

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR SIMBOL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Maksud dan Tujuan .....	2
1.3.1 Maksud .....	2
1.3.2 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Profil Instansi .....	7
2.1.1 Logo Instansi .....	7
2.1.2 Struktur Organisasi .....	9
2.2 Landasan Teori .....	9
2.2.1 Noise .....	9
2.2.2 Fruity Loops .....	10
2.2.3 Unity .....	10
2.2.4 Angklung .....	11
2.2.5 Fast Fourier Transform .....	12
2.2.6 Black Box Testing .....	12

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	14
3.1 Analisis Sistem .....	14
3.2 Analisis Konsep Pembentuk Partitur .....	15
3.3 Arsitektur Sistem .....	22
3.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	24
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	24
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	24
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	25
3.6 Perancangan Antarmuka .....	35
3.7 Perancangan Struktur Menu .....	37
3.8 Jaringan Semantik .....	38
3.8.1 Struktur Jaringan Semantik .....	38
3.8.2 Perancangan Jaringan Semantik .....	38
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	39
4.1 Implementasi Sistem .....	39
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak .....	39
4.1.3 Implementasi Class .....	42
4.1.4 Implementasi Antarmuka .....	42
4.2 Pengujian Sistem .....	44
4.3 Pengujian Deteksi Nada .....	46
4.4 Pengujian Noise .....	48
4.5 Pengujian Kuisisioner .....	55
4.5.1 Skenario Pengujian Kuisisioner .....	55
4.5.2 Hasil Pengujian Kuisisioner .....	56
4.6 Evaluasi Hasil Pengujian .....	61
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	63
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	64