

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR <i>LISTING</i>	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Terdahulu.....	9
B. Teori Pembelajaran.....	10

C. Konsep Dasar Interaksi Manusia dan Komputer.....	11
1. Interaksi Manusia dan Komputer	11
2. <i>Graphical User Interface</i> (GUI)	13
D. Multimedia	13
1. Sejarah Multimedia	13
2. Definisi Multimedia	14
3. Sistem Penyajian Multimedia	15
4. Element-element Multimedia.....	17
5. <i>Bit-Rate</i>	21
6. Transformasi Dasar	22
E. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia	25
1. Pendefinisian Masalah	26
2. Studi Kelayakan	27
3. Merancang Konsep.....	27
4. Merancang Isi Multimedia	27
5. Merancang Naskah.....	27
6. Merancang Grafis.....	29
7. Memproduksi Sistem Multimedia.....	30
8. Penggunaan Sistem	31
9. Pemeliharaan Sistem	31
F. Keuntungan dan Kelemahan Multimedia	31
G. Perangkat Lunak yang Digunakan	32
1. Adobe Photoshop	32

2. Macromedia Flash.....	35
3. Cool Edit	38
4. Poser.....	39
H. Sejarah Perguruan Seni Beladiri Tapak Suci	
Putera Muhammadiyah	40
I. Kurikulum dan Silabus Tapak Suci	41
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Subjek Penelitian.....	48
B. Alat Penelitian	48
C. Metode Pengumpulan Data	49
1. Kepustakaan	49
2. Wawancara.....	50
3. Observasi.....	50
D. Sumber Data.....	51
1. Data Primer	51
2. Data Sekunder	51
E. Analisis Kebutuhan Sistem.....	51
F. Perancangan Sistem	52
1. Merancang Konsep.....	52
2. Merancang Isi.....	53
3. Merancang Naskah.....	53
4. Merancang Grafis.....	54
G. Implementasi Sistem	55

H. Pengujian Sistem.....	56
1. <i>Black Box Test</i>	56
2. <i>Alpha Test</i>	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Deskripsi Sistem.....	57
B. Analisis Sistem	58
1. Analisis Kerja.....	58
2. Analisis Informasi	59
3. Analisis Evaluasi.....	60
4. Analisis Efisien	61
5. Analisis Efektif	61
C. Perancangan Sistem.....	62
1. Merancang Konsep.....	62
2. Merancang Isi.....	65
3. Merancang Naskah.....	66
a. Merancang <i>Storyboard</i>	67
b. Merancang Menu	74
c. Merancang Diagram Navigasi.....	79
d. Merancang Tampilan	82
4. Merancang Grafis.....	90
a. Pembuatan Objek Manusia.....	90
b. Pemilihan <i>Figure (Figure Tracking)</i>	91
c. Memilih Jenis Tampilan <i>Figure</i>	92

d. <i>Rendering</i>	93
e. Pemilihan Kamera (sudut pandang)	93
D. Implementasi Sistem	96
1. Animasi <i>Figure</i>	96
2. Animasi Pakaian (<i>Cloth Simulations</i>)	99
3. <i>Rendering</i>	100
4. Pembuatan Animasi pada Macromedia Flash CS3 <i>Professional</i>	101
5. <i>Recording</i> dan pembuatan narasi suara.....	106
5. Pembuatan Tampilan (<i>Interface</i>).....	107
a. Tampilan Menu Intro.....	107
b. Tampilan Menu Profil Perguruan.....	108
c. Tampilan Menu Gerakan Jurus	112
d. Tampilan Menu Gerakan Berpasangan.....	117
e. Tampilan Menu Evaluasi.....	118
1). Tampilan Evaluasi Materi Ketapaksucian	118
2). Tampilan Evaluasi Materi Jurus	120
3). Mekanisme <i>update</i> soal evaluasi	123
6. Membuat Projektor (*.EXE)	124
7. Membuat <i>Autorun</i> (*.INF)	126
E. Pengujian Sistem	126
1. <i>Black Box Test</i>	127
2. <i>Alpha Test</i>	128

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	130
A. Kesimpulan	130
B. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	