

PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN TANGGA NADA DENGAN FRET GITAR

Alfred Yulius¹, Lina², Decky Septian Sandra³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma, Pontianak
e-mail: ¹alfredyulius703@gmail.com, ²linalo_77@yahoo.com, ³deckyseptian3@gmail.com

Abstract

In playing guitar not only the basics must be learned to be a reliable guitarist, of course the need for regular training and the right learning process. To achieve all that, of course there are difficulty factors faced by the gitaris, one of which is in the learning process scales. The learning process scales that may not have additional features, will be able to complicate the development of the user's ability to use musical instruments such as guitars. By doing so, a learning application for scales with a guitar fret is designed that is expected to be easy to learn and can make a guitarist's development in playing guitar increase. In this study the research design used was a clausal (Experimental) research design, namely writing, testing and testing of teaching devices designed by presenting the tone literature using the Android operating system. The system analysis technique used is object-oriented techniques with modeling the Unified Modeling Language (UML), which has the role of helping to describe the procedures and data flow contained in the designed application. This study resulted in a learning application scales with an Android-based fret guitar as a tool in the learning process. Thus, users can use this application and learn it until their abilities increase as expected. This application also provides additional features that help in the learning process of the scales. The conclusion obtained by the author is to produce a learning application with fret guitar scales equipped with additional features such as guidelines for stem guitars, finger gymnastics and guitar techniques, and the learning process of scales with fret guitar can be applied to Android-based smartphones. The advice that the author can give is to add training features to playing a complete guitar and the addition of the form of guitar techniques.

Keywords: scale, guitarist, android, learning.

Abstrak

Dalam bermain gitar tidak hanya dasar-dasarnya saja yang harus dipelajari untuk menjadi gitaris yang handal, tentu perlunya latihan yang teratur dan proses belajar yang benar. Untuk mencapai semua itu tentu ada faktor kesulitan yang dihadapi oleh gitaris, salah satu nya yaitu dalam proses pembelajaran tangga nada. Proses pembelajaran tangga nada yang mungkin saja tidak memiliki fitur-fitur tambahan, akan dapat mempersulit pengembangan kemampuan pengguna dalam penggunaan alat musik seperti gitar. Oleh sebab itu, dirancanglah sebuah aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar yang diharapkan mudah untuk dipelajari dan dapat membuat perkembangan seorang gitaris dalam bermain gitar meningkat. Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian kausal (*Experimental*) yaitu penulisan, percobaan dan pengujian terhadap perangkat ajar yang dirancang dengan cara memaparkan literatur nada menggunakan sistem operasi Android. Teknik analisis sistem yang digunakan adalah teknik berorientasi objek dengan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML), yang berperan untuk membantu menggambarkan prosedur dan aliran data yang terdapat pada aplikasi yang dirancang. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar berbasis android sebagai alat bantu dalam proses belajar. Dengan demikian, pengguna dapat menggunakan aplikasi ini dan mempelajarinya hingga kemampuan mereka meningkat sesuai yang diharapkan. Aplikasi ini juga menyediakan fitur-fitur tambahan yang membantu dalam proses pembelajaran tangga nada tersebut. Kesimpulan yang didapat penulis adalah menghasilkan aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar yang dilengkapi dengan fitur tambahan seperti pedoman stem gitar, senam jari dan teknik-teknik gitar, dan proses pembelajaran tangga nada dengan fret gitar dapat diterapkan pada *smartphone* berbasis android. Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah menambah fitur latihan bermain gitar yang lengkap dan penambahan bentuk teknik-teknik gitar.

Kata Kunci: tangga nada, gitaris, android, Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat membuat sejumlah aktivitas di kehidupan manusia menjadi berubah, sehingga banyak orang yang memilih cara yang efektif dan cepat. Perkembangan yang pesat dalam segi teknologi akan membawa dampak perubahan yang luas untuk kehidupan manusia. Persaingan dalam mengembangkan teknologi juga semakin banyak. Salah satu perkembangan teknologi yang terlihat sekarang ini adalah penggunaan

smartphone berbasis Android yang digunakan oleh banyak orang. Tidak hanya kalangan atas tetapi juga kalangan menengah ke bawah. Maka dari itu *smartphone* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia.

Dalam proses pembelajaran, *smartphone* berbasis Android menjadi salah satu perangkat yang dipilih oleh sebagian orang, salah satunya adalah proses pembelajaran dalam penggunaan alat musik seperti gitar. Tetapi, proses pembelajaran tersebut terkadang membuat bingung pengguna dalam mempelajarinya. Maka dari itu perlu solusi yang tepat untuk membuat pengguna tidak kebingungan dalam proses pembelajaran yang terdapat di *smartphone* berbasis Android.

