

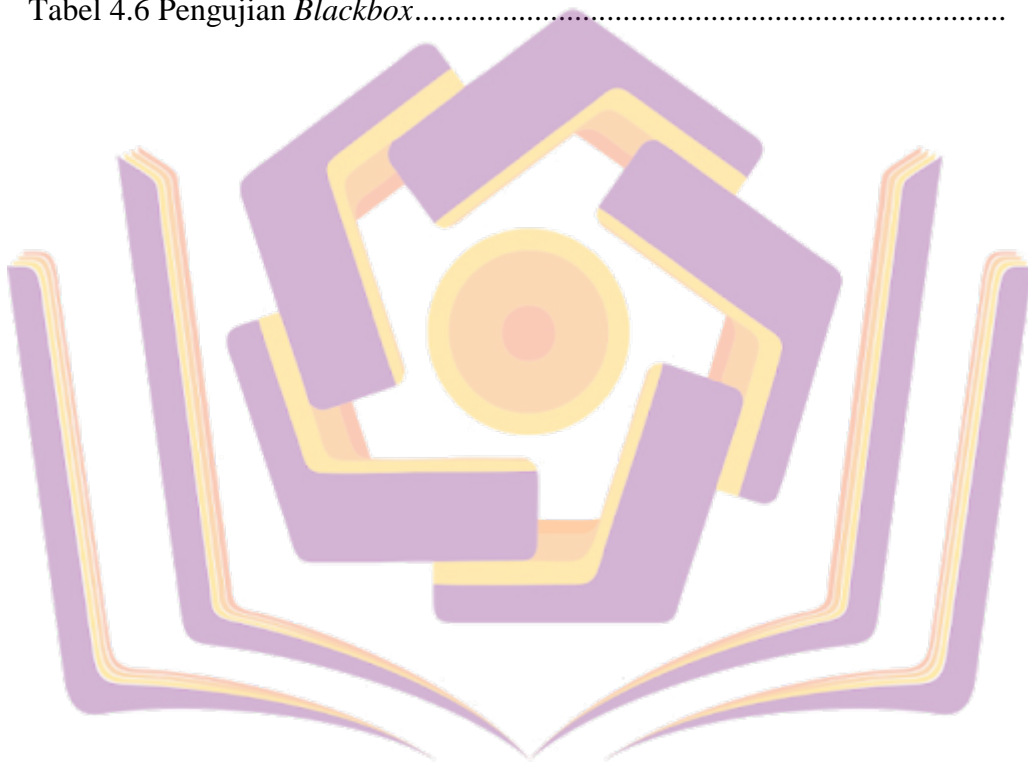
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. <i>Mobile Learning</i>	10
3. Android.....	13
4. Adobe Flash Professional CS6.....	16
5. Amaliah Nahdlatul Ulama.....	20
B. Penelitian Sebelumnya.....	44

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	46
	B. Metode Pengumpulan Data	46
	C. Alat dan Bahan Penelitian.....	48
	D. Konsep Penelitian.....	49
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Pengumpulan Data	52
	1. Observasi	52
	2. Wawancara	53
	3. Dokumentasi.....	54
	B. Pengembangan Sistem	55
	1. <i>Concept</i> (Pengonsepan)	55
	2. <i>Design</i> (Perancangan).....	55
	3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	58
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	60
	5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	71
	6. <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	73
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	76
	B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Observasi.....	52
Tabel 4.2 Wawancara.....	53
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	57
Tabel 4.4 <i>Material Collecting</i>	59
Tabel 4.5 Pengaturan Awal Adobe Flash Professional CS6.....	59
Tabel 4.6 Pengujian <i>Blackbox</i>	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengguna <i>Smartphone</i> di Indonesia	14
Gambar 2.2 Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6.....	18
Gambar 2.3 Komponen Awal Adobe Flash Professional CS6	20
Gambar 4.1 Struktur Navigasi.....	56
Gambar 4.2 Halaman Intro.....	61
Gambar 4.3 Halaman Utama.....	62
Gambar 4.4 ActionScript Halaman Utama	64
Gambar 4.5 Halaman Submenu	65
Gambar 4.6 Halaman Konten.....	66
Gambar 4.7 ActionScript Halaman Konten	68
Gambar 4.8 Halaman <i>Information</i>	69
Gambar 4.9 <i>Timeline</i>	69
Gambar 4.10 <i>Publish</i> Aplikasi	70
Gambar 4.11 Unggah Google Drive	74
Gambar 4.12 Distribusi via Media Sosial	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Manual Book* Aplikasi

Lampiran 2. Jadwal Penelitian

Lampiran 3. Denah Lokasi Penelitian

