

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
RIWAYAT HIDUP.....	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Perangkat Lunak.....	4
2.2 Perancangan.....	4
2.2.1 Tujuan Perancangan Sistem.....	4

2.2.2 Model <i>Prototype</i>	5
2.3 Android.....	6
2.3.1 Versi Android.....	7
2.3.2 Android SDK.....	8
2.4 Multimedia.....	8
2.5 Aplikasi yang digunakan.....	9
2.5.1 Dreamweaver.....	9
2.5.2 HTML5.....	10
2.5.3 JqueryMobile.....	10
2.5.4 Sony Vegas.....	11
2.5.4 Web Hosting.....	11
2.6 Bola Basket.....	12
2.6.1 Pengertian bola basket.....	12
2.6.1 Sejarah bola basket.....	12
2.7 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	21
2.8 <i>Storyboard</i>	30
2.9 Penelitian Terdahulu.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pembangunan Aplikasi.....	33
3.1.1 Mendengarkan Pelanggan.....	33
3.1.1.1 Tempat Berlangsungnya Penelitian.....	34
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan User.....	34
3.1.2 Membangun, Memperbaiki <i>Prototype</i>	34
3.1.2.1 Kebutuhan Aplikasi.....	34
3.1.2.2 <i>Usecase</i> Cara Kerja Sistem Berlangsung.....	35
3.1.2.3 <i>Activity Diagram</i> Pada Sistem.....	40
3.1.2.4 <i>Squence Diagram</i>	43
3.1.2.5 Rancangan Interface dalam <i>Storyboard</i>	47
3.1.3 Tahapan Pembuatan Program Menjadi Aplikasi.....	56
3.1.4 Pelanggan Menguji Coba <i>Prototype</i>	58

3.2 Proses Kerja Aplikasi.....	59
--------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	60
4.1.1 Halaman utama.....	60
4.1.2 Halaman Aturan.....	61
4.1.3 Halaman Materi.....	61
4.1.3.1 Halaman Materi Video.....	62
4.1.4 Halaman Perlengkapan.....	62
4.2 Pengujian Program.....	63
4.2.1 Pengujian Pada Halaman Utama.....	63
4.2.2 Pengujian Pada Halaman Aturan.....	64
4.2.3 Pengujian Pada Halaman Materi.....	66
4.2.4 Pengujian Pada Halaman Perlengkapan.....	67
4.2.5 Pengujian Pada Halaman Video Materi.....	68
4.3 Pembahasan.....	70

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN