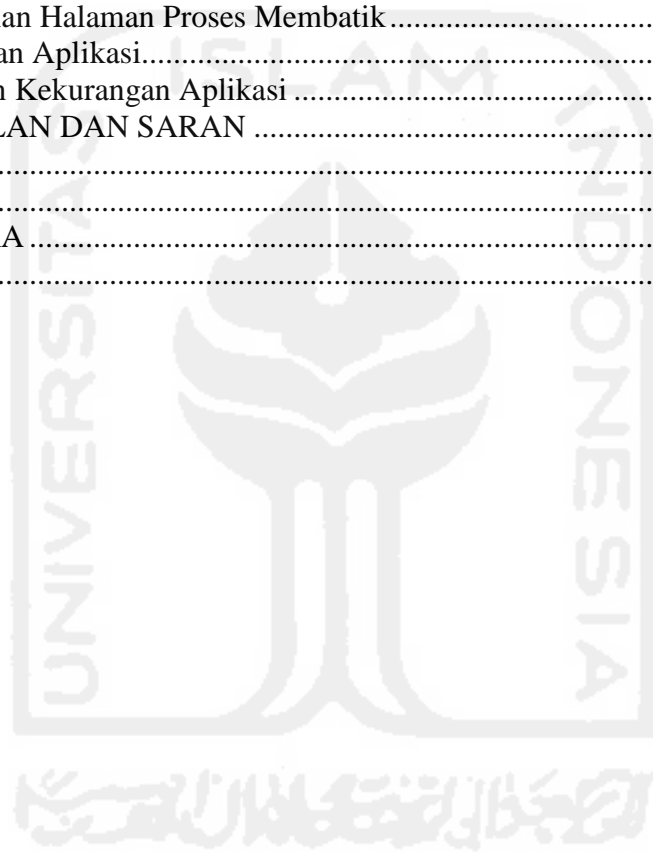


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Logi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Batik	5
2.1.1 Definisi Batik	5
2.1.2 Jenis Batik	6
2.1.3 Alat Pembuat Batik	10
2.1.4 Proses Pembuatan Batik.....	13
2.2 Multimedia.....	15
2.2.1 Definisi Multimedia	16
2.2.2 Multimedia Content Production	16
2.2.3 Multimedia Communication.....	17
2.2.4 Pengertian Game.....	17
2.2.5 Proses Pembuatan Game	18
2.3 <i>Game</i> Edukasi	19
2.4 Adobe Flash	19
2.5 One – Group Pretest-Posttest Design.....	20
2.6 Uji Rangking Pertanda Wilcoxon	20
2.7 Review Aplikasi Sejenis	21
BAB III METODOLOGI.....	22
3.1 Pengumpulan Data	22
3.1.1 Metode Assure	22
3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	26
3.2.1 Analisis Kebutuhan Data	27
3.2.2 Analisis Kebutuhan Masukan.....	27
3.2.3 Analisis Kebutuhan Proses	27
3.2.4 Analisis Kebutuhan Keluaran.....	27
3.2.5 Analisis Kebutuhan Antarmuka	28
3.3 Perancangan Perangkat Lunak	28

3.3.1	Perancangan.....	28
3.3.2	HIPO	29
3.3.3	Visual Table Of Contents (VTOC)	29
3.3.4	Penjelasan Visual Table Of Contents (VTOC)	30
3.4	Desain Antar Muka	31
3.5	Rancangan Pengujian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Proses Pembangunan Aplikasi	38
4.1.1	Pembuatan Desain Aplikasi dan <i>Background</i>	38
4.1.2	Proses <i>Import</i> File Gambar Motif Batik	39
4.1.3	Pembuatan Aplikasi	39
4.2	Implementasi Antarmuka	40
4.2.1	Tampilan Halaman Beranda	40
4.2.2	Tampilan Halaman Proses Membatik	43
4.3	Hasil Pengujian Aplikasi.....	44
4.4	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		48
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN.....		51



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Aplikasi Sejenis	21
Tabel 3.1 Pertanyaan.....	35
Tabel 4.1 hasil pengujian <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Motif Parang	6
Gambar 2.2 Motif Kawung	7
Gambar 2.3 Motif Semen.....	7
Gambar 2.4 Motif Nitik	8
Gambar 2.5 Motif Gurda atau Garuda	8
Gambar 2.6 Motif Lar	9
Gambar 2.7 Motif Ceplok.....	9
Gambar 2.8 Gawangan.....	11
Gambar 2.9 Canting	11
Gambar 2.10 Malam atau Lilin.....	12
Gambar 2.11 Pewarna.....	12
Gambar 2.12 Proses Nglowong	14
Gambar 2.13 Proses Nembok	14
Gambar 2.14 Proses Medel.....	15
Gambar 2.15 <i>Multimedia content production</i>	16
Gambar 2.16 <i>Multimedia Produksi dan Multimedia Broadcasting</i>	17
Gambar 2.17 Proses Pembuatan Game	18
Gambar 3.1 Dagram VTOC	29
Gambar 3.2 Desain Antarmuka beranda.....	32
Gambar 3.3 Desain Antarmuka Main	32
Gambar 3.4 Antarmuka Main Membuat Motif.....	33
Gambar 3.5 Desain Antarmuka Petunjuk	33
Gambar 3.6 Desain Antarmuka Keluar.....	34
Gambar 3.7 Desain Antarmuka Halaman Skor.....	34
Gambar 4.1 Desain aplikasi dan <i>background</i>	38
Gambar 4.2 Proses import file gambar motif batik.....	39
Gambar 4.3 Pembuatan aplikasi	39
Gambar 4.4 Halaman beranda.....	40
Gambar 4.5 Halaman Main.....	41
Gambar 4.6 Halaman petunjuk	41
Gambar 4.7 Halaman Tentang	42
Gambar 4.8 Halaman Keluar	42
Gambar 4.9 Halaman Mencanting	43

Gambar 4.10 Halaman kerok 43
Gambar 4.11 Halaman pewarnaan 44
Gambar 4.12 Halaman skor 44
Gambar 4.13 Uji wilcoxon ranks dan wilcoxon test statistics 46

