

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
Intisari	xiii
<i>Abstract</i>	xiv
1 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Maksud Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
2 BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1 Gamelan Jawa.....	5
2.1.1 Saron.....	6
2.2 MP3 (<i>MPEG-1 Audio Layer 3</i>).....	8
2.3 SD (<i>Secure Digital</i>) Card.....	10
2.4 Sensor Piezoelektrik	11
2.5 Arduino Mega 2560	14
2.5.1 Sumber Daya	15
2.5.2 Memori	16

2.5.3	Pin <i>input</i> dan <i>output</i>	17
2.5.4	Komunikasi.....	18
2.5.5	Pemrograman.....	19
2.6	<i>DF Player</i>	19
3	BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1	Sumber Data	21
3.2	Perancangan Sistem Sacara Umum	22
3.3	Perancangan Sistem Elektronis.....	24
3.3.1	Rangkaian Catu Daya Sistem	25
3.3.2	Rangkaian Sistem <i>Mainboard</i>	26
3.3.3	Rangkaian Sensor Piezoelektrik	27
3.4	Perancangan Perangkat Lunak.....	29
3.4.1	<i>Library</i> deklarasi.h.....	30
3.4.2	Inisiasi Piezoelektrik.....	32
3.4.3	Inisiasi <i>DF Player</i>	33
3.4.4	Program Utama.....	35
4	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1	Pengujian Sensor Piezoelektrik	38
4.2	Pengujian <i>DF Player</i>	38
4.3	Pengujian Sensitivitas	39
4.4	Pengujian Volume	41
4.5	Pengujian <i>Repeatability</i>	43
4.4	Biaya Pembuatan Sistem Saron Elektronik <i>Trigger</i> berbasis Arduino dan <i>DF Player</i>	47
5	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48



**PERANCANGAN ELEKTRONIK TRIGGER WILAHAN GAMELAN BALUNGAN BERBASIS ARDUINO
DAN DF PLAYER**

ARGHA JIWA KUSUMA, Addin Suwastono, S.T., M.Eng. ; Prof. Adhi Susanto, M.Sc., Ph.D.

Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	48
	DAFTAR PUSTAKA	50
	LAMPIRAN.....	51
	SOURCE CODE.....	51