Untuk mengurangi kebingungan tersebut, penulis akan merancang aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar berbasis Android. Aplikasi ini dapat mengembangkan kemampuan pemain gitar baik itu pemula ataupun yang sudah mengetahui dasar-dasar dalam bermain gitar. Pengguna tidak akan kesulitan dalam mempelajari aplikasi yang akan dibuat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan membuat sebuah aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar berbasis Android. Aplikasi ini mempelajari posisi tangga nada pada fret gitar sesuai interval yang telah ditentukan, sehingga pengguna dapat menciptakan melodi yang sesuai untuk dimainkan. Diharapkan dengan adanya aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar berbasis Android ini, proses pengenalan dan penghapalan lebih efisiensi, cepat dan mudah dipahami.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis dan Perancangan Sistem, Teknik Perancangan Aplikasi.

2.1.1 Rancangan Penelitian

Penulis menggunakan desain penelitian Eksperimental dan Deskriptif yaitu melakukan percobaan dan pengujian dengan cara mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan materi perancangan aplikasi.

2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah dengan melakukan pencarian data dan pengumpulan data yang dapat mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Data yang dicari atau dikumpulkan tersebut yaitu berupa teori-teori, konsep-konsep yang berasal dari berbagai media kepuastakaan, seperti buku, internet, jurnal, *e-book*, dan lain-lain.

2.1.3 Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Teknik analisis dan perancangan sistem yang digunakan penulis adalah teknik berorientasi objek. Alat pemodelan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML), yang berperan untuk membantu menggambarkan prosedur dan aliran data yang terdapat pada perancangan aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar berbasis android.

2.1.4 Teknik Perancangan Aplikasi

Teknik perancangan aplikasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan pemrograman Android studio 3.0 sebagai bahasa pemrograman utama.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pembelajaran

Learning is a process for improving the quality of instruction.” (Pembelajaran adalah suatu proses untuk meningkatkan kualitas instruksi^[1].) Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum^[2].

2.2.1 Gitar

Gitar adalah alat musik berdawai yang dimainkan oleh jari-jemari tangan atau sebuah plektrum (Alat Petik Gitar) ^[3]. Gitar adalah sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik, umumnya menggunakan jari maupun plektrum. Gitar terbentuk atas sebuah bagian tubuh pokok dengan leher yang padat sebagai tempat senar yang umumnya berjumlah enam didempetkan^[4].

2.2.2 Akor

Akor adalah perpaduan antara beberapa nada yang dibunyikan secara bersamaan yang terdiri dari 3 nada sehingga menghasilkan nada yang indah^[5]. Akor adalah beberapa nada yang dibunyikan secara bersamaan^[6].

2.2.3 Teknik Gitar

2.2.3.1 Hammer On

Hammer on merupakan satu teknik perpindahan akor dalam bermain gitar. Teknik ini dimainkan dengan cara memetik nada pertama yang lebih rendah, kemudian nada selanjutnya yang lebih tinggi dimainkan dengan memukul senar pada nada yang diinginkan, dalam sekali petikan^[7]. *Hammer* adalah teknik memetik senar gitar dengan cara mengetuk (*hammer/palu*) di not ke-2 yang lebih tinggi dengan menggunakan jari tangan kiri yang lain tanpa harus dipetik lagi^[8].

2.2.3.2 Pull Off

Pull off adalah teknik memetik senar gitar dengan cara mengetuk pull (mencongkel) di not ke-2 yang lebih tinggi dengan menggunakan jari tangan kiri yang lain tanpa harus dipetik lagi. Sementara not pertama masih berbunyi^[9]. *Pull off* adalah kebalikan dari teknik *hammer on*. Petiklah nada pertama, kemudian angkat jari untuk menghasilkan bunyi yang baru^[10].

2.2.3.3 Slide

Slide adalah teknik menekan fret atau nada pada sebuah not, kemudian geser ke fret yang lain tanpa menekan pada saat menggeser jari anda^[11]. *Slide* adalah teknik menggeser jari yang menekan senar dengan not tertentu menuju ke not yang lain dengan arah maju atau mundur (*Ascending slide* atau *Descending slide*)^[12].

2.2.4 Tangga Nada

Tangga nada bisa diartikan sebagai susunan atau urutan nada yang memiliki interval tertentu. Pengertian tertentu di sini dikarenakan terdapat berbagai jenis tangga nada yang memiliki aturan penyusunan tersendiri^[13]. Tangga nada adalah susunan atau urutan dari nada-nada dasar suatu sistem nada^[14].

2.2.5 Android Studio

Android Studio merupakan sebuah *software tools Integrated Development Environment (IDE)* untuk platform Android^[15]. Android Studio is a powerful and sophisticated development environment, designed with the specific purpose of developing, testing, and packing android applications.” (Android Studio adalah lingkungan pengembangan yang kuat dan canggih, dirancang dengan tujuan khusus mengembangkan, pengujian, dan pembungkusan aplikasi android^[16].)

