

## DAFTAR ISI

JUDUL LAPORAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO .....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Media .....	5

2.2	Bulu Tangkis.....	5
2.3	Sistem Operasi .....	5
2.4	Android .....	5
2.4.1	Jenis dan Versi Android .....	6
2.4.2	Android SDK .....	9
2.5	Tiga Dimensi.....	10
2.6	Blender .....	10
2.7	Adobe Premier Pro.....	10
2.8	Metode Prototype.....	10
2.9	UML (Unified Modeling Language) .....	12
2.10	Black Box Testing.....	14
2.11	Penelitian Terdahulu .....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>17</b>
3.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	17
3.1.1	Komunikasi.....	17
3.1.1.1	Observasi .....	17
3.1.1.2	Wawancara .....	17
3.1.1.3	Studi Literatur .....	17
3.1.2	Perancangan Secara Cepat .....	18
3.1.2.1	Rancangan Cepat .....	18
3.1.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	18
3.1.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras.....	18
3.1.3	Pemodelan Perancangan Secara Cepat .....	19
3.1.3.1	Desain UML (unified modelling language) .....	19
3.1.3.2	Desain Antar Muka Aplikasi .....	29

3.1.3.3	Pembuatan Prototype Aplikasi.....	33
3.1.5	Penyerahan Sistem/Perangkat Lunak ke Para Pelanggan/Pengguna .....	34
3.2	Proses Kerja Aplikasi.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		36
4.1	Hasil Penelitian .....	36
4.1.1	Tampilan Aplikasi.....	36
4.2	Pembahasan .....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		66
5.1	Kesimpulan .....	66
5.2	Saran .....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN