

DAFTAR ISI

Hlm.

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTTO

RIWAYAT HIDUP

KATA PENGANTAR i

ABSTRAKSI iii

ABSTRACT iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

BAB I. PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metode Penelitian..... 4

1.5.1 Metode Pengumpulan Data..... 4

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak..... 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB II. LANDASAN TEORI 8

2.1 *State Of The Art* 8

2.2 Pengertian Aplikasi	9
2.2.1 Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli	10
2.3 Algoritma <i>K-Means Shift Clustering</i>	10
2.3.1 <i>K-Means Shift</i>	11
2.3.2 <i>Clustering</i>	14
2.4 Multimedia	14
2.4.1 Pengertian Multimedia	15
2.4.2 Objek-Objek Multimedia	15
2.5 Pembelajaran	16
2.6 Multimedia Pembelajaran	18
2.6.1 Fungsi Multimedia Pembelajaran	19
2.6.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran	19
2.7 Animasi	20
2.7.1 Pengertian Animasi	20
2.7.2 Jenis Animasi	21
2.8 <i>Frame</i>	22
2.9 <i>Macromedia Flash Profesional CS6</i>	23
2.10 <i>ActionScript Flash</i>	25
2.9.2 Pengertian <i>ActionScript</i>	25
2.10 Kelebihan <i>ActionScript</i>	25
2.11 Seni Bela Diri	26
2.12 Perguruan Al-Jabbar.....	27
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Analisis Sistem.....	28
3.2 Analisis Masalah	28

3.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	28
3.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	29
3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	29
3.3.3 Analisis Pengguna.....	30
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.5 Analisis <i>K-Means Shift Clustering</i>	31
3.6 Arsitektur Sistem.....	33
3.7 Arsitektur Aplikasi.....	34
3.8 Konsep	34
3.8.1 Pengenalan Aplikasi.....	34
3.9 Perancangan	35
3.9.1 <i>Use Case Diagram</i>	35
3.9.2 <i>Activity Diagram</i>	39
3.9.3 <i>Sequence Diagram</i>	42
3.9.4 Perancangan Penghalusan Gerakan <i>Video</i>	44
3.10 Perancangan Antar Muka.....	48
3.11 <i>Material Collecting</i>	51
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN	52
4.1 Implementasi Sistem	52
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras Dan Lunak	52
4.1.3 Implementasi Algoritma <i>K-Means Shift Clustering</i>	53
4.1.3 Implementasi Antarmuka	56
4.2 Pengujian	59
4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian	60

BAB V. PENUTUP	61
-----------------------------	-----------

5.1 Kesimpulan	61
----------------------	----

5.2 Saran	61
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

