

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Paradigma pembuatan <i>prototype</i>	10
Gambar 2.2 Contoh Tampilan Video <i>Vritual Reality</i>	11
Gambar 2.3 Arti Simbol <i>Flowchart</i>	15
Gambar 3.1 Kerangka Metode Penelitian	17
Gambar 3.2 Daftar Latihan Basket.....	23
Gambar 3.3 Proses Bisnis Latihan Basket.....	24
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	48
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i>	49
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Tentang Sejarah Olahraga Bola Basket	50
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Tentang Pengertian Olahraga Bola Basket	51
Gambar 4.5 <i>Flowchart Dribble</i> Ditempat	51
Gambar 4.6 <i>Flowchart Dribble</i> Lurus.....	52
Gambar 4.7 <i>Flowchart Dribble</i> Zig-zag.....	52
Gambar 4.8 <i>Flowchart Dribble</i> Behind The Leg	53
Gambar 4.9 <i>Flowchart</i> Behind The Back	53
Gambar 4.10 <i>Flowchart Dribble</i> Crossover	54
Gambar 4.11 <i>Flowchart Dribble</i> Diagonal	54
Gambar 4.12 <i>Flowchart</i> Chest Pass.....	55
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i> Bounce Pass.....	55
Gambar 4.14 <i>Flowchart</i> LongPass.....	56
Gambar 4.15 <i>Flowchart</i> Shoot Langsung.....	56
Gambar 4.16 <i>Flowchart</i> Lay Up Shoot.....	57
Gambar 4.17 <i>Flowchart</i> Latihan Fisik	57
Gambar 4.18 <i>Flowchart</i> Peraturan Permainan	58
Gambar 4.19 <i>Flowchart</i> Tentang Aplikasi	58
Gambar 4.20 Hasil Video Sebelum Dirubah Menjadi Video VR.....	59
Gambar 4.21 Hasil Video Setelah Dirubah Menjadi Video VR.....	59

Gambar 4.22 Tampilan Awal Aplikasi.....	60
Gambar 4.23 Tampilan Menu Utama Aplikasi	61
Gambar 4.24 Tampilan Menu Tentang Olahraga Bola Basket.....	61
Gambar 4.25 Tampilan Materi Sejarah	62
Gambar 4.26 Tampilan Materi Pengertian	62
Gambar 4.27 Tampilan Menu Mulai Belajar.....	63
Gambar 4.28 Tampilan Menu Teknik Dasar	63
Gambar 4.29 Tampilan Menu <i>Dribble</i>	64
Gambar 4.30 Tampilan Materi <i>Dribble</i> Di Tempat.....	64
Gambar 4.31 Tampilan Materi <i>Dribble</i> Lurus.....	65
Gambar 4.32 Tampilan Materi <i>Dribble</i> Diagonal	65
Gambar 4.33 Tampilan Materi <i>Dribble</i> Zig-zag.....	66
Gambar 4.34 Tampilan Materi <i>Dribble Behind The Leg</i>	66
Gambar 4.35 Tampilan Materi <i>Dribble Behind The Back</i>	67
Gambar 4.36 Tampilan Materi <i>Dribble Croosover</i>	67
Gambar 4.37 Tampilan Menu <i>Passing</i>	68
Gambar 4.38 Tampilan Materi <i>Chest Pass</i>	68
Gambar 4.39 Tampilan Materi <i>BouncePass</i>	69
Gambar 4.40 Tampilan Materi <i>LongPass</i>	69
Gambar 4.41 Tampilan Menu <i>Shoot</i>	70
Gambar 4.42 Tampilan Materi <i>Shoot</i> Langsung.....	70
Gambar 4.43 Tampilan Materi <i>Lay Up Shoot</i>	71
Gambar 4.44 Tampilan Materi Peraturan Main.....	71
Gambar 4.45 Tampilan Materi Latihan Fisik.....	72
Gambar 4.46 Tampilan Informasi Tentang Aplikasi.....	72



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks <i>SWOT</i>	13
Tabel 3.1 Identifikasi Masalah Dengan <i>SWOT</i>	25
Tabel 3.2 Analisis <i>SWOT</i> Pada Aplikasi Yang Diusulkan	26
Tabel 4.1 Perbandingan Latihan Langsung Dengan Aplikasi <i>Video VR</i>	42
Lanjutan Tabel 4.1.1 Perbandingan Latihan Langsung Dengan Aplikasi	43
Tabel 4.2 <i>Requirements Table</i>	45
Lanjutan Tabel 4.2.1 <i>Requirements Table</i>	46
Lanjutan Tabel 4.2.2 <i>Requirements Table</i>	47