

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I    PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian .....	3
E. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II    TINJAUAN PUSTAKA	

A. Landasan Teori .....	5
1. Aplikasi .....	5
2. Pembelajaran .....	6
3. Aplikasi Pembelajaran .....	7
4. <i>Augmented Reality</i> .....	8
5. Android .....	8
6. Versi Android .....	9
7. Fitur Android .....	13
8. Java .....	14
9. Eclipse .....	15
10. ADT ( Android Development Tools ) .....	16
11. Chord Gitar .....	17
B. Penelitian Sebelumnya .....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	22
B. Metode Pengumpulan Data .....	22
C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	23
D. Konsep Penelitian .....	24
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian .....	28
B. Analisis Hasil .....	28
1. Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	28

2. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	29
3. Pengumpulan materi ( <i>material collecting</i> ).....	38
4. Implementasi .....	40
C. Pengkodean .....	42
D. Pengujian.....	54
1. Rancangan Pengujian <i>Black-Box</i> .....	54
2. Hasil Pengujian <i>Black-Box</i> .....	54
3. Pengujian <i>User Acceptance Test (UAT)</i> .....	56
4. Hasil pengujian .....	65
BAB V   PENUTUP	
B. Kesimpulan .....	66
C. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Detail Penelitian Sebelumnya .....	20
Tabel 4.1 <i>storyboard</i> .....	30
Tabel 4.2 material collecting.....	39
Tabel 4.3 Tabel pengujian <i>blackbox</i> .....	54
Tabel 4.4 Tabel Kriteria .....	56
Tabel 4.5 Tabel Responden .....	58
Tabel 4.6 Tabel Kriteria Penilaian .....	59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	25
Gambar 4.1 Perancangan Struktur Navigasi .....	37
Gambar 4.2 Tampilan Splash Screen .....	41
Gambar 4.3 Halaman utama.....	42
Gambar 4.4 tampilan menu pilihan.....	46
Gambar 4.5 tampilan menu panduan .....	47
Gambar 4.6 tampilan menu tahapan.....	47
Gambar 4.7 tampilan menu latihan .....	47
Gambar 4.8 tampilan menu chord 2D .....	48
Gambar 4.9 tampilan menu chord ilustrasi .....	49
Gambar 4.10 tampilan menu Lagu.....	51
Gambar 4.11 tampilan menu bantuan .....	52
Gambar 4.12 tampilan menu tentang .....	53
Gambar 4.13 tampilan menu keluar .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Koding Program

Lampiran 3. Hasil Questioner

