

**APLIKASI SIMULASI ALATPERKUSI KHAS MUSISI JALANAN
DI MALIOBORO YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



di susun oleh :

Ristiana Dewi Perwitasari

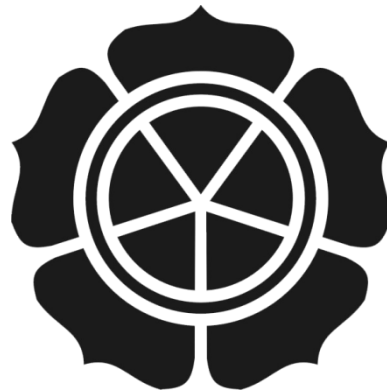
11.11.4803

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**APLIKASI SIMULASI ALAT PERKUSI KHAS MUSISI JALANAN
DI MALIOBORO YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ristiana Dewi Perwitasari

11.11.4803

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI SIMULASI ALAT PERKUSI KHAS MUSISI JALANAN
DI MALIOBORO YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ristiana Dewi Perwitasari

11.11.4803

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom
NIK.190302125

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI SIMULASI ALAT PERKUSI KHAS MUSISI JALANAN
DI MALIOBORO YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ristiana Dewi Perwitasari
11.11.4803

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Emha Taufiq Lutfi, S.T., M.Kom

NIK. 190302125

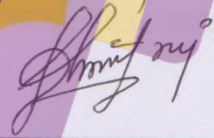
Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 februari 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftarpustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 Februari 2015

Ristiana Dewi Perwitasari

NIM. 11.11.4803

HALAMAN MOTTO

“Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.”

“ Nothing is impossible the word itself says i'm posible- audrey hepburn”

“Do Great Work Is To Love What You Do-Steve Jobs”

“Tidak ada kenyamanan di hari tua bagi mereka yang malas dihari muda- bob sadino”

“God is the best listener you don'ty need to shout, nor cry out load. Because he hears even the very silent prayer of a sincere heart.”

“Jangan pernah menunda pekerjaan karena alasan malas, sesungguhnya malas adalah musuh terbesar dalam menyelesaikan semua pekerjaan.”

“Jika salah, perbaiki. jika gagal, coba lagi.Tapi jika kamu menyerah, selesai semuanya.”

“Ketika kamu mulai menyerah, ingat kembali apa alasan yang membuatmu bertahan hingga saat ini.”

“Kegagalan dalam mengerjakan sesuatu itu wajar because Life doesn't come with Instruction, maka teruslah belajar dan berusaha untuk menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.”

“ Jangan Takut Salah Untuk Mencoba Karena Tanpa Kesalahan Kamu Tidak Akan Pernah Tahu Kebenaran”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Subhanahu wata'ala Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah, Rabb semesta alam Yang Maha Mengetahui. Sholawat dan salam kepada Rasulullah Muhammad Sholallahu 'alaihi wa sallam. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orangtua saya Bapak Sarjono dan Ibu Siti Rokhayah atas usaha yang luar biasa dan tak henti-hentinya mengirimkan Do'a, biaya, dan semangat demi kelancaran saya dalam menyelesaikan kuliah ini. Tanpa mereka saya tidak akan pernah sampai pada titik ini.
2. Adikku Galih Dwiyogo Wicaksono, Mas Aditya Anggra Kuswara, sepupu Mbak Eny dan Adik Septi yang selalu menanyakan "jadinya wisuda kapan?" memberikan semangat tersendiri untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. serta semua keluarga yang ada di Jogja, Pakdhe, Budhe, Bulik, Om, sepupu dan keponakan atas semangat dan Do'a yang telah diberikan.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi S.T, M.Kom, yang telah sabar membimbing project skripsi saya dan meluangkan waktu saat saya butuh konsultasi.
4. Teman-teman seperjuangan saya Andin, Lala, Windy, Tyas, Gilang, Rouf, Petra, Risma, Lina dan Tya yang telah menemani, menyemangati dan rela diribetin selama penyelesaian skripsi ini, dan Mas Muh Alamsyah yang luar biasa telah sabar dalam mengajarkan banyak hal kepada kami, memberikan

pencerahan serta selalu mendoakan agar para juniornya ini dapat segera menyusul mendapatkan gelar S.Komnya. Semoga sukses untuk kita.