2.2.6 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk telepon seluler (mobile) seperti telepon pintar (smartphone) dan komputer tablet (PDA)^[17]. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari google, yang kemudian membelinya tahun 2005^[18].

2.2.7 Smartphone

Smart phone (ponsel cerdas) merupakan salah satu wujud realisasi *ubiquitous computing (ubicomp)* di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam satu wilayah atau suatu *scope area*^[19]. *Smartphone* (ponsel cerdas) adalah salah satu wujud *mobile computing* dimana proses komputasi terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia tanpa dibatasi *scope area*^[20]. Telepon pintar atau lebih akrab kita sebut *smartphone* merupakan telepon selular dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi, termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya^[21].

2.2.8 Unified Modelling Language

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak^[22]. UML adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem^[23].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tangga Nada dengan Fret Gitar

Aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar merupakan aplikasi yang sepenuhnya adalah berbasis android. Aplikasi ini mengajarkan bentuk tangga nada yang dibuat dengan bentuk pembelajaran yang memudahkan dalam penggunaannya. Dengan demikian, hal ini dapat membantu seorang gitaris yang tingkat kemampuannya dasar, dapat menjadi meningkat setelah belajar menggunakan aplikasi tersebut. Berikut ini adalah fitur yang terdapat pada aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar.

a. Pedoman Stem Gitar

Pada bagian ini, pengguna dapat melakukan stem gitar dengan hanya menekan senar yang telah di tampilkan dan senar tersebut dapat berbunyi ketikan pengguna tekan. Pengguna hanya cukup menyesuaikan saja bunyi yang ada pada gitar nyata dengan stem gitar ini.

b. Belajar Melodi

Pada bagian ini, pengguna dapat melihat bentuk-bentuk dasar melodi yang didapat bersarkan interval tangga nada. Rumusan untuk mendapatkan tangga nada berdasarkan interval tersebut juga bisa di akses pada bagian ini. Pengguna juga dapat mendengar bunyi yang telah disediakan disetiap tangga nada. Bentuk dasar melodi tersebut ditampilkan berupa lingkaran yang dapat berbunyi ketika ditekan. Tidak hanyak ditekan satu persatu. Pengguna juga dapat menge-*play* untuk mendengarkan bunyi tersebut.

c. Senam Jari

Pada bagian ini, pengguna dapat melakukan senam jari dan memilih bentuk-bentuk dari senam jari tersebut menggunakan gitar nyata. Tampilan dari senam jari tersebut adalah berbentuk likaran dengan *fingerboard* beserta fret gitar. Bentuk di setiap senam jari tersebut diberikan bunyi yang berbeda sesuai bentuknya. Pengguna juga dapat menge-*play* bentuk senam jari tersebut, sehingga akan dibunyikan bentuk senam jari tersebut ketika pengguna menekannya. Pengguna juga diberikan info mengenai posisi jari yang harus diletakkan pada gitar nyata.

d. Teknik Gitar

Pada bagian ini, pengguna dapat melihat salah satu bentuk dari teknik gitar berupa tabulasi. Pengguna juga dapat mengetahui bunyi salah satu dari teknik gitar yang ditampilkan pada layar *smartphone* pengguna.

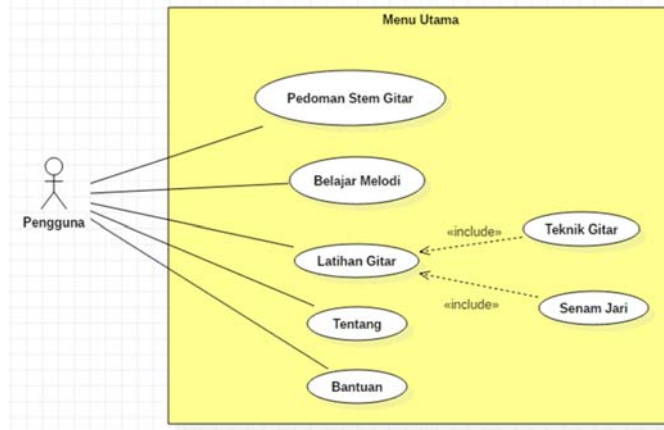
e. Lirik Lagu

Pada bagian ini, pengguna diberikan tampilan halaman yang dapat pengguna geser untuk melihat beberapa lirik lagu yang telah disediakan dan lirik lagu tersebut sudah diberikan akor gitar, sehingga pengguna tinggal memainkannya saja pada gitar nyata.

