

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan Tugas Akhir.....	ii
Lembar Pengesahan Penguji Sidang	iii
Lembar Pernyataan Keaslian	iv
Abstrak.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	3
1.5. Batasan Masalah	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi	6
2.2 Pembelajaran	6
2.3 Olahraga Bola Basket	8
2.4 Android	8
2.5 Metode <i>Prototype</i>	9
2.6 <i>Virtual Reality</i>	11
2.7 <i>UML</i>	11

2.8 Analisis <i>SWOT</i>	13
2.9 <i>Flowchart</i>	14
2.10 <i>Java</i>	15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian	17
3.1.1 Studi Pustaka	18
3.1.2 Penelitian Lapangan	18
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak <i>Prototyping</i>	20
3.3 Proses Bisnis Berjalan	22
3.3.1 Proses Bisnis – Daftar Latihan Basket	22
3.3.2 Proses Bisnis – Latihan Basket.....	23
3.4 Identifikasi Masalah	24
3.5 Analisis <i>SWOT</i> pada perancangan aplikasi yang diusulkan.....	26
3.6 Konsep Pembelajaran	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Komunikasi	42
4.1.1 Perbandingan Latihan Langsung Dengan Video VR.....	42
4.2 Perencanaan.....	44
4.2.1 Susunan Materi	44
4.2.2 Tabel <i>Requirements</i>	44
4.2.3 Peralatan Perancangan dan Penggunaan.....	47
4.3 Pemodelan Desain <i>Prototyping</i> Dengan UML.....	48
4.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	48
4.3.2 <i>Activity Diagram</i>	49
4.4 Pembentukan <i>Prototype</i>	50
4.4.1 <i>Flowchart</i> Tentang Sejarah Olahraga Basket	50
4.4.2 <i>Flowchart</i> Tentang Pengertian Olahraga Basket	51

4.4.3	<i>Flowchart Dribble Di Tempat</i>	51
4.4.4	<i>Flowchart Dribble Lurus</i>	52
4.4.5	<i>Flowchart Dribble Zig-zag</i>	52
4.4.6	<i>FlowchartDribble Behind The Leg</i>	53
4.4.7	<i>FlowchartDribble Behind The Back</i>	53
4.4.8	<i>Flowchart Dribble Crossover</i>	54
4.4.9	<i>Flowchart Dribble Diagonal</i>	54
4.4.10	<i>Flowchart Chest Pass</i>	55
4.4.11	<i>Flowchart Bounce Pass</i>	55
4.4.12	<i>Flowchart Long Pass</i>	56
4.4.13	<i>FlowchartShoot Langsung</i>	56
4.4.14	<i>FlowchartLay Up Shoot</i>	57
4.4.15	<i>Flowchart Latihan Fisik</i>	57
4.4.16	<i>Flowchart Peraturan Permainan</i>	58
4.4.17	<i>Flowchart Tentang Aplikasi</i>	58
4.4.18	<i>Prototyping Video Materi</i>	59
4.5	<i>Tahap Penyelesaian Prototype</i>	59
4.6	<i>Implementaasi Prototyping</i>	60
4.5.1	<i>Tampilan Awal</i>	60
4.5.2	<i>Tampilan Menu Utama</i>	61
4.5.3	<i>Tampilan Menu Tentang Olahraga Bola Basket</i>	61
4.5.4	<i>Tampilan Materi Sejarah</i>	62
4.5.5	<i>Tampilan Materi Pengertian</i>	62
4.5.6	<i>Tampilan Menu Mulai Belajar</i>	63
4.5.7	<i>Tampilan Menu Teknik Dasar</i>	63
4.5.8	<i>Tampilan Dribble</i>	64
4.5.9	<i>Tampilan Materi Dribble Di Tempat</i>	64
4.5.10	<i>Tampilan Materi Dribble Lurus</i>	65
4.5.11	<i>Tampilan Materi Dribble Diagonal</i>	65

4.5.12	Tampilan Materi <i>Dribble Zig-zag</i>	66
4.5.13	Tampilan Materi <i>Dribble Behind The Leg</i>	66
4.5.14	Tampilan Materi <i>Dribble Behind The Back</i>	67
4.5.15	Tampilan Materi <i>Dribble Croosover</i>	67
4.5.16	Tampilan Menu <i>Passing</i>68
4.5.17	Tampilan Materi <i>Chest Pass</i>	68
4.5.18	Tampilan Materi <i>Bounce Pass</i>	69
4.5.19	Tampilan Materi <i>Long Pass</i>	69
4.5.20	Tampilan Menu <i>Shoot</i>	70
4.5.21	Tampilan Materi <i>Shoot</i> Langsung	70
4.5.22	Tampilan <i>Lay Up Shoot</i>	71
4.5.23	Tampilan Materi Peraturan Main.....	71
4.5.24	Tampilan MateriLatihan Fisik	72
4.5.25	Tampilan Informasi Tentang Aplikasi	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	73

DAFTAR PUSTAKA	74
----------------------	----