5. Semua teman-teman kelas 11-S1TI-03 dan teman-teman STMIK Amikom Yogyakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terimakasih sudah menemani dan memberikan banyak pengalaman selama kuliah, Semoga sukses.

6. Heri Nugraha (Deon) dan teman-temannya yang sudah mau diribetin untuk menanyakan banyak hal mengenai Skripsi ini.

7. Exter, Rakhma, Aden, Rullie dan semua teman-teman CMC, terimakasih sudah menemani dan memberikan banyak pengalaman selama kuliah.

8. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan kalian semua.

Penulis sadar bahwa skripsi ini belum sempurna, tetapi semoga dapat memberi manfaat bagi penggunanya. Diharapkan hasil karya tulis ini juga dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Simulasi Alat Perkusi Khas Musisi Jalanan di Malioboro Yogyakarta Berbasis Android”.sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat.
5. Kedua Orang Tua saya (Sarjono dan Siti Rokhayah) dan keluarga besar saya.
Saya mengucapkan terima kasih atas doa dan motivasinya.

6. Teman-teman S1-TI-03 angkatan 2011 dan teman-teman STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih atas kritik maupun saran yang demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan Wisatawan yang akan berwisata maupun mencari informasi tentang kota Yogyakarta.

Yogyakarta, 24 Februari 2015

Ristiana Dewi Perwitasari

11.11.4803

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN MOTTO..... | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xvi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| INTISARI..... | xx |
| ABSTRACT..... | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar belakang masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan masalah..... | 3 |
| 1.3. Batasan masalah..... | 3 |
| 1.4. Maksud dan tujuan penelitian | 4 |
| 1.5. Metode penelitian..... | 4 |
| 1.5.1 . Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.5.2. Metode Analisis | 5 |
| 1.5.3. Metode Perancangan | 5 |

| | |
|--|----------|
| 1.5.4. Metode Testing | 6 |
| 1.5.5. Metode Implementasi..... | 6 |
| 1.6. Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 2.1. Tinjauan pustaka..... | 8 |
| 2.2. Dasar Teori | 9 |
| 2.2.1. Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi | 9 |
| 2.2.1.1. Definisi Simulasi | 9 |
| 2.2.1.2. Definisi Perkusi | 10 |
| 2.2.1.3. Definisi Multimedia | 11 |
| 2.2.1.4. Element Multimedia | 11 |
| 2.2.1.5. Sistem Operating Android..... | 13 |
| 2.2.1.5.1. Pengertian Android..... | 13 |
| 2.2.1.5.2. Features Android | 14 |
| 2.2.3.Konsep Arsitektur Android | 15 |
| 2.2.3.1. Arsitektur Android | 15 |
| 2.2.3.2. Android Versi 4.0(ICS: Ice Cream Sandwich) | 17 |
| 2.2.3.3. Fitur pada Android 4.0(ICS: Ice Cream Sandwich) | 18 |
| 2.2.4.Konsep Pemodelan Sistem | 18 |
| 2.2.4.1. Struktur Sistem Aplikasi Multimedia..... | 18 |
| 2.2.4.1.1. Struktur Linier | 19 |
| 2.2.4.1.2. Struktur Menu..... | 19 |
| 2.2.4.1.3. Struktur Herarki..... | 20 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.4.1.4. Struktur Jaringan..... | 20 |
| 2.2.4.1.5. Struktur Kombinasi..... | 21 |
| 2.3.Langkah-Langkah Pengembangan Aplikasi | 22 |
| 2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia | 23 |
| 2.3.2. Langkah-Langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia | 23 |
| 2.3.3. Sistem Penyajian Multimedia..... | 25 |
| 2.3.3. 1. Sistem Interaktif | 25 |
| 2.3.3. 2. Sistem Looping/Presentasi | 26 |
| 2.3.4. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan..... | 27 |
| 2.3.4. 1. Adobe Flash CS5.5..... | 27 |
| 2.3.4. 1.1. Area Kerja Adobe Flash CS5.5 | 27 |
| 2.3.4. 2. Adobe Photoshop CS4 | 29 |
| 2.3.4. 3. Adobe Soundbooth CS4 | 30 |
| 2.3.4. 4. BlueStacks | 31 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 32 |
| 3.1.Tinjauan Umum | 32 |
| 3.2.Analisis Sistem | 32 |
| 3.2.1.Analisis Swot..... | 32 |
| 3.3.Analisis Kebutuhan..... | 35 |
| 3.3.1.Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi | 35 |
| 3.3.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional Aplikasi | 36 |
| 3.3.3. Analisis Kebutuhan Hardware | 38 |
| 3.3.4. Analisis Kebutuhan Software..... | 39 |

