

# DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SYMBOL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Profil Platform.....	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.3 Musik Tradisional.....	9
2.2.4 Alat Musik Tradisional Indonesia.....	9
2.2.1 Arasemen Dengan Alat Musik Tradisional.....	10
2.2.1 Loopers.....	11
2.2.2 Metode Looping.....	12
2.2.5 Unified Modeling Language(UML).....	12
2.2.6 Use Case Diagram.....	12
2.2.7 Activity Diagram.....	13
2.2.8 Sequence Diagram.....	13
2.2.9 Class Diagram.....	15
2.2.10 Adobe Photoshop dan Adobe Ilustrator.....	15
2.2.11 Unity 3D.....	16
2.2.12 Bahasa Pemrograman C#.....	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	18
3.1 Analisis Sistem.....	18
3.1.1 Analisis Masalah.....	18
3.1.2 Analisis Prosedur Yang Berjalan.....	19

3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis .....	19
3.1.4	Analisis Arasemen Berdasarkan Alat Musik.....	20
3.1.5	Analisis Prosedur Yang Berjalan Untuk Pengguna .....	24
3.1.6	Kebutuhan Aplikasi Untuk Pengguna.....	24
3.2	Storyboard Aplikasi .....	25
3.2.1	Analisis Modeling Komponen .....	26
3.2.2	Pembuatan Komponen .....	33
3.3	Analisis Arsitektur Sistem .....	30
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	34
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	35
3.4.2	Kebutuhan Nonfungsional .....	36
	3.4.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
	3.4.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	37
3.4.3	Analisis Kebutuhan Pengguna .....	37
3.5	Pemodelan Sistem .....	38
3.5.1	Use Case Diagram.....	38
3.5.2	Tabel Skenario Menampilkan Detail Alat Musik Tradisional .....	39
3.5.3	Tabel Skenario Menampilkan cara penggunaan .....	40
3.5.4	Tabel Skenario Membuat Aransemen.....	40
3.5.4	Tabel Skenario Mengganti Alat Musik.....	41
3.5.4	Tabel Skenario Merekord Nada .....	42
3.5.5	Activity Diagram.....	43
	3.5.5.1 Activity Diagram Informasi Alat Musik Tradisional.....	43
	3.5.5.2 Activity Diagram Memainkan Alat Musik .....	44
3.6	Class Diagram.....	44
3.7	Sequene Diagram .....	45
3.7.1	Sequence Diagram Informasi Alat Musik.....	45
3.7.2	Sequence Diagram Membuat Musik Dengan Loopers .....	46
3.8	Perancangan Sistem .....	46
3.9	Perancangan Antarmuka .....	47
3.9.1	Rancangan Halaman Utama.....	48
3.9.2	Rancangan Halaman Mulai .....	48
3.9.3	Rancangan Halaman Informasi Alat Musik.....	49
3.9.4	Rancangan Halaman Cara Penggunaan Aplikasi.....	49
3.9.5	Rancangan Halaman List Alat Musik .....	50
3.10	Jaringan Semantik .....	51
<b>BAB 4</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....</b>	<b>52</b>
4.1	Implementasi.....	52
4.1.1	Implementasi Perangkat Pembangun .....	52
	4.1.1.1 Perangkat Keras yang Digunakan .....	52

4.1.1.2	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	53
4.1.1.3	Hasil Tahapan Desain .....	53
4.1.2	Implementasi Antarmuka .....	54
4.1.3.1	Tampilan Halaman Utama .....	54
4.1.3.2	Tampilan Halaman List Alat Musik.....	54
4.1.3.3	Tampilan Halaman Mulai Membuat Musik .....	55
4.1.3.4	Tampilan Halaman Informasi Alat Musik Tradisional .....	55
4.2	Pengujian.....	56
4.2.1	Pengujian Alpha.....	56
4.2.2	Skenario Pengujian Alpha.....	56
4.2.2.1	Kasus dan Hasil Pengujian Blackbox .....	57
4.2.2.2	Pengujian Tampilan Menu .....	57
4.2.2.3	Pengujian Alat Musik Tradisional .....	58
4.2.2.4	Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha .....	58
4.2.3	Pengujian Beta .....	60
4.2.3.1	Skenario Pengujian .....	60
4.2.3.2	Hasil Perhitungan Kuesioner.....	61
4.3	Kesimpulan dan Hasil Pengujian .....	66
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1	Kesimpulan .....	67
5.2	Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA	.....	70