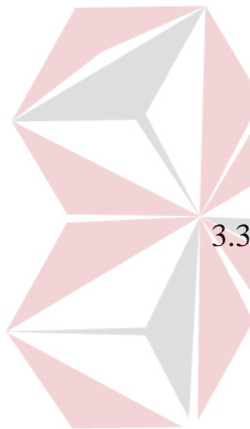


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Wiimote.....	6
2.2 Bluetooth.....	8
2.3 UML.....	9
2.4 WiimoteLib	11
2.5 C#	12
2.6 InfraRed.....	13
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	14
3.1 Analisa Permasalahan	14

3.2 Use Case Diagram Aplikasi Interactive Whiteboard	18
3.3 Flow Of Event.....	19
3.3.1 Flow Of Event dari use case Menulis	19
A Precondition	19
B Main Flow	19
C Sub Flow.....	19
D Alternatif Flow	19
3.3.2 Flow Of Event dari use case Menghapus.....	20
A Precondition	20
B Main Flow	20
C Sub Flow.....	20
D Alternatif Flow	20
3.3.3 Flow Of Event dari use case Mengganti Slide.....	20
A Precondition	20
B Main Flow	21
C Sub Flow.....	21
D Alternatif Flow	21
3.3.4 Flow Of Event dari use case Menyimpan Slide.....	21
A Precondition.....	21
B Main Flow	21
C Sub Flow.....	22
D Alternatif Flow	22
3.3.5 Flow Of Event dari use case Membuka Slide	22
A Precondition.....	22
B Main Flow	22
C Sub Flow.....	22

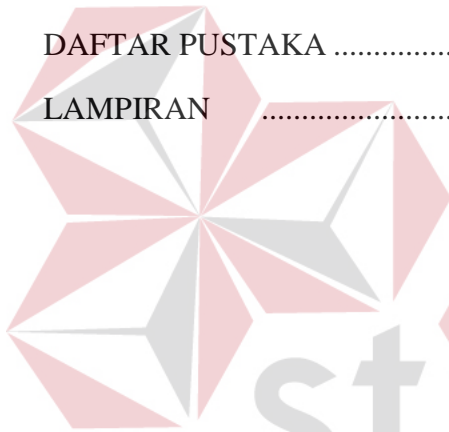


INSTITUT BISNIS
 & INFORMATIKA
stikom
 SUPARAYA

D Alternatif Flow	23
3.3.6 Flow Of Event dari use case Kalibrasi.....	23
A Precondition	23
B Main Flow	23
C Sub Flow.....	23
D Alternatif Flow	23
3.4 User Interface	23
3.4.1 User Interface Form Menu Utama	24
3.4.2 User Interface Form Calibration	25
3.4.3 User Interface Form Drawing	26
3.5 Sequence Diagram	27
3.5.1 Sequence Diagram Menulis	27
3.5.2 Sequence Diagram Menghapus.....	29
3.5.3 Sequence Diagram Mengganti Slide.....	30
3.5.4 Sequence Diagram Membuka dan Menyimpan Slide.....	31
3.5.5 Sequence Diagram Kalibrasi.....	32
3.6 Class Diagram	32
3.6.1 Class Bitmap	33
3.6.2 Class Graphics.....	34
3.6.3 Class Pen	34
3.6.4 Class IO.....	34
3.6.5 Class Drawing	35
3.6.6 Class MainMenu	35
3.6.7 Class Wii	36
3.6.8 Class Calibration	36
3.6.9 Class Warper	37

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....	38
4.1 Implementasi Sistem.....	38
4.1.1 Pembuatan Perangkat Lunak.....	39
A Menulis dan Menghapus	39
B Mengganti Slide	41
C Menyimpan.....	42
D Membuka File	43
E Kalibrasi.....	44
4.1.2 Instalasi Dan Kebutuhan Perangkat	46
4.1.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	46
4.1.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	46
4.1.2.3 Instalasi Program dan Pengaturan Sistem.....	47
4.2 Evaluasi.....	47
4.2.1 Menulis.....	47
4.2.2 Menghapus	48
4.2.3 Mengganti Slide	49
4.2.4 Menyimpan	50
4.2.5 Membuka	51
4.3 Penjelasan Hasil Implementasi	52
4.3.1 Form Menu.....	52
4.3.2 Form Kalibrasi	53
4.3.3 Form Drawing	54
4.4 Uji Coba dan Evaluasi.....	54
4.4.1 Uji Coba Fungsionalitas Aplikasi	55
4.4.2 Proses Menulis	55

4.4.3 Proses Menghapus.....	55
4.4.4 Proses Mengganti Slide.....	56
4.4.5 Proses Menyimpan Slide.....	57
4.4.6 Proses Membuka Slide.....	58
4.4.7 Evaluasi.....	59
 BAB V PENUTUP.....	 60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	63



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR TABEL

Halaman

Table 3.1 Hasil Evaluasi Aplikasi Interactive Whiteboard.....	51
---	----



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Wiimote.....	7
Gambar 2.2 Bluetooth.....	9
Gambar 3.1 Rangkaian Kerja IR Pen.....	15
Gambar 3.2 Block Diagram Interactive Whiteboard	16
Gambar 3.3 Activity Diagram Interactive Whiteboard.....	17
Gambar 3.4 Use Case Diagram Aplikasi Interactive Whiteboard	18
Gambar 3.5 User Interface Menu Utama	24
Gambar 3.6 User Interface Form Calibration	25
Gambar 3.7 User Interface Form Drawing	26
Gambar 3.8 Sequence Diagram Menulis	28
Gambar 3.9 Sequence Diagram Menghapus.....	29
Gambar 3.10 Sequence Diagram Mengganti Slide.....	30
Gambar 3.11 Sequence Diagram Membuka dan Menyimpan Slide.....	31
Gambar 3.12 Sequence Diagram Kalibrasi.....	32
Gambar 3.13 Class Diagram aplikasi Interactive Whiteboard.....	33
Gambar 3.14 Class Bitmap	33
Gambar 3.15 Class Graphics.....	34
Gambar 3.16 Class Pen	34
Gambar 3.17 Class IO.....	35
Gambar 3.18 Class Drawing	35

Gambar 3.19	Class MainMenu	36
Gambar 3.20	Class Wii	36
Gambar 3.21	Class Calibration	36
Gambar 3.22	Class Warper	37
Gambar 4.1	Implementasi Rancang Bangun Aplikasi Interactive Whiteboard	38
Gambar 4.2	Hasil Dari Evaluasi Menulis	48
Gambar 4.3	Hasil Dari Evaluasi Menghapus	48
Gambar 4.4	Hasil Dari Evaluasi Mengganti Slide (Slide Sekarang)	49
Gambar 4.5	Hasil Dari Evaluasi Mengganti Slide (Slide Berikutnya)	49
Gambar 4.6	Hasil Dari Evaluasi Mengganti Slide (Slide Sebelumnya)	50
Gambar 4.7	Hasil Dari Evaluasi Menyimpan	50
Gambar 4.8	Hasil Dari Evaluasi Membuka <i>File</i>	51
Gambar 4.9	Form Menu	52
Gambar 4.10	Form Kalibrasi	53
Gambar 4.11	Form Drawing	54
Gambar 4.12	Menulis dengan IR Pen	55
Gambar 4.13	Menghapus dengan IR Pen	56
Gambar 4.14	Slide sekarang	56
Gambar 4.15	Slide berikutnya	57
Gambar 4.16	Menyimpan Slide	57
Gambar 4.17	Membuka Slide	58
Gambar 4.18	Hasil dari slide yang telah disimpan	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.1 mainFrm.cs	63
Lampiran 1.2 frmCalibrate.cs	64
Lampiran 1.3 frmDrawing.cs	64
Lampiran 1.4 Wii.cs.....	75
Lampiran 1.5 Warper.cs.....	85
Lampiran 1.6 getValue.cs	89

