

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan .....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Alat Musik Angklung .....	6
2.2 Tangga Nada Diatonis atau Diatonik Angklung .....	7
2.3 Multimedia .....	8
2.4 <i>Flowchart</i> .....	10
2.5 <i>Storyboard</i> .....	13
2.6 Adobe Flash .....	13
2.7 <i>Game Engine</i> .....	14
2.8 Kinect .....	15
2.9 Adobe Creative Suite 5 Design Premium.....	16
2.10 CorelDraw X5 .....	17
2.11 Unity 3D .....	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	19
3.1 Gambaran Produk.....	19
3.2 Spesifikasi Minimal Perangkat dalam Pembangunan dan Implementasi Produk .....	19

3.2.1	Spesifikasi Minimal Perangkat dalam Pembangunan Produk.....	19
3.2.2	Spesifikasi Minimal Perangkat dalam Implementasi Produk.....	20
3.3	Analisa Perbandingan Aplikasi Sejenis dan Segmentasi Pengguna Aplikasi.....	21
3.3.1	Gambaran Produk Sejenis.....	21
3.3.2	Segmentasi Pengguna.....	23
3.4	Spesifikasi Perangkat Sensor dalam Pembangunan dan Implementasi Produk.....	24
3.5	Arsitektur Sistem.....	25
3.6	Fitur yang akan diImplementasikan.....	26
3.7	Fungsionalitas Sistem.....	26
3.8	Analisis Perancangan Sistem.....	27
3.8.1	Analisis Kebutuhan Produk.....	27
3.8.2	<i>Storyboard</i> .....	31
3.8.3	Perancangan Kebutuhan <i>Asset</i> Aplikasi.....	39
3.8.4	Perancangan Tampilan dan <i>Event</i> .....	44
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	45
4.1	Implementasi.....	45
4.1.1	Persiapan Pembangunan Produk.....	45
4.1.2	Pengembangan Produk.....	49
4.1.3	Penggunaan Produk.....	63
4.2	Pengujian.....	64
4.2.1	Pengujian Fungsionalitas.....	64
4.2.2	Hasil Pengujian Aplikasi.....	70
BAB 5	PENUTUP.....	71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	.....	72