

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	4
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR SINGKATAN .....	8
DAFTAR ISTILAH .....	9
BAB I.....	10
PENDAHULUAN.....	10
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah .....	11
1.4 Tujuan .....	11
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah.....	12
BAB II.....	14
DASAR TEORI.....	14
2.1 Musik[1] .....	14
2.2 Genre[1].....	14
2.2.1 Rock[1] .....	15
2.2.2 Pop[1] .....	15
2.2.3 Dance[1] .....	15
2.3 K-Nearest Neighbour (K-NN)[3] .....	16
2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan K-Nearest Neighbour[3].....	18
2.3.2 <i>Ilustrasi</i> K-Nearest Neighbour .....	18
2.3.3 Aturan Jarak K-Nearest Neighbour[4].....	20
BAB III.....	21
PERANCANGAN DAN SIMULASI SISTEM .....	21
3.1 Perancangan Sistem.....	21
3.2 Ekstraksi Ciri[7].....	22
3.2.1 Proses Filtering.....	23
3.2.2 Perhitungan Nilai Strength Half Beat dari Musik.....	25
3.2.3 Perhitungan Bass Frequency Variation.....	25
3.2.4 Perhitungan High Frequency Strength of Half Beat.....	26

3.2.5	Perhitungan Mid Frequency Beats.....	26
3.2.6	Perhitungan Mid Frequency Beat Offset .....	26
3.2.7	Perhitungan Mid Frequency Variation .....	27
3.2.8	Perhitungan Dynamic Range .....	27
3.2.9	Perhitungan RMS Low, RMS High, RMS Mid, dan RMS Low Mid... 28	
3.2.10	Perhitungan Attack Velocity.....	28
3.3	Simulasi .....	28
BAB IV.....		29
ANALISIS DAN PENGUJIAN .....		29
4.2	Pengaruh Banyak Data acuan Terhadap Akurasi <i>Output</i> Sistem .....	31
4.3	Pengaruh parameter k dan jenis distance pada K-NN Akurasi Output Sistem . 32	
BAB V.....		34
KESIMPULAN DAN SARAN.....		34
5.1.	Kesimpulan.....	34
5.2.	Saran .....	34
DAFTAR PUSTAKA .....		ix
LAMPIRAN A.....		1