

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	xiv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Media Pembelajaran	5
2.2. Sejarah Tari	5
2.3. Pengertian Umum Tari	6
2.4. Tari Tradisional	6
2.5. Kebudayaan Tari Tradisional Di Indonesia	7
2.6. Tari Gambyong	7
2.7. Aplikasi	8
2.8. Android	8
2.9. FormatFactory	11
2.10. Game Maker Studio	11
2.11. Definisi Multimedia	13

2.12.	Android SDK (Software Development Kit).....	14
2.13.	Penelitian Sebelumnya.....	15
BAB III		17
PERANCANGAN SISTEM		17
3.1.	Gambaran Aplikasi	17
3.2.	Metode Pembuatan Aplikasi.....	17
3.3.	Analisa Kebutuhan.....	19
3.4.	Perancangan Sistem.....	19
3.4.1.	<i>Flowchart</i>	19
3.5.	Desain <i>Interface</i> Aplikasi Pembelajaran.....	27
3.5.1.	Splash Screen	28
3.5.2.	Halaman Utama.....	28
3.5.3.	Menu Tentang	29
3.5.4.	Menu Tarian.....	29
3.5.5.	Menu History	30
3.5.7.	Menu Filosofi.....	35
3.5.8.	Menu Gerakan.....	36
3.5.9.	Menu Busana	36
3.6.	Skenario.....	37
3.7.	Penginstalan Awal Game Maker Studio.....	39
BAB IV		42
IMPLEMENTASI SISTEM.....		42
4.1	Instalasi <i>Game Maker Studio</i>	42
4.2	Menu GMS.....	42
4.2.1	<i>Sprites</i>	42
4.2.2	Objek.....	43
4.2.3	<i>Sound</i>	44
4.2.4	<i>Background</i>	45
4.2.5	<i>Room</i>	46
4.3	Kebutuhan Aplikasi.....	48
4.3.1	Alur Aplikasi.....	48
4.3.2	Pengkodean (<i>Coding</i>).....	48
4.3.3	Aturan Main(<i>Role of Play</i>).....	48

4.3.5	<i>Tombol</i>	60
4.3.6	Screen Shoot Pembelajaran.....	64
4.4	Pembangunan Aplikasi Dengan Android SDK.....	70
4.4.1	Menjalankan aplikasi	70
4.4.2	Membangun Aplikasi Dengan Menggunakan Android Sdk	71
4.5	Penerapan Pada Perangkat	75
BAB V		80
KESIMPULAN DAN SARAN.....		80
5.1.	Kesimpulan	80
5.2.	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81