

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN AMIKOM	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Aplikasi	7
2. Alat Bantu Pengajaran	7
3. Media	8
4. Aksara Jawa	9
5. Pegertian Pembelajaran	9

	6. Pengertian Media Pembelajaran	10
	7. Edukasi	11
	8. Android	10
	9. Multimedia	15
	10. Software	20
	B. Penelitian Sebelumnya	24
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	29
	B. Metode Pengumpulan Data	29
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	31
	D. Konsep Penelitian	33
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	37
	B. Analisis Hasil	37
	1. Pengkonsepan	37
	2. Perancangan	39
	3. Pengumpulan Materi	44
	4. Pembuatan	46
	5. Pengujian	54
	6. Distribusi	63
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	64
	B. Saran	65
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perhitungan Kuisisioner.....	2
Tabel 2.1 Istilah Dalam <i>Adobe Flash Pro CS6</i>	20
Tabel 2.2 Penelitian Perbandingan	26
Tabel 2.3 Penelitian Perbandingan	27
Tabel 2.4 Penelitian Perbandingan	28
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep	38
Tabel 4.2 Storyboard.....	41
Tabel 4.3 Pengumpulan <i>Material Collecting</i>	45
Tabel 4.4 Rencana Pengujian	54
Tabel 4.5 Hasil Pengujian	56
Tabel 4.6 Pengujian Aplikasi.....	57
Tabel 4.7 Metode kuisisioner.....	58
Tabel 4.8 Presentase.....	60
Tabel 4.9 Presentase.....	61
Tabel 4.10 Presentase.....	61
Tabel 4.11 Presentase.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Welcome Screen</i>	22
Gambar 2.2 Jendela Program <i>Adobe Flash Pro CS6</i>	23
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	34
Gambar 4.1 Struktur Navigasi	40
Gambar 4.2 Pembuatan Menu Utama	46
Gambar 4.3 Pembuatan Button Aksara	47
Gambar 4.4 Pembuatan Button Aksara Angka	48
Gambar 4.5 Pembuatan Button Aksara Swara	48
Gambar 4.6 Tampilan <i>Splash Screen</i>	49
Gambar 4.7 Koding Menu Utama	50
Gambar 4.8 Menu Utama	50
Gambar 4.9 Menu Belajar Carakan	51
Gambar 4.10 Menu Belajar Aksara Angka	52
Gambar 4.11 Menu Belajar Aksara Swara	52
Gambar 4.12 Menu Dolanan	53
Gambar 4.13 Tampilan Permainan	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner

Lampiran 2. Hasil Wawancara

