

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR PERSAMAAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1 Gamelan.....	5
2.1.1 Jenis-Jenis Perangkat Gamelan	6
2.1.2 Nada-Nada Pada Gamelan.....	7
2.2 <i>Human Computer Interaction (HCI)</i>	8
2.3 <i>Adobe® Flash® Professional CS5.5</i>	9
2.4 <i>Adobe Flash Player</i>	9
2.5 <i>AIR (Adobe Integrated Runtime)</i>	10
2.6 <i>ActionScript 3.0</i>	11
2.6.1 Definisi <i>ActionScript</i>	11
2.6.2 Fungsi Dasar <i>ActionScript</i>	12
2.6.3 Komponen <i>ActionScript</i>	13

2.6.4 Jenis-Jenis Tipe Data	14
2.7 Adobe Photoshop CS4	15
2.8 Android.....	16
BAB III PERANCANGAN SISTEM	18
3.1 Gambaran Umum Sistem	18
3.2 Spesifikasi Perancangan <i>Game</i>	18
3.2.1 <i>Hardware</i>	18
3.2.2 <i>Software</i>	19
3.2.3 <i>Brainware</i>	19
3.3 Perancangan Skenario <i>Game Fun Gamelan</i>	19
3.4 Spesifikasi Objek pada Aplikasi.....	21
3.5 Pemodelan Sistem	22
3.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	22
3.5.2 <i>Activity Diagram</i>	24
3.5.3 <i>Sequence Diagram</i>	25
3.5.4 <i>Class Diagram</i>	27
3.5.5 <i>State Diagram</i>	28
3.6 Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	29
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS	31
4.1 Batasan Implementasi.....	31
4.2 Implementasi Antarmuka	31
4.2.1 Ikon Aplikasi	31
4.2.2 Halaman Utama	31
4.2.3 Sub-menu.....	32
4.2.4 Tampilan <i>Game</i>	33
4.3 Pengujian dan Analisis	34
4.3.1 Pengujian <i>Alpha</i>	34
4.3.1.1 Rencana Pengujian.....	34
4.3.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....	35
4.3.2 Pengujian <i>Beta</i>	38
4.3.3 Pengujian Tingkat Keberhasilan <i>user</i> dalam Hal Edukasi	43
4.3.3 Analisis Performansi Aplikasi (<i>Debug Aplikasi</i>)	45

4.3.3 Analisis Penggunaan Sumber Daya Perangkat.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN	