

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1. Lingkup <i>Area</i> Penelitian.....	3
2. Lingkup Sistem.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 <i>Concept</i>	4
1.5.2 <i>Design</i>	5
1.5.3 <i>Material Collecting</i>	5
1.5.4 <i>Assembly</i>	5
1.5.5 <i>Testing</i>	5
1.5.6 <i>Distribution</i>	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Profil Instansi	7
2.2.1 Logo Instansi	7
2.2.2 Struktur Organisasi.....	8
2.2 Landasan teori	9
2.2.1 Alat Musik Perkusi.....	9

2.2.1.1	Conga.....	9
2.2.1.2	Bongo	11
2.2.1.3	Timbales	12
2.2.2	<i>Black Box Testing</i>	14
2.2.3	<i>Scalling Methods</i>	14
2.2.4	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	16
2.2.5	<i>UML (Unified Modelling Language)</i>	18
2.2.5.1	<i>Usecase Diagram</i>	19
2.2.5.2	<i>Activity Diagram</i>	21
2.2.5.3	<i>Sequence Diagram</i>	24
2.2.6	BPMN.....	28
2.2.7	Multimedia	28
2.2.8	Android.....	30
2.2.9	<i>Multiplayer</i>	32
2.2.10	Fruity Loops	33
2.2.11	Unity	33
2.2.12	Adobe Photoshop	34
2.2.13	<i>Software Development Kit (SDK)</i>	34
2.2.14	Goggle Play Games Service	35
BAB 3 ANALISIS PERANCANGAN		37
3.1	Prosedur Yang Sedang Berjalan	37
3.1.1	Latihan Dasar Musik	37
3.1.2	Latihan <i>Perform</i>	38
3.2	Analisis Aplikasi Sejenis	39
3.3	Analisis Konsep Sistem.....	44
3.3.1	Arsitektur sistem.....	45
3.4	Analisis Kebutuhan	58
3.4.1	Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak	58
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	59
3.4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	59
3.4.2.2	Analisis kebutuhan perangkat keras	59

3.4.2.3	Analisis Pengguna	59
3.4.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	61
3.4.3.1	<i>Usecase Diagram</i>	61
3.4.3.2	<i>Usecase Scenario</i>	62
3.4.3.3	<i>Activity Diagram</i>	75
3.4.3.4	<i>Class Diagram</i>	86
3.4.3.5	<i>Sequence Diagram</i>	87
3.5	Perancangan Sistem.....	94
3.5.1	Struktur Menu.....	94
3.5.2	Perancangan Antarmuka.....	94
3.5.3	Perancangan Pesan	108
3.5.4	Jaringan Semantik	109
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		111
4.1	Implementasi Sistem	111
4.1.1	Implementasi Perangkat	111
4.1.1.1	Implementasi perangkat keras	111
4.1.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	111
4.1.2	Implementasi Objek	112
4.1.3	Implementasi <i>Class</i>	113
4.1.4	Implementasi Antarmuka	113
4.2	Pengujian sistem.....	114
4.2.1	Pengujian Fungsional sistem	114
4.2.1.1	Scenario Pengujian <i>Black Box</i>	115
4.2.1.2	Kasus dan Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	115
4.2.1.4	Kesimpulan Pengujian <i>Black Box</i>	120
4.2.2	Pengujian <i>Delay</i>	120
4.2.3	Pengujian Kepada Pengguna	121
4.2.3.1	Pengujian Kuesioner	121
4.2.3.1.1	Scenario Pengujian	122
4.2.3.1.2	Perhitungan Skala <i>Likert</i> Pertama	123
4.2.3.1.3	Perhitungan Skala <i>Likert</i> Kedua.....	124

4.2.3.1.4 Hasil Pengujian	126
4.2.3.1.5 Kesimpulan Pengujian Kuesioner	129
BAB 5 KESIMPULAN.....	131
5.1 Kesimpulan.....	131
5.2 Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA	133