DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABLE x
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat lunak 5
1.6 Sistematika penulisan 7
BAB 2 LANDASAN TEORI 9
2.1 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan 9
2.1.1 Sejarah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan 9
2.1.2 Logo dan Arti Logo Dinas Pariwisata dan Kebudayan 10
2.1.3 Struktur Organisasi 13
2.1.4 Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi 14
2.2 Lagu Tradisional 17
2.2.1 Definisi Lagu 17
2.2.2 Jenis-Jenis Lagu 18
2.2.3 Musik Tradisional 20
2.2.4 Jenis – Jenis Musik Tradisional 20

2.3 Tarian Daerah 21
2.3.1 Definisi Tarian 21
2.3.2 Jenis-Jenis Tarian 21
2.3.3 Definisi Tarian Tradisional 23
2.3.4 Jenis – Jenis Tarian Tradisional 23
2.4 Game 23
2.4.1 Pengertian Game 23
2.4.2 Jenis – Jenis Game 24
2.5 Definisi Program 27
2.6 Definisi Aplikasi 28
2.7 Definisi Android 28
2.7.1 Sejarah Android 28
2.8 Unified Modelling Language (UML) 31
2.8.1 Use Case Diagram 31
2.8.2 Activity Diagram 32
2.8.3 Class Diagram 33
2.8.4 Sequence Diagram 34
2.9 Black Box 34
2.9.1 Ciri - Ciri Black Box Testing 35
2.10 Skala Likert 35
2.10.1 Prosedur Dalam Membuat Skala Likert 36
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 37
3.1 Analisis Sistem 37
3.1.1 Analisis Masalah 37
3.1.2 Analisis Proses Sistem Yang Berjalan 37
3.1.3 Analisis Game Sejenis 40
3.1.4 Analisis lagu daerah dan tarian tradisional 42
3.1.5 Analisis Game Lagu daerah dan tarian tradisional 43
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 49
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 51
3.2 Perancangan Sistem 65

3.2.1 Perancangan Struktur Menu 65
3.2.2 Perancangan Antarmuka.....65
3.2.3 Jaringan Semantik 68
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....69
4.1 I Implementasi 69
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 69
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 69
4.2 Implementasi Aplikasi.....70
4.2.1 Implementasi Antarmuka 70
4.3 Pengujian Sistem 70
4.3.1 Pengujian Aplikasi Pada Smartphone 71
4.3.2 Pengujian Alpha 73
4.3.3 Skenario Pengujian Aplikasi 74
4.3.4 Kesimpulan Pengujian Alpha.....81
4.3.5 Pengujian Beta.....81
4.3.6 Skenario Pengujian Beta.....82
4.3.7 Kesimpulan Pengujian Beta 86
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 87
5.1 Kesimpulan.....87
5.2 Saran.....87
DAFTAR PUSTAKA 89