

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
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
1.6.1 Analisis Kebutuhan (<i>Requirements Definition</i>)	4
1.6.2 Sistem dan Desain Aplikasi (<i>Systems and Software Design</i>).....	4
1.6.3 Implementasi dan Pengujian Unit (<i>Implementation and Unit Testing</i>).....	5
1.6.4 Integrasi dan Pengujian Sistem (<i>Integrations and System Testing</i>)	5
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Waditra	7
2.1.1 Angklung	7
2.1.2 Bonang.....	7
2.1.3 Saron.....	8
2.1.4 Gong.....	8
2.1.5 Gendang.....	9
2.2 Android	9
2.3 Java	10

2.4	Intelij IDEA	10
2.5	Unified Modelling Language	10
2.6	Entity Relationship Diagram (ERD)	10
2.7	Use Case.....	11
2.8	Activity Diagram.....	12
2.9	Diagram Kelas	14
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	15
3.1	Use Case Diagram	15
3.2	Deskripsi Use Case Diagram.....	16
3.2.1	Deskripsi Use Case Pengetahuan.....	16
3.2.2	Deskripsi Use Case Penjelasan.....	17
3.2.3	Deskripsi Use Case Map.....	17
3.2.4	Deskripsi Use Case Bermain	18
3.2.5	Deskripsi Use Case Angklung	19
3.2.6	Deskripsi Use Case Bonang.....	20
3.2.7	Deskripsi Use Case Saron.....	20
3.2.8	Deskripsi Use Case Gong.....	21
3.2.9	Deskripsi Use Case Gendang.....	22
3.2.10	Deskripsi Use Case Galeri	22
3.2.11	Deskripsi Use Case Share Data	23
3.2.12	Deskripsi Use Case Galeri Online	24
3.2.13	Deskripsi Use Case Download.....	24
3.2.14	Deskripsi Use Case Reset Data.....	25
3.3	Diagram Aktivitas.....	25
3.3.1	Diagram Aktivitas Pengetahuan Berdasarkan Penjelasan	26
3.3.2	Diagram Aktivitas Pengetahuan Berdasarkan Map	26
3.3.3	Diagram Aktivitas Bermain Berdasarkan Sub Menu Bermain	27
3.3.4	Diagram Aktivitas Galeri	28
3.3.5	Diagram Aktivitas Galeri Online.....	29
3.3.6	Diagram Aktivitas Bagi Data	29
3.3.7	Diagram Ativitas Download	30
3.3.8	Diagram Aktivitas Reset Data	31

3.4	Kebutuhan Perangkat Keras untuk Implementasi Sistem	31
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Smartphone</i>) untuk Implementasi Sistem	31
3.5	Class Diagram Aplikasi	32
3.6	Desain Antar Muka	35
3.6.1	Analisa Dari Sisi Antar Muka	35
3.6.2	Analisa Dari Sisi User	35
3.6.3	Analisa Dari Sisi Tata Letak menu	35
3.6.4	Rancangan Desain Antar Muka	36
3.7	Perancangan Basis Data	40
3.7.1	Entity Relationship Diagram	40
3.7.2	Struktur Tabel	40
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		42
4.1	Implementasi	42
4.1.1	Tampilan Halaman Utama	42
4.1.2	Tampilan Sub Menu Pengetahuan	43
4.1.3	Tampilan Penjelasan Pada Sub Menu Pengetahuan	43
4.1.4	Tampilan Map Pada Sub Menu Pengetahuan	44
4.1.5	Tampilan Menu Bermain	45
4.1.6	Tampilan Angklung Pada Sub Menu Bermain	46
4.1.7	Tampilan Bonang Pada Sub Menu Bermain	47
4.1.8	Tampilan Gendang Pada Sub Menu Bermain	49
4.1.9	Tampilan Gong Pada Sub menu Bermain	50
4.1.10	Tampilan Saron Pada Sub Menu Bermain	52
4.1.11	Tampilan Menu Galeri	53
4.1.12	Tampilan Menu Galeri Online	55
4.1.13	Tampilan Menu Reset Data	56
4.2	Pengujian	57
4.2.1	Pengujian Fungsionalitas Penjelasan Pada Menu Pengetahuan	57
4.2.2	Pengujian Fungsionalitas Map Pada Menu Pengetahuan	58
4.2.3	Pengujian Fungsionalitas Menu Bermain	58
4.2.4	Pengujian Fungsionalitas Save Musik	59
4.2.5	Pengujian Fungsionalitas Play Pada Menu Galeri	59

4.2.6	Pengujian Fungsionalitas Share Musik	60
4.2.7	Pengujian Fungsionalitas Galeri Online	60
4.2.8	Pengujian Fungsionalitas Download Pada Galeri Online	61
4.2.9	Pengujian Fungsionalitas Reset Data	61
4.2.10	Pengujian Kualitas Layar untuk Aplikasi	62
BAB 5 PENUTUP		63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		65