

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 : Lapangan Sepak Bola .....	20
Gambar 2.2 : Lapangan Bola Voli .....	25
Gambar 2.3 : Lapangan Bola Basket .....	31
Gambar 2.4 : Fishbone Diagram Masalah.....	43
Gambar 3.1 : Langkah-langkah penggunaan metode R&D .....	46
Gambar 3.2 : Modifikasi Langkah-Langkah Model Pengembangan Sugiyono .....	47
Gambar 3.3 : Desain Produk .....	50
Gambar 4.1 : Use Case Diagram Admin .....	65
Gambar 4.2 : Use Case Diagram Guru .....	67
Gambar 4.3 : Sampul Depan Buku Petunjuk Penggunaan .....	85