| | |
|---|----|
| 3.3.5. Analisis Kebutuhan SDM..... | 39 |
| 3.4. Analisis Kelayakan Aplikasi..... | 41 |
| 3.4.1. Kelayakan Teknologi | 41 |
| 3.4.2. Kelayakan Hukum..... | 41 |
| 3.4.3.Kelayakan Ekonomi | 42 |
| 3.5. Perancangan Aplikasi | 42 |
| 3.5.1.Rancangan Proses..... | 43 |
| 3.5.1.1. Langkah Pengembangan Aplikasi Multimedia | 43 |
| 3.5.1.1.1. Mendefiisikan Masalah | 43 |
| 3.5.1.1.2. Merancang Konsep..... | 43 |
| 3.5.1.1.3. Perancangan Isi Aplikasi Multimedia | 44 |
| 3.5.2.Rancangan Interface | 48 |
| 3.5.2.1. Perancangan Antarmuka | 48 |
| 3.5.2.2. Rancangan Halaman Cover..... | 48 |
| 3.5.2.3. Rancangan Halaman Home..... | 49 |
| 3.5.2.4. Rancangan Halaman Simulasi..... | 49 |
| 3.5.2.5. Rancangan Halaman Isi Alat Simulasi..... | 50 |
| 3.5.2.6. Rancangan Halaman Aransemen Musik | 51 |
| 3.5.2.7. Rancangan Halaman Galeri..... | 51 |
| 3.5.2.8. Rancangan Halaman About..... | 53 |
| 3.5.2.9. Rancangan Halaman Help..... | 53 |
| 3.5.3. Rancangan Struktur aplikasi..... | 54 |
| 3.5.4. Teknik Pengambilan Audio..... | 54 |

| | |
|---|----|
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 55 |
| 4.1.Pembuatan Interface | 55 |
| 4.1.1.Tampilan Screen Saver..... | 55 |
| 4.1.2.Tampilan Menu Utama..... | 55 |
| 4.1.3.Tampilan Halaman Simulasi | 56 |
| 4.1.4.Tampilan Halaman Isi Simulasi | 56 |
| 4.1.5.Tampilan Halaman Aransemen | 57 |
| 4.1.6.Tampilan Halaman Gallery | 57 |
| 4.1.7.Tampilan Halaman About | 59 |
| 4.1.8.Tampilan Halaman Help..... | 59 |
| 4.2. White-box Testing | 59 |
| 4.3. Kompilasi Program..... | 60 |
| 4.3.1.Membuat File Project untuk Android (.apk) | 60 |
| 4.4. Black-box Testing | 61 |
| 4.4.1.Pengujian Aplikasi Pada Bluestack | 67 |
| 4.4.2.Pengujian Pada Perangkat Android..... | 68 |
| 4.5. Implementasi Program..... | 69 |
| 4.5.1. Implementasi Program..... | 69 |
| 4.5.2. Batasan Implementasi..... | 69 |
| 4.5.3. Implementasi Pembuatan Aplikasi | 69 |
| 4.5.3.1. Perancangan Logo dan Desain Tampilan | 70 |
| 4.5.3.1. 1. Perancangan Logo | 70 |
| 4.5.3.1. 2. Perancangan Background..... | 70 |

