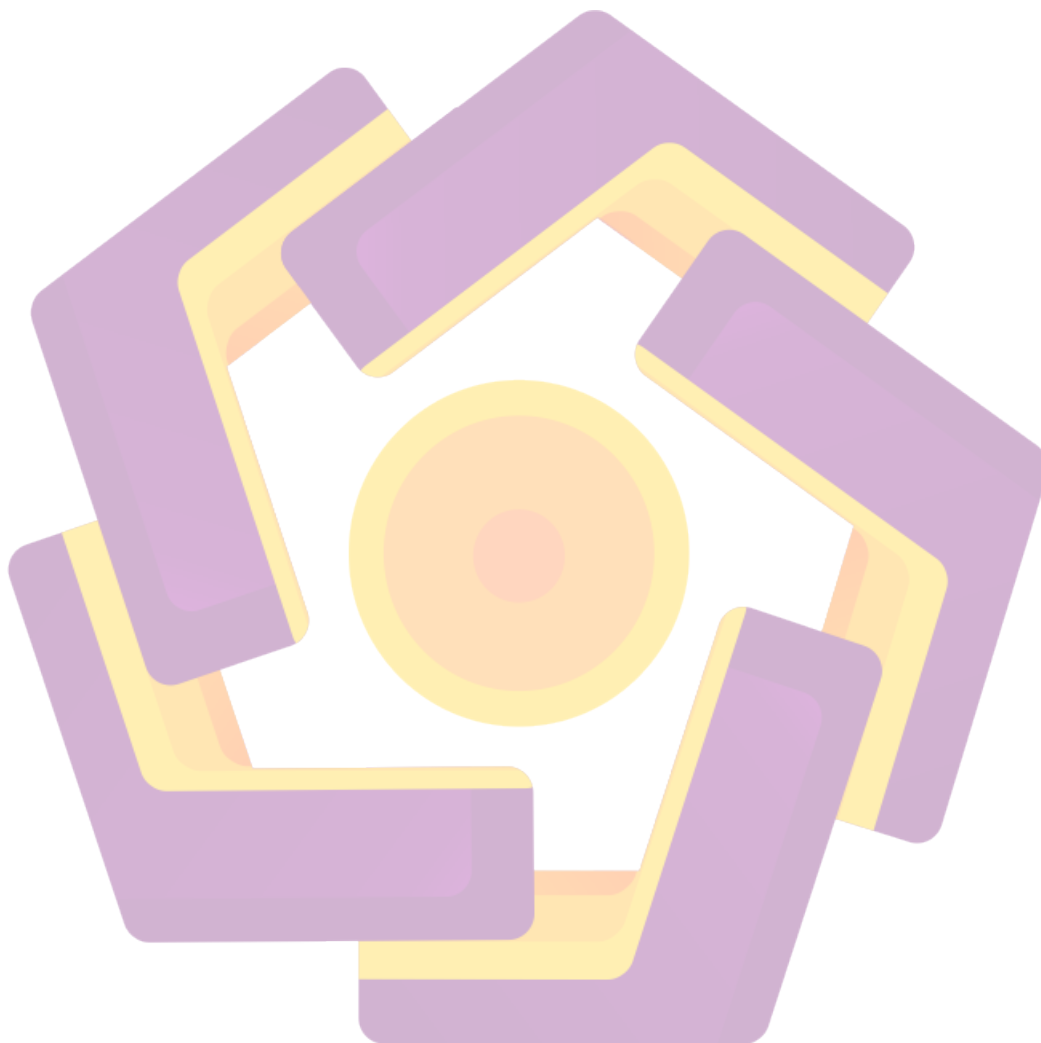
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Diagram	10
Gambar 2.2. Skema Diagram Alur	11



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	11



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

$\Omega$	Tahanan Listrik
$\mu$	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



## DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



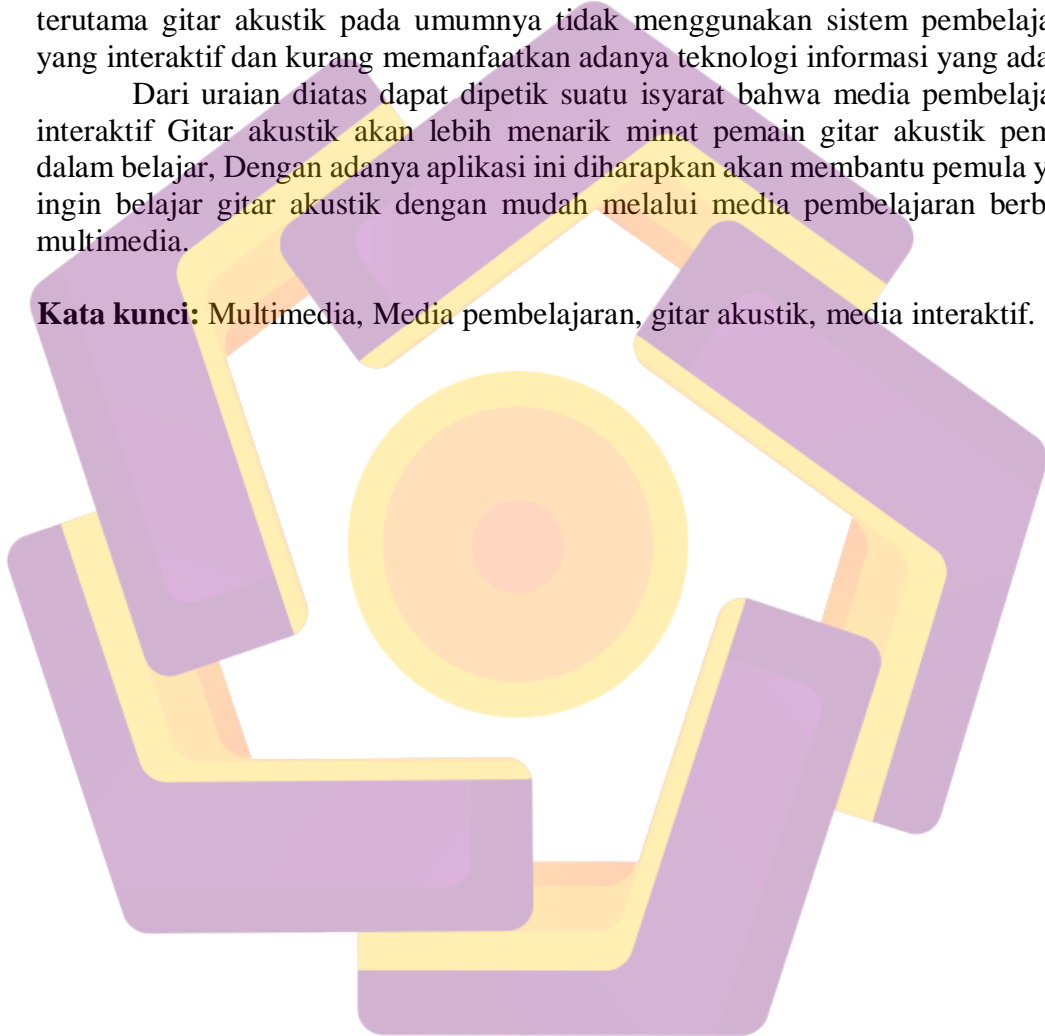
## INTISARI

Media pembelajaran adalah segala bentuk wujud yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar secara individu maupun proses pembelajaran di kelas.

Salah satunya adalah media pembelajaran Gitar. Sistem pembelajaran terutama gitar akustik pada umumnya tidak menggunakan sistem pembelajaran yang interaktif dan kurang memanfaatkan adanya teknologi informasi yang ada.

Dari uraian diatas dapat dipetik suatu isyarat bahwa media pembelajaran interaktif Gitar akustik akan lebih menarik minat pemain gitar akustik pemula dalam belajar, Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan membantu pemula yang ingin belajar gitar akustik dengan mudah melalui media pembelajaran berbasis multimedia.

**Kata kunci:** Multimedia, Media pembelajaran, gitar akustik, media interaktif.



## **ABSTRACT**

*Learning media are all forms of form that are used to convey messages or information in learning activities. Therefore it can be concluded that learning media is an inseparable part of the learning process individually as well as the learning process in the classroom.*

*One of them is guitar learning media. Learning systems, especially acoustic guitars, generally do not use interactive learning systems and do not take advantage of existing information technology.*

*From the description above, a hint can be drawn that interactive learning media for acoustic guitar will be more interesting for beginner acoustic guitar players to learn. With this application, it is hoped that it will help beginners who want to learn acoustic guitar easily through multimedia-based learning media.*

**.Keyword:** *Multimedia, learning media, acoustic guitar, interactive media.*

