

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Kebugaran Tubuh	7
2.1.1 Macam-macam Kebugaran Tubuh	8
2.2 Smartphone	9
2.3 Android	10
2.3.1 Versi	11
2.4 Multimedia	11
2.5 Animasi 3D	12
2.5.1 Jenis-Jenis Animasi	13

2.6	Unity 3D	13
2.7	Blender 3D.....	14
2.8	OOP (Object Oriented Programming).....	14
2.9	UML (Unified Modeling Language)	15
2.10	Flow Map.....	16
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	17
3.1	Analisis Sistem	17
3.1.1	Analisis Masalah.....	17
3.1.2	Analisis Aplikasi Sejenis	18
3.1.3	Analisis Aplikasi Multimedia yang Dibangun	19
3.1.4	Design.....	20
3.1.5	Arsitektur Sistem	20
3.1.5.1	Deskripsi Sistem.....	21
3.1.5.2	<i>Story Board</i>	21
3.1.5.3	Perancangan Karakter.....	22
3.1.6	Material Collecting	23
3.1.7	Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	23
3.1.8	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	24
3.1.8.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	24
3.1.8.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras yang dibutuhkan	24
3.1.8.2	Analisis Pengguna Sistem	25
3.1.9	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
3.1.9.1	Use Case Diagram	25
3.1.9.2	Skenario <i>Use Case</i>	26
3.1.9.3	Activity Diagram	28

3.1.9.4	Class Diagram.....	30
3.1.9.5	Sequence Diagram.....	31
3.1.10	Perancangan Struktur Menu	33
3.1.11	Perancangan Antar Muka	34
3.1.11.1	Perancangan Antar Muka Halaman Utama Aplikasi.....	34
3.1.11.2	Perancangan Antar Muka Halaman Materi	34
3.1.11.3	Perancangan Antar Muka Halaman Animasi	35
3.1.11.4	Perancangan Antar Muka Halaman Video	36
3.1.11.5	Perancangan Antar Muka Halaman Soal.....	36
3.1.12	Jaringan Semantik.....	37
3.1.12.1	Struktur Jaringan Semantik	37
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	39
4.1	Lingkungan Implementasi	39
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras Aplikasi.....	39
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak Pembangun	39
4.1.3	Implementasi Kelas	40
4.1.4	Implementasi Antarmuka	40
4.1.5	Implementasi Gerakan.....	41
4.2	Pengujian Sistem	42
4.2.1	Pengujian Alpha	42
4.2.1.1	Skenario Pengujian Alpha	42
4.2.1.2	Kasus dan Hasil Pengujian Alpha	43
4.2.1.3	Kesimpulan Pengujian Alpha	44
4.2.2	Pengujian Beta.....	44
4.2.2.1	Skenario Pengujian Beta.....	45

4.2.2.2	Kasus dan Hasil Pengujian Beta.....	46
4.2.2.2.1	Kesimpulan Pengujian Beta.....	51
4.2.3	Pengujian Fitur Latihan Soal.....	51
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1	KESIMPULAN.....	55
5.2	SARAN.....	55
	DAFTAR PUSTAKA.....	57