

Daftar isi

Abstrak	iv
Abstract	v
Lembar Persembahan	vi
Kata Pengantar	ix
Daftar isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Istilah	xv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Metodologi penyelesaian masalah	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II Tinjauan Pustaka	5
2.1 Alat Musik Tradisional Indonesia	5
2.1.1 Kenong	5
2.1.2 Peking	5
2.1.3 Gong	6
2.1.4 Gender	6
2.1.5 Siter	7
2.1.6 Suling	7
2.2 Lagu Daerah	7
2.2.1 Gundhul-Gundhul Pacul	7
2.2.2 Yin ning tawang ana lintang	8
2.2.3 Aja lamis	8
2.3 Prosesi Adat Berkaitan Alat Musik Tradisional	8
2.3.1 Adat Pernikahan	8
2.3.2 Ruwatan	8
2.3.3 Tingkeban	8
2.4 Mixed Reality	8

2.5	Unity	9
2.6	Vuforia	10
2.7	Skala Likert	10
2.7.1	Jumlah titik respon	10
2.7.2	Skala titik respon.....	11
BAB III Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi		12
3.1	Analisis Sistem.....	12
3.1.1	Analisis Masalah.....	12
3.1.2	Gambaran Umum Aplikasi	13
3.1.3	Spesifikasi Perangkat	14
3.1.4	Target User.....	14
3.1.5	Fungsionalitas Aplikasi.....	15
3.1.6	Diagram Alur Aplikasi.....	15
3.1.7	Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	15
3.2	Perancangan Aplikasi	17
3.2.1	Perancangan Antarmuka	17
3.2.2	Perancangan Marker	20
3.2.3	Perancangan Lingkungan	21
3.2.4	Perancangan Alat Musik	21
3.2.5	High-Level (HL) Design Phase.....	21
3.3	<i>Software Specification Requirement (SRS)</i>	25
3.3.1	Use Case Diagram	25
3.3.2	Use Case Skenario.....	25
3.3.3	Activity Diagram.....	30
BAB IV Implementasi dan Pengujian Aplikasi		38
4.1	Implementasi Aplikasi	38
4.1.1	Implementasi Antarmuka	38
4.1.2	Implementasi Marker	42
4.1.3	Implementasi 3D Lingkungan	43
4.1.4	mplementasi 3D Alat Musik.....	44
4.1.5	Struktur Kode	45
4.2	Pengujian Alpha	47
4.2.1	Perancangan Pengujian	47
4.2.2	Hasil Pengujian.....	52

4.3	Pengujian Beta	71
4.3.1	Tujuan Pengujian	71
4.3.2	Mekanisme Pengujian.....	71
4.3.3	Hasil Pengujian.....	71
BAB V Kesimpulan Dan Saran		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran.....	76
Daftar Pustaka		77
Lampiran A : Data Pengujian		79