# DAFTAR ISI

**LEMBAR JUDUL TUGAS AKHIR**

**LEMBAR PERSEMBAHAN i**

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ii**

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR iii**

**KATA PENGANTAR iv**

**LEMBAR ABSTRAK vi**

**DAFTAR ISI viii**

**DAFTAR SIMBOL xi**

**DAFTAR GAMBAR xiii**

**DAFTAR TABEL xv**

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Maksud dan Tujuan 3

1.2.1 Maksud 3

1.2.2 Tujuan 3

1.3 Metode Penelitian 3

1.3.1 Model Pengembangan Sistem 3

1.3.2 Teknik Pengumpulan Data 5

1.4 Ruang Lingkup 5

**BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Konsep Dasar Program 7

2.1.1 Java 8

2.1.2 Android 9

2.2 Alat Musik Tradisional 10

2.3 Pengujian WhiteBox 10

2.4 Pengujian BlackBox 11

2.5 Story Board 13

2.4.1 Fungsi Storyboard 13

2.4.2 Tujuan Storyboad 13

2.4.3 Story Board 13

**BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

3.1 Tinjauan Institusi/Perusahaan 15

3.1.1 Sejarah Institusi/Perusahaan 15

3.1.2 Struktur Organisasi 16

3.2 Analisis Kebutuhan Software 17

3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras 17

3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 17

3.3 Desain 18

3.3.1 Karakterisitik Software 18

3.3.2 Perancangan Story Board 19

3.3.3 User Interface 22

3.3.4 Use Case 27

3.3.5 Activity Diagram 27

3.3.6 Class Diagram 29

3.3.7 Sequence Diagram 29

3.4 Testing 31

3.4.1 Blackbox Testing 31

3.4.2 WhiteBox Testing 32

3.5 Support/Implementasi 35

3.6 Hasil Pengolahan Kuesioner 36

3.6.1 Implemantasi 36

3.6.2 Pengolahan Data Kuesioner 36

**BAB IV PENUTUP**

4.1 Kesimpulan 38

4.2 Saran-Saran 38

**DAFTAR PUSTAKA 39**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP 40**

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN**

**SURAT KETERANGAN RISET**