3.2 Perancangan Unified Modeling Language (UML)

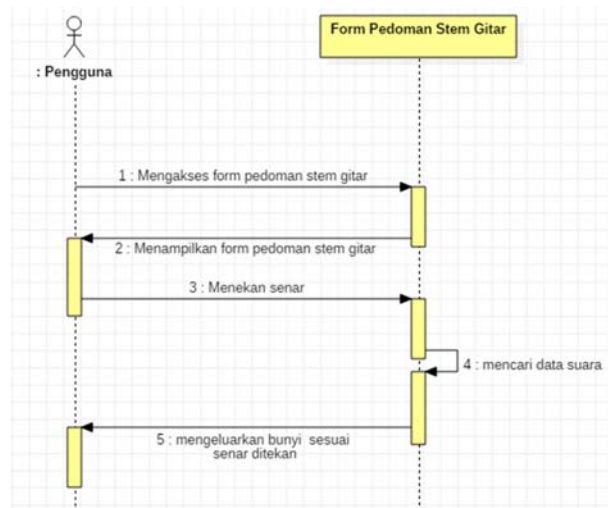
3.2.1 Diagram Use Case Aplikasi

Gambar 1 adalah diagram use dari aplikasi yang akan dirancang. Perancangan diagram *Use case* di atas bertujuan untuk menggambarkan interaksi-interaksi yang dilakukan oleh pengguna dengan aplikasi yang dirancang. Pada saat aplikasi dijalankan, pengguna diberikan tiga pilihan. Ketika pengguna memilih stem gitar pengguna akan ditampilkan bentuk gitar dan senar yang dapat berbunyi, fungsi tersebut adalah untuk menyetem gitar nyata yang bunyinya tidak memenuhi standar bunyi gitar yang seharusnya. Kemudian ketika pengguna memilih belajar melodi, pengguna akan ditampilkan visual gitar yang terdiri dari *fingerboard* beserta fret yang telah diberikan suatu lingkaran yang dapat berbunyi. Kemudian untuk masuk ke teknik gitar dan senam jari pengguna harus terlebih dahulu masuk kemenu latihan gitar untuk memilih latihan yang akan dilakukan.



Gambar 1. Diagram Use Case

3.2.2 Diagram Sekuensial Stem Gitar



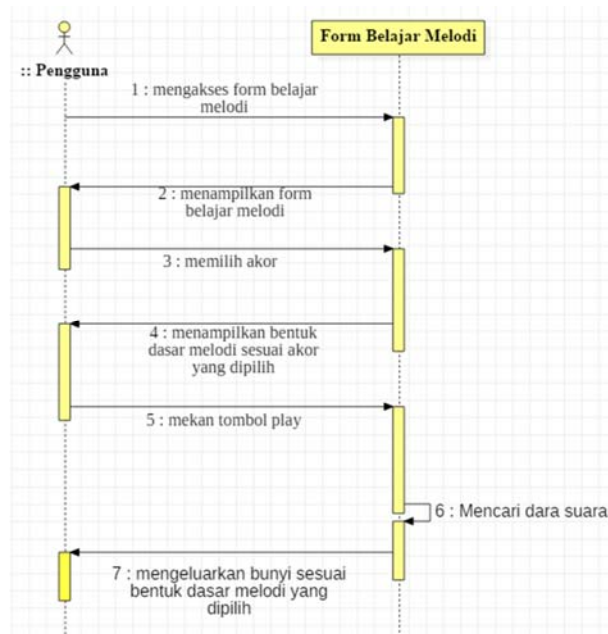
Gambar 2. Diagram Sekuensial Pedoman Stem Gitar

Pada gambar 2 pengguna mengakses form stem gitar dan sistem menampilkan *form* stem gitar dengan gambar gitar beserta senar-senar seperti gitar nyata. Selanjutnya pengguna menekan senar untuk menyesuaikan bunyi pada gitar nyata, sistem akan memanggil data dan mengeluarkan data yang telah dipanggil yaitu berupa suara.

