DAFTAR ISI

DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL xi
ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvii
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 2
1.3.2 Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.6 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 6
1.7 Sistematika Penulisan 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1. Lagu 9
2.2. Android 9
2.3. Sensor *Accelerometer* 11
2.4. API 12
2.5. Twitter API 13
2.6. Spotify API 14
2.7. YouTube API 15
2.10. Smartphone 17

2.12. MySQL 18
2.13. Java 19
2.14. Extensible Markup Language (XML) 20
2.15. Unified Modelling Language (UML) 21
2.16. Use Case Diagram 22
2.17. Activity Diagram 23
2.18. Sequence Diagram 24
2.19. Class Diagram 25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 27
3.1. Analisis Sistem 27
3.1.1. Analisis Masalah 27
3.1.2. Analisis Arsitektur Sistem 28
3.1.3. Analisis Teknologi yang Digunakan 29
3.1.4. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 38
3.1.5. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 39
3.1.6. Analisis Kebutuhan Fungsional 40
3.2. Perancangan Sistem 71
3.2.1. Skema Relasi 71
3.2.2. Struktur Tabel 72
3.2.3. Struktur Menu 73
3.2.4. Perancangan Antarmuka 74
3.2.5. Perancangan Pesan 86
3.2.6. Jaringan Semantik 90
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 93
4.1. Implementasi Sistem 93
4.1.1. Lingkungan Implementasi 93
4.1.2. Implementasi API Twitter 94
4.1.3. Implementasi API Uclassify 96
4.1.4. Implementasi API YouTube 96
4.1.5. Implementasi Basis Data 97
4.1.6. Implementasi Antarmuka 98

4.2. Pengujian Sistem 99
4.2.1. Rencana Pengujian 99
4.2.2. Skenario Pengujian 99
4.2.3. Hasil Pengujian 101
4.2.4. Kesimpulan Pengujian *Blackbox* 108
4.2.5. Kesimpulan Pengujian Beta 108
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 111
5.1. Kesimpulan 111
5.2. Saran 111
DAFTAR PUSTAKA 113