DAFTAR ISI

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 4

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB 2 7

TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Landasan Teori 7

2.2.1 Jenis Tarian Breakdance 7

2.3 Multimedia 12

2.3.1 Pengertian Multimedia 12

2.3.3 Objek Multimedia 13

2.3.4 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia 15

2.3.5 Slow Motion (Gerak Lambat) 16

2.3.6 Analisis Terstruktur 16

2.4 Perangkat Lunak 19

2.4.1 Pengertian Perangkat Lunak Aplikasi 19

2.4.2 Tools Yang Digunakan 19

2.4.3 Adobe Flash CS5 20

2.4.4 Action Script 21
2.4.5 Adobe Photoshop CS5 24
2.4.6 Free Video to JPG Converter 25
2.4.7 Video Pad 26

BAB 3 27
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 27
3.1 Analisis Sistem 27
3.1.1 Analisis Masalah 27
3.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis 28
3.1.2.1 Cara Penggunaan Step-Step Bboy Tutorials LITE 28
3.1.2.2 Komponen pada Tampilan Aplikasi Step-Step Bboy Tutorials LITE 30
3.1.2.3 Hasil Analisis dari Aplikasi Step-Step Bboy Tutorials LITE. 31
3.1.2.4 Kesimpulan Hasil Analisis Aplikasi Sejenis 31
3.2 Analisis Aplikasi Tutorial yang Dibangun 31
3.2.2 Analisis Metode 33
3.2.2.1 Metode Slowmotion Dalam Aplikasi Tutorial Breakdance 35
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 35
3.3.2.1 Analisis Pengguna 36
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 36
3.2.2.3 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak 37
3.2.3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 38
3.2.3.5 Analisis Data yang Dibutuhkan 38
3.3 Diagram Konteks 40

3.3.1 DFD (Data Flow Diagram) 40
3.3.2 DFD Level 1 Proses 1.0 Mulai Aplikasi 41
3.3.3 DFD Level 2 Proses 1.2 Memilih Gaya Tarian Breakdance 42
3.3.3 DFD Level 3 Proses 3.0 Mulai Aplikasi 44
3.3.4 Spesifikasi Proses 45
3.4 Perancangan Sistem 46
3.4.1 Perancangan Struktur Menu 46
3.4.2 Perancangan Antarmuka 47
3.4.3 Perancangan Prosedural 49
3.5 Jaringan Semantik 50
BAB 4 53
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 53
4.1 Implementasi 53
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras yang Digunakan 53
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak yang Digunakan 54
4.1.3 Implementasi Aplikasi 54
4.1.4 Implementasi Antarmuka 54
4.2.1 Pengujian *Black box* 57
4.2.2 Pengujian Beta 60
4.2.3 Kesimpulan dari Hasil Observasi Pengamatan dan Wawancara 66
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 68
5.1. Kesimpulan 68
5.2. Saran 68
DAFTAR PUSTAKA 69