

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
INTISARI.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KERANGKA TEORETIS.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Landasan Teori .....	9
2.2.1 Multimedia .....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	10

2.2.3	Media Pembelajaran.....	13
2.2.3.1	Pengertian Media .....	13
2.2.3.2	Pengertian Pembelajaran .....	13
2.2.3.3	Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2.2.4	Multimedia Pembelajaran .....	15
2.2.5	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif .....	17
2.2.6	Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran .....	18
2.2.6.1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak .....	18
2.2.6.2	Aspek Desain Pembelajaran .....	19
2.2.6.3	Aspek Komunikasi Visual.....	19
2.2.7	Model <i>Waterfall</i> .....	20
2.2.8	Metode <i>Learning the Actual Object</i> .....	22
2.2.9	Taekwondo.....	22
2.2.10	<i>Software</i> yang Digunakan .....	23
2.2.10.1	<i>Adobe Photoshop</i> .....	24
2.2.10.2	<i>Adobe Flash</i> .....	24
2.2.10.3	<i>Corel Video Studio X6</i> .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>26</b>
3.1	Alur Penelitian.....	26
3.2	Analisis .....	28
3.2.1	Sejarah Taekwondo.....	28
3.2.2	Perkembangan Taekwondo Di Dunia .....	29
3.2.3	Perkembangan Taekwondo Di Indonesia.....	30
3.2.4	Teknik dan Aturan Dasar Taekwondo .....	32
3.2.5	Analisis Sistem.....	33
3.2.5.1	Identifikasi Masalah .....	33
3.2.5.2	Analisis Kelemahan.....	34

3.2.5.3	Analisis Kebutuhan .....	35
3.2.5.4	Analisis Kelayakan.....	37
3.3	Perancangan Desain <i>Interface</i> .....	39
3.3.1	Rancangan Struktur Hirarki Menu.....	39
3.3.2	Rancangan <i>State Transition Diagram</i> (STD).....	42
3.3.3	Perancangan Antarmuka ( <i>User Interface</i> ) .....	48
3.3.3.1	Rancangan Halaman Pembuka.....	49
3.3.3.2	Rancangan Halaman Menu Utama.....	49
3.3.3.3	Rancangan Halaman Pengenalan .....	51
3.3.3.4	Rancangan Halaman Peralatan.....	51
3.3.3.5	Rancangan Halaman Tendangan .....	53
3.3.3.6	Rancangan Halaman Poomsae .....	53
3.3.3.7	Rancangan Halaman Extra .....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		56
4.1	Implementasi .....	56
4.1.1	Spesifikasi Hardware .....	56
4.1.2	Spesifikasi Software.....	56
4.2	Petunjuk Instalasi Aplikasi.....	57
4.3	Prosedur Pemakaian Aplikasi.....	58
4.3.1	Tampilan Halaman Pembuka.....	58
4.3.2	Tampilan Halaman Utama .....	58
4.3.3	Tampilan Halaman <i>History</i> .....	59
4.3.4	Tampilan Halaman <i>Tools</i> .....	60
4.3.5	Tampilan Halaman <i>Skill</i> .....	61
4.3.6	Tampilan Halaman <i>Poomsae</i> .....	62
4.3.7	Tampilan Halaman <i>Extra</i> .....	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66