| | |
|---|-----------|
| 4.5.3.1. 3. Perancangan Gambar Instrument Perkusi | 71 |
| 4.5.3.2. Perancangan Audio Instrument Perkusi | 72 |
| 4.5.3.3. Perancangan Aplikasi menggunakan Adobe Flash | 73 |
| 4.5.3.3.1. Membuat Template..... | 73 |
| 4.5.3.3.2. Import Data..... | 74 |
| 4.5.3.3.3. Membuat Halaman Cover | 74 |
| 4.5.3.3.4. Membuat Halaman Home | 76 |
| 4.5.3.3.5. Membuat Halaman Simulasi Perkusi | 77 |
| 4.5.3.3.6. Membuat Halaman Instrumen Angklung | 78 |
| 4.5.3.3.7. Membuat Halaman Simulasi Angklung .. | 80 |
| 4.5.4. Manual Instalasi | 82 |
| BAB V KESIMPULAN..... | 84 |
| 5.1. Kesimpulan | 84 |
| 5.2. Saran..... | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 86 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Analisis Swot | 33 |
| Tabel 4.1. Pengujian dengan metode blackbox testing | 61 |
| Tabel 4.2 Testing Masuk Aplikasi | 61 |
| Tabel 4.3 Testing Menu Utama..... | 62 |
| Tabel 4.4 Testing Menu Simulasi | 62 |
| Tabel 4.5 Testing List Aransemen | 63 |
| Tabel 4.6 Testing Menu Gallery | 64 |
| Tabel 4.7 Testing Halaman About | 64 |
| Tabel 4.8 Testing Halaman Help | 64 |
| Tabel 4.9 Pengujian Pada Perangkat Android | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Grup Perkusi | 10 |
| Gambar 2.2 Lima Elemen Multimedia | 12 |
| Gambar 2.3 Logo Ice Cream Sandwich | 18 |
| Gambar 2.4 Struktur Linier | 19 |
| Gambar 2.5 Struktur Menu | 19 |
| Gambar 2.6 Struktur Herarki | 20 |
| Gambar 2.7 Struktur Jaringan | 21 |
| Gambar 2.8 Struktur Kombinasi | 22 |
| Gambar 2.9 Siklus Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia | 23 |
| Gambar 2.10 Area Kerja Adobe Flash CS5.5 | 27 |
| Gambar 2.11 Area Kerja Adobe Photoshop CS4 | 29 |
| Gambar 2.12 Area Kerja Adobe Soundbooth CS4 | 30 |
| Gambar 2.13 BlueStacks | 31 |
| Gambar 3.1 Rancangan Struktur Menu Hirarki | 45 |
| Gambar 3.2 Rancangan Flowchart | 47 |
| Gambar 3.3 Halaman Loading Screen | 48 |
| Gambar 3.4 Rancangan Halaman Home | 49 |
| Gambar 3.5 Rancangan Halaman Simulasi | 49 |
| Gambar 3.6 Rancangan Halaman Isi Alat Simulasi | 50 |
| Gambar 3.7 Rancangan Halaman Play Alat Simulasi | 50 |
| Gambar 3.8 Rancangan Halaman Aransemen Musik | 51 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.9 Rancangan Halaman Galeri..... | 52 |
| Gambar 3.10 Rancangan Halaman Galeri Foto | 52 |
| Gambar 3.11 Rancangan Halaman Galeri Video | 52 |
| Gambar 3.12 Rancangan Halaman About..... | 53 |
| Gambar 3.13 Rancangan Halaman Help..... | 53 |
| Gambar 3.14 Struktur Navigasi..... | 54 |
| Gambar 4.1 Tampilan Activity Screen Sever | 55 |
| Gambar 4.2 Tampilan Activity Menu Utama | 55 |
| Gambar 4.3 Tampilan Activity Simulasi | 56 |
| Gambar 4.4 Tampilan Activity Isi Alat Simulasi | 56 |
| Gambar 4.5 Tampilan Activity Play Angklung | 57 |
| Gambar 4.6 Tampilan Activity Aransemen Musik..... | 57 |
| Gambar 4.7 Tampilan Activity Gallery | 58 |
| Gambar 4.8 Tampilan Activity Gallery Foto | 58 |
| Gambar 4.9 Tampilan Activity Gallery Video..... | 58 |
| Gambar 4.10 Tampilan Activity About | 59 |
| Gambar 4.11 Tampilan Activity Help..... | 59 |
| Gambar 4.12 Tampilan menu publish pada Adobe Flash CS 5.5 | 60 |
| Gambar 4.13 Menu simulasi simbal dan play simulasi simbal..... | 65 |
| Gambar 4.14 Menu simulasi Ketipung dan play simulasi ketipung | 65 |
| Gambar 4.15 Menu simulasi Marakas dan Play Simulasi Marakas..... | 65 |
| Gambar 4.16 Menu simulasi Tamborin dan Play Simulasi Tamborin..... | 66 |
| Gambar 4.17 Menu simulasi Tamtam dan Play Simulasi Tamtam..... | 66 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.18 Gallery Foto dan Deskripsi Foto | 66 |
| Gambar 4.19 Grid Video dan Play Video di Youtube.com | 67 |
| Gambar 4.20 Proses Instalasi Aplikasi Pada BlueStacks | 67 |
| Gambar 4.21 Tampilan Aplikasi pada BlueStack saat dijalankan | 67 |
| Gambar 4.22 Tampilan Editing Logo Aplikasi Simulasi Alat Perkusi | 70 |
| Gambar 4.23 Tampilan ukuran resolusi untuk membuat background | 71 |
| Gambar 4.24 Tampilan Background | 71 |
| Gambar 4.25 Gambar Simbal | 72 |
| Gambar 4.26 Import file suara WMA ke dalam soundbooth | 73 |
| Gambar 4.27 Pemotongan suara menggunakan soundbooth | 73 |
| Gambar 4.28 Pemilihan template untuk aplikasi | 74 |
| Gambar 4.29 Import file data-data yang dibutuhkan | 74 |
| Gambar 4.30 Membuat halaman cover | 75 |
| Gambar 4.31 Membuat tombol menu pada halaman home | 76 |
| Gambar 4.32 Penulisan actionscript pada Halaman Home | 76 |
| Gambar 4.33 Membuat tombol menu pada halaman menu | 78 |
| Gambar 4.34 Membuat halaman info Instrumen Angklung | 79 |
| Gambar 4.35 Halaman Simulasi | 80 |
| Gambar 4.36 Membuat Button | 81 |
| Gambar 4.37 Pembuatan Animasi Simulasi Angklung | 81 |
| Gambar 4.38 Pemanggilan suara notasi angklung dari library | 82 |
| Gambar 4.39 Tahap Instalasi Aplikasi pada Smartphone | 82 |
| Gambar 4.40 Tahap Instalasi Aplikasi pada Smartphone | 83 |