3.2.3 Diagram Sekuensial Belajar Melodi

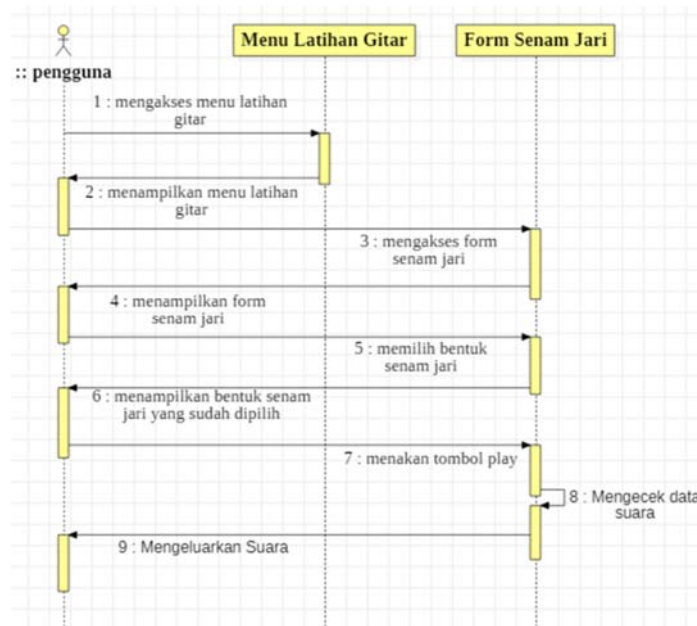
Pada gambar 3 pengguna mengakses form belajar melodi dan sistem menampilkan *form* belajar melodi pada layar *smartphone* dengan tampilan senar yang sudah diberikan bentuk dasar melodi secara acak yang ditandai dengan lingkaran berwarna di setiap senar dan fret. Selanjutnya pengguna memilih nada dasar sesuai yang diinginkan pengguna, sistem akan menampilkan bentuk dasar melodi yang di tentukan berdasarkan interval tangga nada dan nada dasar yang dipilih dan sistem akan menampilkan lingkaran berwarna pada bagian senar dan fret.

Pengguna menekan tombol *play* dan sistem akan memanggil data, kemudian mengeluarkan data yang telah dipanggil yaitu berupa suara.



Gambar 3. Diagram Sekuensial Belajar Melodi

3.2.4 Diagram Sekuensial Senam Jari

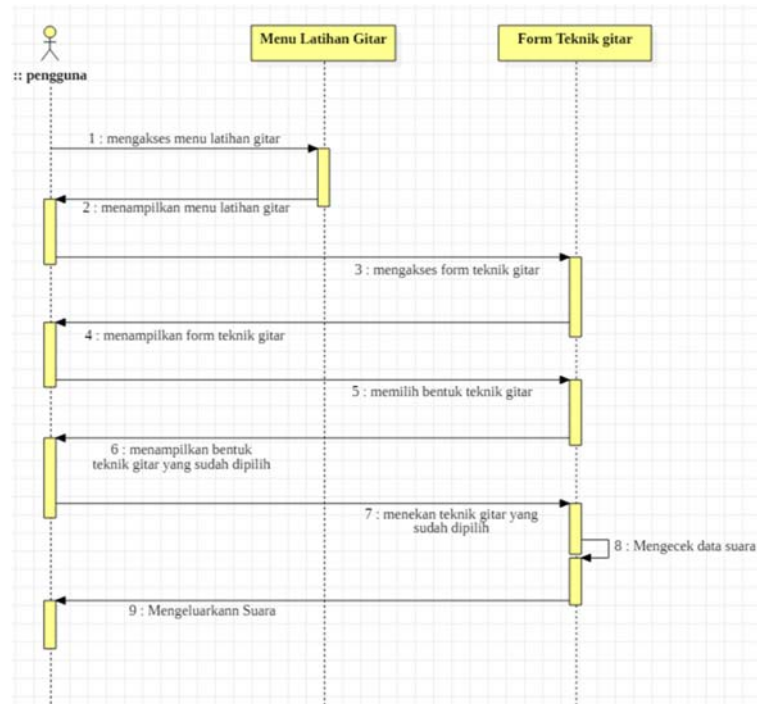


Gambar 4. Diagram Sekuensial Senam Jari

Pada gambar 4 pengguna mengakses menu latihan gitar dan sistem menampilkan menu latihan gitar pada layar *smartphone*. Pengguna mengakses *form* senam jari dan sistem menampilkan *form* senam jari dengan tampilan senar-senar gitar dan fitur lainnya. Pengguna memilih bentuk senam jari yang diinginkan, sistem akan menampilkan bentuk senam jari sesuai yang telah di pilih pengguna sebelumnya. Pengguna menekan tombol *play*, sistem memanggil data berupa suara kemudian di keluarkan data tersebut.

3.2.5 Diagram Sekuensial Teknik Gitar

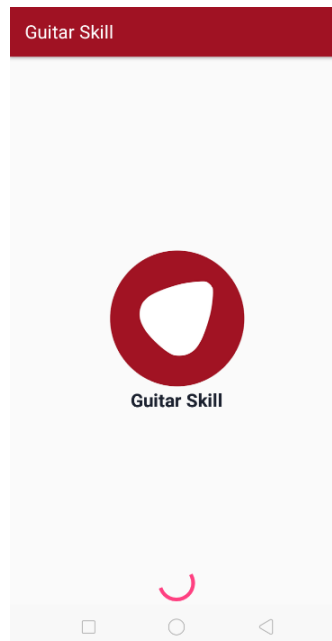
Pada gambar 5 pengguna mengakses menu latihan gitar dan sistem menampilkan menu latihan gitar. Pengguna mengakses *form* teknik gitar dan sistem menampilkan *form* teknik gitar. Setelah *form* teknik gitar ditampilkan, pengguna memilih bentuk teknik gitar yang diinginkan, sistem menampilkan bentuk sederhana teknik gitar yang telah dipilih. Pengguna menekan tombol *play*, sistem mengeluarkan suara hasil dari ketika menekan tombol *play*.



