

DAFTAR ISI

JUDUL LAPORAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.3.1 Batasan Masalah	2
1.3.2 Waktu Penelitian.....	2
1.3.3 Tempat Penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistem Penelitian.....	3

BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengenalan Singkat Budaya Bali	5
2.2 Unit Pelaksanaan Teknis Daerah (Uptd) Taman Budaya Lampung	7
2.3 Alat Music Tradisional Bali	7
2.4 Konsep Dasar Pemodelan 3d (3 Dimensi)	15
2.5 Perangkat Lunak Pembangun Sistem.....	16
2.6 Android	19
2.6.1 Jenis Dan Versi Android.....	20
2.7 Metode Pengembang Perangkat Lunak.....	24
2.8 Uml (<i>Unified Modeling Language</i>).....	25
2.9 Pengujian <i>Blackbox</i>	27
3.0 Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.1.1 Observasi	31
3.1.2 Wawancara.....	31
3.1.3 Studi Literatur	31
3.2 Metode Pengembang Perangkat Lunak.....	31
3.2.1 Komunikasi	32
3.2.2 Perancangan Cepat.....	32
3.2.3 Pemodelan Perancangan Secara Cepat	33
3.2.4 Pembuatan Prototype Aplikasi.....	43
3.2.5 Penyerahan System/Perangkat Lunak Kepada Pelanggan/Pengguna	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN HASIL PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil Penelitian	46

4.1.1	Tampilan Aplikasi.....	46
4.1.2	Pembahasan Hasil Pengujian Software.....	53
4.2	Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN