

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	I - 1
1.2 Rumusan Masalah	I - 2
1.3 Tujuan	I - 2
1.4 Ruang Lingkup Masalah	I - 3
1.5 Manfaat Penelitian	I - 3
1.6 Metode Penelitian dan Pengembangan Sistem	I - 3
1.6.1 Metode Penelitian	I - 3
1.6.2 Pengembangan Sistem	I - 4
1.7 Sistematika Penulisan	I - 5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>Projector</i>	II - 1
2.2 Manekin	II - 3
2.3 XML	II - 4
2.4 Adobe Flash CS4	II - 4
2.4.1 Dasar-dasar Penggunaan Adobe Flash CS4	II - 5
2.5 <i>Video Mapping</i>	II - 13
BAB III ANALISIS SISTEM	

3.1 Prinsip Kerja Sistem Yang Akan Dibangun	III - 1
3.1.1 Sistem Lama dan Usulan Sistem Baru	III - 1
3.1.2 Pengguna Sistem	III - 2
3.2 Hasil Analisis	III - 3
3.3 Pemodelan Sistem.....	III - 3
3.3.1 Diagram <i>Use Case</i>	III - 3
3.3.2 Definisi <i>Actor</i>	III - 3
3.3.3 Definisi <i>Use Case</i>	III - 4
3.3.4 Skenario <i>Use Case</i>	III - 4
3.3.5 <i>Class Diagram</i> Tahap Analisis.....	III - 5

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Pemodelan Sistem Dengan <i>Sequence Diagram</i>	IV - 1
4.2 Pemodelan Sistem Dengan <i>Activity Diagram</i>	IV - 2
4.3 Pemodelan Sistem Dengan <i>Class Diagram</i>	IV - 4
4.4 Perancangan Antarmuka	IV - 4
4.5 <i>Storyboard</i>	IV - 5

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	V - 1
5.1.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	V - 1
5.1.2 Spesifikasi <i>Software</i>	V - 3
5.2 Lingkungan Implementasi	V - 3
5.3 Implementasi <i>Use Case</i>	V - 4
5.4 Implementasi Antar Muka	V - 5
5.4.1 Tampilan Halaman Utama	V - 5
5.4.2 Tampilan <i>Mapping T-shirt</i>	V - 5
5.4.3 Tampilan <i>Mapping Pants</i>	V - 6
5.5 Pengujian Aplikasi	V - 6
5.5.1 Evaluasi Fungsionalitas Sistem	V - 7
5.5.2 Evaluasi Kelayakan Aplikasi	V - 8

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	VI - 1
----------------------	--------

6.2 Saran VI - 1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

