DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xvii

DAFTAR LAMPIRAN xxii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Musik 9

2.2 Genre Musik 9

2.2.1 *Sidestream Music* 10

2.2.2 *Mainstream Music* 11

2.3 Sistem Informasi 13
2.4 Android 14
2.4.1 Android *Life Cycle* 14
2.4.2 Fitur 16
2.4.3 Prinsip Desain 17
2.5 *User-Generated Content* 19
2.6 *Web Service* 20
2.7 JSON (*Javascript Object Notation*) 20
2.8 *Google Cloud Messaging* 21
2.9 Struktur Analisis dan Desain 23
2.9.1 Diagram Konteks 23
2.9.2 *Data Flow Diagram* 23
2.9.3 Spesifikasi Proses 24
2.9.4 Kamus Data 24
2.10 *Object Oriented Analysis and Design* 25
2.11 Pengujian *Black Box* 31
2.12 Pengujian Kuesioner 31
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 33
3.1 Analisis Sistem 33
3.1.1 Analisis Masalah 33
3.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis 33
3.1.3 Analisis Pemilihan Media Penyimpanan *Online* 38
3.1.4 Analisis Arsitektur Sistem 39
3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 41
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 43

3.1.7 Analisis Data 46
3.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 50
3.2 Perancangan Sistem 121
3.2.1 Perancangan Data 121
3.2.2 Perancangan Arsitektural Menu 123
3.2.3 Perancangan Antarmuka 125
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 153
4.1 Implemetasi Sistem 153
4.1.1 Lingkungan Implementasi 153
4.1.2 Implementasi Data 155
4.1.3 Implementasi Antarmuka 160
4.2 Pengujian Perangkat Lunak 161
4.2.1 Rencana Pengujian 161
4.2.2 Pengujian Alpha 162
4.2.3 Pengujian Beta 171
4.2.4 Evaluasi Pengujian 178
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 179
5.1 Kesimpulan 179
5.2 Saran 179
DAFTAR PUSTAKA 181