Gambar 5. Diagram teknik gitar

3.3 Tampilan Aplikasi Pembelajaran Tangga Nada Dengan Fret Gitar Berbasis Android

3.3.1 Tampilan Splash Screen



Gambar 6. Tampilan Splash Screen

Gambar 6 adalah tampilan pembuka pada saat masuk ke aplikasi tersebut. Tampilan tersebut hanya berselang dalam hitungan detik. Pada tampilan tersebut terdapat logo dan nama aplikasi yang di rancang untuk mengenalkan kepada pengguna tentang aplikasi tersebut.

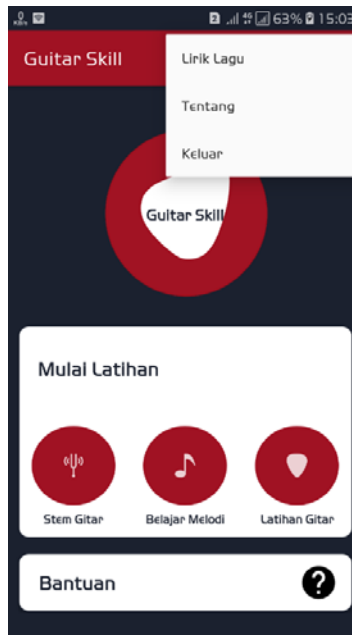
3.3.2 Tampilan Halaman Panduan

Halaman panduan terdapat tiga tombol yang bisa pengguna tekan. Tombol pertama yaitu tombol yang berfungsi untuk menggeser halaman berikutnya. Pengguna hanya tinggal menekan tombol tersebut, halaman panduan akan bergeser ke halaman selanjutnya. Kemudian terdapat juga tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Tidak hanya menekan tombol, pengguna juga bisa menggeser pada layar *smartphone*, maka akan beralih ke halaman selanjutnya ataupun ke halaman sebelumnya.



Gambar 7. Tampilan Halaman Panduan

3.3.3 Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Utama

Pada gambar 8, pengguna tinggal menekan salah satu tombol yang telah ditampilkan. Ketika pengguna menekan tombol pada tampilan tersebut, maka akan ditampilkan sesuai halaman yang telah ditekan oleh pengguna. Pada halaman yang ditampilkan terdapat menu tentang untuk mengetahui aplikasi yang dirancang. Kemudian diberikan juga pilihan untuk keluar jika pengguna ingin keluar dari aplikasi. Untuk tombol bantuan sendiri yaitu tombol yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai fungsi-fungsi yang berada pada halaman menu utama.

3.3.4 Tampilan Halaman Pedoman Stem Gitar

Pada gambar 10 adalah Halaman stem gitar halaman yang digunakan untuk menyetem gitar nyata dengan nada yang akurat sesuai standart bunyi gitar. Halaman ini akan muncul ketika pengguna menekan tombol stem

gitar pada saat di menu utama. Halaman stem gitar ini menampilkan enam senar gitar yang setiap senar memiliki bunyi yang berbeda ketika di tekan.



Gambar 9. Tampilan Form Pedoman Stem Gitar

Pada halaman stem gitar ditampilkan enam senar yang di setiap senarnya memiliki bunyi yang berbeda-beda ketika ditekan. Nada pada senar tersebut adalah nada e, a, d, g, b, e. Kemudian pada keterangan nada yang terletak di bagian atas layar ketika ditekan juga akan berbunyi. Pengguna hanya tinggal menekan salah satu senar dan kemudian mencocokkannya ke senar gitar nyata sesuai senar yang ditekan pada layar *smartphone*.

3.3.5 Tampilan Halaman Belajar Melodi



Gambar 10. Tampilan Halaman Belajar Melodi

Pada halaman belajar melodi di atas menampilkan lingkaran yang ditentukan berdasarkan pilihan nada dasar. Pada lingkaran tersebut akan berbunyi jika pengguna menekannya. Kemudian pada setiap fret senar yang tidak diberikan lingkaran juga akan berbunyi jika pengguna menekannya. Pengguna juga dapat memilih nada dasar yang diinginkan dengan menekan pilihan nada dasar dan ketika ditekan maka akan diberikan pilihan nada dasar. Untuk memainkan keseluruhan nada pada lingkaran yang ditampilkan, pengguna tinggal menekan tombol *play* yang telah disediakan. Kemudian, jika pengguna ingin melihat info yang berisi rumusan untuk mencari dasar-dasar melodi, pengguna bisa menekan tombol info yang disediakan pada halaman belajar melodi.