INTISARI

Perkusi Khas Musisi Jalanan Malioboro Yogyakarta merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan sebagai cermin ke khasan jalan malioboro di kota Yogyakarta. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi simulasi alat perkusi berbasis android yang memudahkan masyarakat atau wisatawan untuk mengenal warisan budaya khas Malioboro Yogyakarta tersebut.

Aplikasi ini merupakan sarana untuk mendokumentasikan, memperkenalkan dan mempromosikan budaya Yogyakarta khususnya Alat Perkusi Khas Musisi Jalanan Malioboro kepada publik. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Flash, dan sebagainya.

Aplikasi Simulasi Alat Perkusi Khas Musisi Jalanan Malioboro Yogyakarta akan memberikan informasi alat musik yang digunakan dalam perkusi khas musisi jalanan beserta dengan simulasi instrumen alat yang digunakan. Bersama dengan fitur pendukung lainnya yaitu kumpulan lagu-lagu hasil arangsemen mereka dalam bentuk mp3, gallery berupa foto dan video , yang dikemas dalam teknologi smartphone android.

Kata Kunci : Perkusi , MalioboroYogyakarta, Smartphone Android.



ABSTRACT

Typical Street musician percussion Malioboro Yogyakarta is one of the cultural heritage which should be preserved as a mirror to the typical malioboro Street in Yogyakarta. The purpose of the writing of this thesis is to produce an application simulation tool that allows android-based percussion society or tourists to get to know the typical heritage of Malioboro Yogyakarta.

This application is a means to document, introduce and promote the culture of Yogyakarta in particular Percussion Typical Malioboro street musicians to the public. Making these applications using Adobe Photoshop, Adobe Flash, and so on.

Applications "Typical Simulation Percussion Yogyakarta Malioboro Street Musicians" will provide information on the instruments used in typical percussion street musicians along with simulation tools used instruments. Together with other supporting features a collection of songs arangsemen their results in the form of mp3, gallery of photographs and videos, are packed in android smartphone technology.

Keywords: Percussion, MalioboroYogyakarta, Android Smartphone.

