

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	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
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Analisis.....	5
1.5.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Profil Tempat Penelitian.....	9
2.2 Logo Tempat penelitian .....	10
2.3 Multimedia .....	10
2.4 Pengertian Musik.....	11
2.5 Musik Vokal.....	11
2.6 Paduan Suara .....	11
2.7 Notasi Lagu .....	14
2.7.1 Not Balok .....	14
2.7.2 Not Angka .....	15
2.7.3 Nada Dasar .....	16
2.8 Pengertian Citra(image) .....	17
2.8.1 Pengolahan Citra .....	17
2.8.2 Opical Character Recognition(OCR) .....	18
2.9 Midi .....	20
2.10 Unified Modeling Language (UML).....	21
2.11 Android.....	22
2.12 Tools Bantuan .....	23

2.12.1	<i>Tess-two</i> .....	23
2.12.2	<i>Leptonica</i> .....	24
2.12.3	<i>Tesseract Library</i> .....	26
2.12.4	<i>TarsosDSP</i> .....	27
2.12.5	<i>Android Studio</i> .....	28
2.12.6	Extensible Markup Language (XML).....	28
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>31</b>
3.1	Analisis Sistem.....	31
3.1.1	Analisis Masalah.....	31
3.1.2	Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan.....	32
3.1.3	Analisis Sistem yang Diusulkan.....	34
3.1.4	Analisis Aplikasi Sejenis.....	36
3.1.5	Analisis Aplikasi yang Akan Dibangun.....	39
3.1.6	Analisis Library yang Digunakan.....	51
3.1.7	Analisis Data Masukan.....	54
3.1.8	Analisis Kebutuhan.....	55
3.2	Perancangan Antarmuka.....	91
3.2.1	Struktur Menu.....	91
3.2.2	Spesifikasi Antarmuka.....	92
3.2.3	Perancangan Pesan.....	99
3.2.4	Jaringan Semantik.....	99
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b> .....		<b>101</b>
4.1	Implementasi Sistem.....	101
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	101
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	101
4.2	Implementasi Antarmuka.....	101
4.2.1	Implementasi Antarmuka Halaman Utama.....	102
4.2.2	Implementasi Mengbubah Partitur menjadi Lagu.....	103
4.2.3	Implementasi Antarmuka Mainkan Lagu.....	103
4.2.4	Implementasi Antarmuka Mengubah Lagu menjadi Partitur.....	103
4.2.5	Implementasi Antarmuka Tampil Partitur.....	104
4.2.6	Implementasi Antarmuka Kuis.....	104
4.3	Implementasi Class.....	105
4.4	Pengujian Black Box.....	106
4.4.1	Skenario Pengujian.....	106
4.4.2	Pengujian UAT (User Acceptance Test).....	114
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....		<b>119</b>
5.1	Kesimpulan.....	119
5.2	Saran.....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>121</b>