

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 Tinjauan Pustaka	7
2.1 Permainan Bola Voli	7
2.1.1 Sejarah Permainan Bola Voli	7
2.1.2 Teknik Permainan Bola Voli	8
2.1.3 Aturan Permainan Bola Voli	8
2.2 Unity	10
2.3 3Ds Max	12
2.4 Flowmap	12
2.5 <i>Storyboard</i>	14
2.6 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	14
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	15
3.1 Kebutuhan Pembelajaran	15
3.1.1 Perbandingan Materi	15
3.2 Kebutuhan Aplikasi	16

3.3	Kebutuhan Minimal Perangkat Keras.....	17
3.4	Kebutuhan Minimal Perangkat Lunak.....	18
3.5	Proses Bisnis Aplikasi	19
3.5.1	Proses Pembelajaran yang Sedang Berjalan	19
3.6	Flowmap	20
3.6.1	Flowmap yang sedang berjalan.....	20
3.6.2	Flowmap Pra Test Permainan Bola Voli	22
3.6.3	Flowmap Materi Permainan Bola Voli.....	23
3.6.4	Flowmap Aturan Permainan Bola Voli	24
3.6.5	Flowmap Teknik Permainan Bola Voli	25
3.6.6	Flowmap Post Test Permainan Bola Voli	26
3.7	Storyboard Aplikasi	27
3.7.1	Storyboard Menu Pre-test.....	27
3.7.2	Storyboard Menu Materi	28
3.7.3	Storyboard Menu Aturan	33
3.7.4	Storyboard Menu Teknik.....	35
3.7.5	Storyboard Menu Post-Test	43
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	44
4.1	Pengujian Aplikasi	44
4.2	Implementasi	44
4.2.1	Menu Utama	45
4.2.2	Menu Pre-test	45
4.2.3	Menu Materi	46
4.2.4	Menu Aturan.....	50
4.2.5	Menu Teknik	52
4.2.6	Menu Post-Test.....	56
4.2.7	Menu exit.....	58
4.3	Pengujian Sistem.....	58
4.3.1	User Acceptance Test (UAT)	58
BAB 5	PENUTUP.....	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	62

DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	64