3.3.6 Tampilan Halaman Latihan Gitar



Gambar 11. Tampilan Halaman Latihan Gitar

Gambar 11 Pada halaman latihan gitar menampilkan dua tombol latihan yaitu senam jari dan teknik gitar. Pengguna hanya tinggal menekan salah satu tombol pada halaman tersebut sesuai keinginan pengguna. Jika pengguna menekan tombol senam jari, maka pengguna akan diarahkan ke halaman senam jari dan jika pengguna menekan tombol teknik gitar maka pengguna akan ditampilkan halaman teknik gitar. Pengguna bisa kembali ke menu utama dengan menekan tanda panah kiri yang terletak di atas sebelah kiri layar *smartphone*.

3.3.7 Tampilan Senam Jari



Gambar 12. Tampilan Senam Jari

Gambar 12, menampilkan lingkaran yang dapat berbunyi jika pengguna menekannya. Setiap warna pada lingkaran yaitu menandakan posisi setiap jari sebelah kiri dan lingkaran tersebut memiliki nomor yang diartikan awal mulai pengguna hingga akhir menekan. Untuk memulai menekan pengguna harus selalu memulai menekan lingkaran dari nomor satu dan menyesuaikan nomor selanjutnya. Terdapat pilihan bentuk senam jari yang bisa pengguna pilih dan pengguna juga bisa memainkan keseluruhan nada dengan menekan tombol *play* yang sudah disediakan. Terdapat juga tombol info yang berfungsi untuk menampilkan fungsi-fungsi yang terdapat pada halaman tersebut. Tombol tersebut hanya cukup pengguna tekan dan ketika pengguna tekan, maka info tersebut akan keluar.

3.3.8 Tampilan Teknik Gitar

Pada gambar 13, ditampilkan gambar berupa tabulasi salah satu teknik gitar yang ada. Kemudian pengguna diberikan tampilan senar dan lingkaran di mana lingkaran tersebut adalah tanda untuk posisi jari pengguna menekan senar. Pengguna tinggal menekan pada bagian senar, maka akan berbunyi salah satu bentuk teknik gitar. Pengguna juga bisa memilih bentuk teknik gitar lain, dengan menekan salah satu pilihan yang terdapat di bagian kiri bawah layar *smartphone* pengguna. Pengguna juga bisa menekan tombol *play* yang telah disediakan.



Gambar 13. Tampilan Teknik Gitar

3.3.9 Tampilan Halaman Bantuan

Pada gambar 14 adalah halaman yang menampilkan fungsi dari tombol-tombol yang berada pada menu utama. Untuk masuk ke halaman bantuan, pengguna memilih dan menekan tombol yang berada di menu utama



Gambar 14. Tampilan Halaman Bantuan

3.3.10 Tampilan Halaman Tentang



Gambar 15. Tampilan Halaman Tentang

Halaman tentang adalah halaman yang menampilkan mengenai versi, nama pengembang aplikasi dan logo universitas. Pada halaman ini berguna untuk mengetahui pngguna mengenai versi aplikasi yang dirancang dan juga untuk mengetahui asal dari aplikasi yang dirancang.

3.3.11 Tampilan Halaman Lirik Lagu



Gambar 16. Tampilan Halaman Lirik Lagu

Halaman lirik lagu adalah halaman yang menampilkan beberapa lirik lagu beserta akor gitar. Pada halaman ini pengguna diberikan tombol yang berfungsi untuk menampilkan lirik lagu selanjutnya ataupun sebelumnya. Pengguna hanya cukup menekan tombol tersebut dan halaman akan bergeser. Tidak hanya menekan tombol saja, pengguna juga bisa langsung menggeser ke halaman selanjutnya cukup dengan menggunakan jari pada layar *smartphone* pengguna, maka halaman akan bergeser ke halaman selanjutnya dan sebaliknya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya mengenai perancangan aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar berbasis android, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tangga nada dengan fret gitar berbasis android adalah aplikasi yang mengajarkan tangga nada diatonis yang dilengkapi dengan fitur tambahan yaitu pedoman stem gitar, senam jari dan teknik – teknik gitar untuk membantu seseorang yang kesulitan dalam bermain gitar, khusus nya dalam pembelajaran tangga nada.
- b. Aplikasi pembelajaran tangga nada dengan fret gitar berbasis android dapat digunakan sebagai alternatif dalam belajar tangga nada.
- c. Aplikasi ini memudahkan dalam proses pembelajaran karena memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah untuk dimengerti.
- d. Selain pembelajaran tangga nada, aplikasi ini memiliki fitur-fitur tambahan yang akan memudahkan dalam proses pembelajaran tangga nada.
- e. Aplikasi juga mudah untuk dibawa dan dapat digunakan kapanpun.
- f. Aplikasi memberikan tampilan berupa suara yang tidak akan membingungkan pengguna.
- g. Pembelajaran tangga nada dengan fret gitar dapat dibuat menggunakan android studio, sehingga dapat digunakan pada perangkat berbasis android.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, maka adapun saran yang akan penulis sampaikan sebagai berikut:

