

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1. Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2. Identifikasi Masalah</b> .....	3
<b>1.3. Maksud dan Tujuan</b> .....	3
<b>1.4. Batasan Masalah</b> .....	4
<b>1.5. Metodologi Penelitian</b> .....	4
<b>1.5.1. Metode Pengumpulan Data</b> .....	4
<b>1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak</b> .....	5
<b>1.6. Sistematika Penulisan</b> .....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
<b>2.1. Profil Tempat Penelitian</b> .....	8
<b>2.1.1. Logo Studio Musik Post Aura</b> .....	9
<b>2.1.2. Struktur Organisasi</b> .....	9
<b>2.1.3. Deskripsi Tugas</b> .....	9
<b>2.2. Gitar</b> .....	11
<b>2.2.1. Bagian Pada Gitar</b> .....	12
<b>2.2.2. Kunci Gitar</b> .....	14
<b>2.3. Android</b> .....	15
<b>2.3.1. Versi Android</b> .....	16
<b>2.3.2. Arsitektur Android</b> .....	16
<b>2.4. Unity 3D</b> .....	18

2.5. <i>Augmented Reality</i> .....	20
2.6. EasyAR .....	20
2.7. <i>Musical Instrument Digital Interface (MIDI)</i> .....	21
2.8. Maestro – MIDI Player Tool Kit (MPTK) .....	23
2.9. Unified Modeling Language (UML) .....	23
2.10. Use Case Diagram.....	23
2.11. Activity Diagram.....	24
2.12. Sequence Diagram .....	25
2.13. Black Box Testing .....	26
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	27
3.1. Analisis Sistem .....	27
3.1.1. Analisis Masalah .....	27
3.1.2. Analisis Prosedur yang berjalan .....	28
3.1.3. Analisis Sistem yang akan dibangun .....	29
3.1.4. Arsitektur Sistem yang akan dibangun .....	30
3.1.5. Analisis Pembuatan Fretboard Gitar .....	31
3.1.6. Analisis Pembuatan File Musik.....	31
3.1.7. Analisis Perubahan Objek Fretboard.....	33
3.2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	34
3.2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	34
3.2.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	35
3.2.3. Analisis Kebutuhan Pengguna .....	36
3.3. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	36
3.3.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	37
3.3.2. <i>Activity Diagram</i> .....	50
3.3.3. <i>Sequence Diagram</i> .....	60
3.4. Perancangan Sistem.....	66
3.4.1. Perancangan Struktur Menu.....	67
3.4.2. Perancangan Antarmuka .....	67
3.4.3. Perancangan Pesan.....	71
3.4.4. Jaringan Semantik.....	71

<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....</b>	<b>73</b>
<b>4.1. Implementasi Sistem.....</b>	<b>73</b>
<b>4.1.1. Implementasi Perangkat Keras .....</b>	<b>73</b>
<b>4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak .....</b>	<b>74</b>
<b>4.1.3. Implementasi Antarmuka .....</b>	<b>74</b>
<b>4.2. Pengujian Sistem.....</b>	<b>79</b>
<b>4.2.1. Rencana Pengujian .....</b>	<b>79</b>
<b>4.2.2. Kasus dan Pengujian Alpha.....</b>	<b>80</b>
<b>4.2.3. Hasil dan Kesimpulan Pengujian Alpha .....</b>	<b>89</b>
<b>4.2.4. Kasus dan Pengujian Beta .....</b>	<b>89</b>
<b>4.2.5. Hasil dan Kesimpulan Pengujian Beta .....</b>	<b>94</b>
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>95</b>
<b>5.1. Kesimpulan.....</b>	<b>95</b>
<b>5.2. Saran .....</b>	<b>95</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>