

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
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 Tenis Meja	7
2.3 Media Pembelajaran	12
2.4 Multimedia	12
2.5 Multimedia Interaktif	13
2.6 Tools yang Digunakan Dalam Pembangunan Media Pembelajaran.....	14
2.6.1 Adobe Flash Profesional	14
2.6.2 ActionScript	14
2.6.3 Adobe Flash Player	14
2.6.4 Adobe Photoshop	14
2.7 Storyboard	15
2.8 Struktur Navigasi.....	15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	17
3.1 Analisis.....	17

3.1.1	Kebutuhan Produk	17
3.1.2	Materi yang diajarkan.....	18
3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis	18
3.2	Desain	20
3.2.1	Spesifikasi Sistem	20
3.2.2	Media yang digunakan dalam media pembelajaran.....	22
3.2.3	Alur Navigasi.....	24
3.2.4	Storyboard.....	25
3.3	Pengembangan Sistem	20
3.3.1	Kebutuhan Minimum Hardware dan Software.....	30
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		31
4.1	Implementasi	31
4.1.1	Menu Pembuka	31
4.1.2	Menu Utama	31
4.1.3	Menu Gerakan Tenis Meja.....	32
4.1.4	Materi Teknik Dasar	33
4.1.5	Menu Taktik	33
4.1.6	Menu Strategi.....	34
4.1.7	Menu Galeri Tenis Meja	35
4.1.8	Materi Galeri Photo.....	36
4.1.9	Materi Galeri Video	36
4.1.10	Tampilan Salah Satu Video di Galeri Video	37
4.1.11	Menu Gerakan Tenis Meja	38
4.1.12	Menu Aturan Umum	38
4.1.13	Materi Standar Peralatan Tenis Meja	39
4.1.14	Menu Evaluasi	39
4.1.15	Akhir Evaluasi	39
4.2	Pengujian	41
BAB 5 PENUTUP.....		46
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....		47

LAMPIRAN..... 48