- a. Pengembangan selanjutnya, aplikasi ini dapat ditambahkan lebih banyak lagi teknik-teknik gitar.
- b. Kualitas suara pada aplikasi dapat diperbaiki dengan baik.
- c. Menambahkan lebih banyak lagi bentuk senam jari.
- d. Menambahkan fitur latihan gitar yang lengkap.
- e. Dapat memberikan ajaran tangga nada, senam jari dan teknik gitar dengan tambahan *video*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan berupa bimbingan, petunjuk, data, saran maupun dorongan moral dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak, kepada keluarga, beserta teman tercinta yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan selama penulis menjalani studi hingga selesainya penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Putrawangsa, Susilahudin. (2015). “*Desain Pembelajaran*”. Reka Karya Amerta. Jakarta.
- [2] Fahri, Muhammad Zainal, (2015). “*Rahasia Jago Gitar Secara Otodidak Tanpa Guru*”. Lembar Pustaka Indonesia. Jakarta.
- [3] Fahri, Muhammad Zainal, (2015). “*Rahasia Jago Gitar Secara Otodidak Tanpa Guru*”. Lembar Pustaka Indonesia. Jakarta.
- [4] Muda, M.Rizky. (2014). “*Sekali Baca Langsung Ingat Mahir Gitar*”. Kunci Aksara. Jakarta.
- [5] Kidjing, Jenark. (2016). “*Mahir Bermain Keyboard Untuk Pemula*”. Genesis Learning. Yogyakarta.
- [6] Asriadi, Derry, (2012). “*Jago Main Gitar Dari Nol*”. Cmedia.Jagakarsa.
- [7] Kautsar, Ahmad Faisal Al (2016). “*Mahir Bermain Gitar Untuk Pemula*”. Ganesis Learning. Yogyakarta.
- [8] Fahri, Muhammad Zainal, (2015). “*Rahasia Jago Gitar Secara Otodidak Tanpa Guru*”. Lembar Pustaka Indonesia. Jakarta.
- [9] Fahri, Muhammad Zainal, (2015). “*Rahasia Jago Gitar Secara Otodidak Tanpa Guru*”. Lembar Pustaka Indonesia. Jakarta.
- [10] Muda, M.Rizky. (2014). “*Sekali Baca Langsung Ingat Mahir Gitar*”. Kunci Aksara. Jakarta.
- [11] Kautsar, Ahmad Faisal Al (2016). “*Mahir Bermain Gitar Untuk Pemula*”. Ganesis Learning. Yogyakarta.
- [12] Fahri, Muhammad Zainal, (2015). “*Rahasia Jago Gitar Secara Otodidak Tanpa Guru*”. Lembar Pustaka Indonesia. Jakarta

-
- [13] Kurniawan, Yohanes Andhi. (2013). “ *Cara Mudah & Cepat Membaca Notasi*”. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- [14] Kidjing, Jenark. (2016). “*Mahir Bermain Keyboard Untuk Pemula*”. Genesis Learning. Yogyakarta.
- [15] Yudhanto, Yudha dan Ardhi Wijayanto. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Elex Media Komputindo. Jakarta
- [16] Mew, Kyle. (2017). *Mastering Android Studio 3*. Packt Publishing. Birmingham.
- [17] Murya, Yosef. (2014). “*Pemrograman Android Black Box*”. Jasakom.
- [18] Enterprise, Jubilee. (2015). “*Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*”. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [19] rsyad, Hanif. (2016). “*Aplikasi Android dalam 5 Menit Edisi Revisi*”. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [20] Istiyanto, Jazi Eko. (2013). *Pemrograman Smart Phone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [21] Prasetya, Didik Dwi. (2013). *Membuat Aplikasi Smartphone Multi platform*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [22] Hanief, Shofwan dan Dian Pramana. (2018). “*Pengembangan Bisnis Pariwisata dengan Media Sistem Informasi*”. Andi. Yogyakarta.
- [23] Mulyani, Sri. (2016). “*Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit: Analisis dan Perancangan*”. Abdi Sistematika. Bandung.