

# DAFTAR ISI

<a href="#">ABSTRAK</a> .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xvi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.3.1 Maksud.....	3
1.3.2 Tujuan .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.4.1 Area Penelitian.....	3
1.4.2 Sistem.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.1.1 Wawancara.....	4
1.5.1.2 Observasi.....	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Profil Instansi .....	9
2.1.1 Logo Instansi.....	9

2.1.2	Struktur Organisasi .....	10
2.2	Landasan Teori.....	10
2.2.1	Noise .....	11
2.2.2	Multimedia.....	11
2.2.3	Android .....	12
2.2.4	BPMN (Business Process Modelling Notation).....	15
2.2.5	UML (Unified Modelling Language).....	16
2.2.5.1	Usecase Diagram.....	17
2.2.5.2	Activity Diagram.....	19
2.2.5.3	Sequence Diagram .....	21
2.2.5.4	Class Diagram.....	22
2.2.6	Black Box Testing.....	24
2.2.7	Fruity Loops.....	25
2.2.8	Adobe Photoshop .....	25
2.2.9	Unity .....	25
2.2.10	Adobe Illustrator .....	26
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Analisis Sistem.....	27
3.2	Konsep Sistem Yang Dibangun .....	28
3.2.1	Analisis Konsep Pembentukan Partitur.....	29
3.2.2	Analisis Konsep Simulasi Dasar .....	35
3.2.3	Analisis Tempo .....	37
3.3	Analisis Pengguna.....	38
3.4	Analisis Arsitektur Sistem .....	38
3.5	Analisis Kebutuhan .....	40
1.5.1	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	40
1.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	40
1.5.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40

1.5.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
1.5.5	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	41
1.5.6	Usecase Diagram.....	41
1.5.7	Usecase Scenario.....	43
1.5.8	Activity Diagram.....	52
1.5.9	Class Diagram.....	59
1.5.10	Sequense Diagram.....	60
1.6	Analisis Antarmuka .....	63
1.7	Perancangan Struktur Menu Pengguna.....	67
1.8	Jaringan Semantik.....	67
1.8.1	Struktur Jaringan Semantik.....	67
1.8.2	Perancangan Jaringan Semantik.....	68
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....		69
4.1	Implementasi Sistem.....	69
2	Implementasi Perangkat.....	69
4.1.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	69
4.1.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	69
4.1.2	Implementasi Class .....	70
4.1.3	Implementasi Antarmuka.....	70
4.2	Pengujian Notasi .....	71
4.2.1	Hasil Pengujian Notasi.....	72
4.2.2	Kesimpulan Pengujian Notasi .....	73
4.3	Pengujian <i>Noise</i> .....	73
4.3.1	Hasil Pengujian <i>Noise</i> .....	74
4.3.2	Kesimpulan Pengujian <i>Noise</i> .....	76
4.4	Pengujian <i>Delay</i> .....	76
4.4.1	Hasil Pengujian <i>Delay</i> .....	76
4.4.2	Kesimpulan Pengujian <i>Delay</i> .....	77

4.5	Pengujian Pukulan .....	77
4.5.1	Hasil Pengujian Pukulan .....	78
4.5.2	Kesimpulan Pengujian Pukulan .....	80
4.6	Pengujian Sistem.....	80
1.3.3	Pengujian Fungsional Sistem .....	80
1.3.3.1	Skenario Pengujian Black Box .....	80
1.3.3.2	Kasus dan Hasil Pengujian Black Box.....	81
1.3.3.3	Kesimpulan Pengujian Blackbox .....	85
4.7	Pengujian Kepada Anggota Menggunakan Usability Testing .....	85
4.7.1	Analisis Usability Testing.....	87
4.7.2	Kesimpulan Hasil Pengujian Anggota .....	88
4.8	Pengujian Kuisisioner.....	88
4.8.1	Skenario Pengujian Kuisisioner.....	89
4.8.2	Perhitungan Skala Likert.....	89
4.8.3	Hasil Pengujian Kuisisioner .....	91
4.8.4	Kesimpulan Hasil Kuisisioner .....	92
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....		93
5.1	Kesimpulan .....	93
5.2	Saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....		94