

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras	19
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak	21
Tabel 4. 1 Gambar Desain dan Nama Desain 3D	23
Tabel 4. 2 Rumus Menghitung Kecepatan Putar Motor	28
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian 1 Gerak Angklung Berdasarkan Bobot Angklung	29
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian 2 Gerak Angklung Berdasarkan Bobot Angklung	30
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Aktuator Robot Angklung Berdasarkan Penyanggah Angklung.....	32
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Motor Penggerak Berdasarkan Jarak antara <i>Shaft</i> Motor dengan Tuas Penggerak Angklung	34
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Pengujian Alat Kendali Robot Angklung dengan Jarak Tanpa Terhalang Bangunan	36
Tabel 4. 8 Keterangan Nilai Interval Pada Kusiner.....	37
Tabel 4. 9 Keterangan Rumus Menghitung Total Rata-rata	37
Tabel 4. 10 Hasil Responden Kategori Pemain Musik Aktif	38
Tabel 4. 11 Hasil Responden Kategori <i>Hobby</i> Bermain Musik.....	39
Tabel 4. 12 Hasil Responden Kategori Penikmat Musik.....	41
Tabel 4. 13 Hasil Responden Kategori Bukan Termasuk Ketiga Diatas.....	42
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Berdasarkan Pengamatan Responden Berdasarkan Kategori Keseluruhan	43