

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Spesifikasi Produk	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Permainan Bulutangkis	10
1. Teknik Dasar Bermain Bulutangkis	13
B. Pengertian <i>Footwork</i>	21
1. Sikap dan Posisi	23
2. Sikap dan Tahap Kerja Langkah Kaki	24
3. Posisi Memukul Bola (<i>Preparation</i>).....	24
4. Kesalahan yang terjadi	25
5. <i>Footwork</i> dan Pergerakan	26
6. <i>Footwork</i> Berdasarkan Perintah.....	27
C. Cara Melangkah dalam Bulutangkis	29
1. Pergerakan ke kiri muka.....	29
2. Pergerakan ke kanan muka	30
3. Pergerakan ke samping kiri	31

4. Pergerakan ke samping kanan	32
5. Pergerakan ke kiri belakang	33
6. Pergerakan ke kanan belakang	34
D. Konsep Pengembangan	35
E. Rancangan Produk	39
1. Microsoft Visual Studio 2008	39
2. <i>Notebook/Laptop</i>	41
3. <i>Remote (Keyboard Number)</i>	42
4. <i>Wireless dan Keyboard Number</i>	43
5. <i>Speaker</i>	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Sasaran Penelitian	46
D. Karakteristik Sasaran Penelitian	46
E. Pendekatan dan Metode Penelitian	47
F. Langkah-langkah Pengembangan	47
1. Penelitian Pendahuluan	47
2. Perencanaan Pengembangan Model	48
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Variasi	51
4. Implementasi Model	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Kebutuhan	58
B. Desain Awal Produk.....	59
1. Program Aplikasi Latihan <i>Footwork</i>	59
2. Tampilan Program Aplikasi Latihan <i>Footwork</i>	68
3. Fungsi Tombol <i>Remote</i>	70
C. Hasil Perbaikan Desain Oleh Ahli.....	71
D. Hasil Pengujian Pertama	74
E. Hasil Pengujian Tahap Kedua	75
F. Pembahasan Produk	76

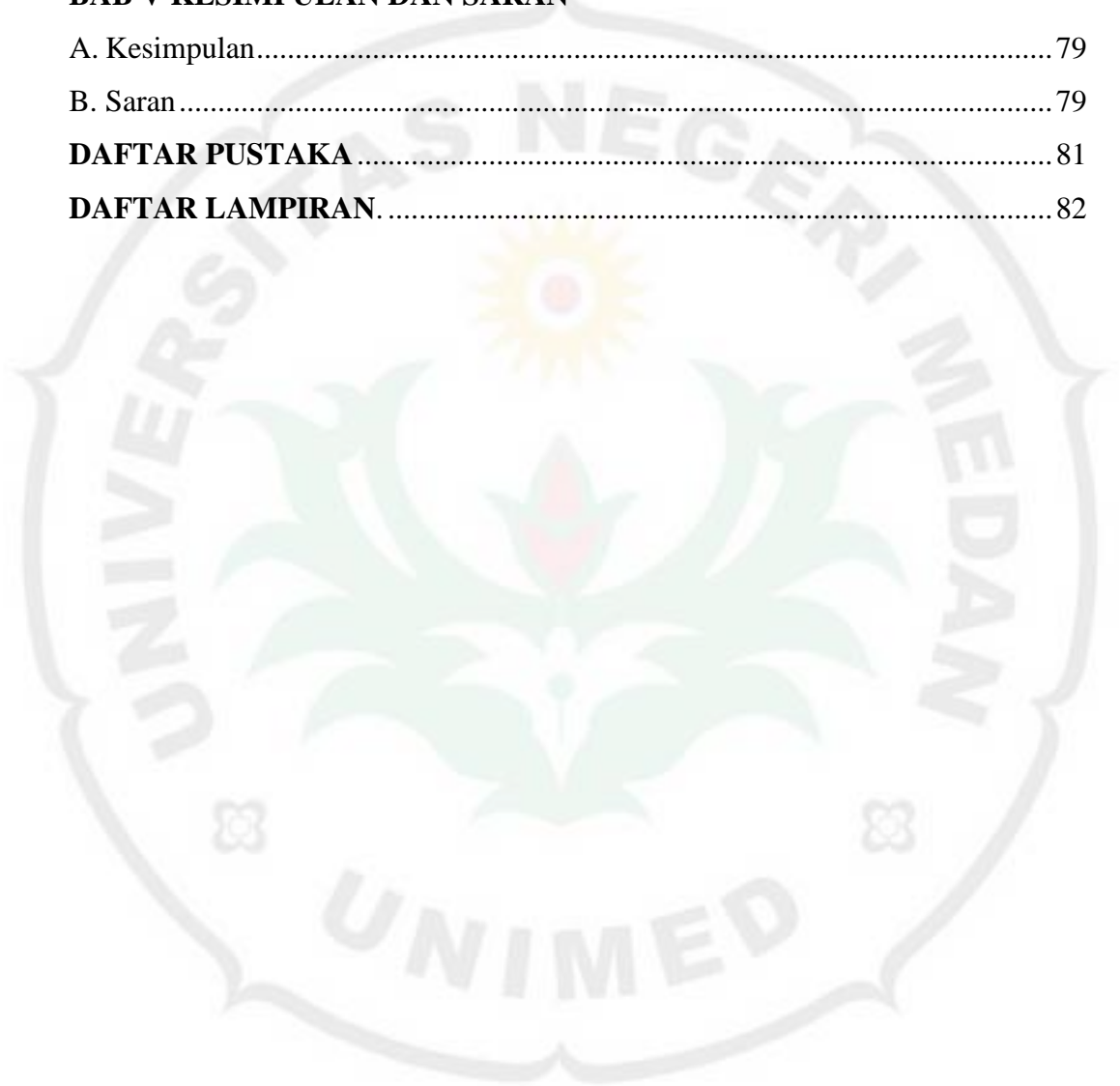
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan..... 79

B. Saran..... 79

DAFTAR PUSTAKA..... 81

DAFTAR LAMPIRAN..... 82



THE
Character Building
UNIVERSITY