

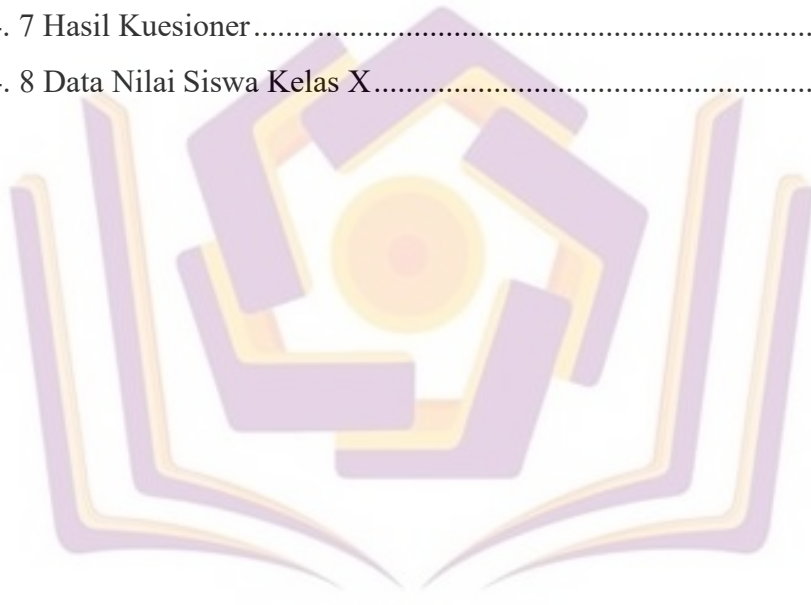
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
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. Media Pembelajaran.....	7
2. Multimedia	8
3. Multimedia Interaktif	9
4. <i>Adobe Animate</i>	11
5. <i>Adobe Illustrator</i>	12
6. <i>Action Script</i>	13
7. Aksara Jawa	13

B. Penelitian Sebelumnya	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	23
B. Metode Pengumpulan Data	23
C. Alat dan Bahan Penelitian	25
D. Konsep Penelitian	26
1. Metode Pengumpulan Data	27
2. Identifikasi Masalah	28
3. Metode Pengembangan Sistem	29
4. Pelaporan	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Konsep (<i>Concept</i>)	34
B. Desain (<i>Design</i>)	35
C. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	40
D. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	40
1. Tahap <i>Import</i> Bahan	41
2. Tahap Perancangan Tampilan Aplikasi	47
3. Tahap Pengkodean untuk Tombol Navigasi	53
E. Pengujian (<i>Testing</i>)	62
1. Pengujian Alpha (<i>alpha test</i>)	62
2. Pengujian Beta (<i>beta test</i>)	69
3. Pengujian Analisis Data	80
F. Distribusi (<i>Distribution</i>)	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	18
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4. 2 Material dan Bahan	42
Tabel 4. 3 Pengujian Alpha	63
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Alpha.....	67
Tabel 4. 5 Nama Responden	71
Tabel 4. 6 Lembar Kuesioner.....	72
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner	73
Tabel 4. 8 Data Nilai Siswa Kelas X.....	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>Adobe Animate CC 2018</i>	11
Gambar 2. 2 Tampilan <i>Adobe Illustrator CS6</i>	12
Gambar 2. 3 Tampilan <i>Action Script 3.0</i>	13
Gambar 2. 4 Tabel Aksara Jawa	14
Gambar 2. 5 Tabel Aksara Murda.....	15
Gambar 2. 6 Tabel Aksara Angka.....	15
Gambar 2. 7 Tabel Aksara Rekan	15
Gambar 2. 8 Tabel Aksara Sandhangan 1	16
Gambar 2. 9 Tabel Aksara Sandhangan 2	17
Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 3. 2 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	29
Gambar 4. 1 Struktur Navigasi	36
Gambar 4. 2 Desain Material Tambahan	40
Gambar 4. 3 <i>Import Bahan ke Library</i>	42
Gambar 4. 4 Tampilan Awal.....	48
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Utama	48
Gambar 4. 6 Tampilan Sejarah	49
Gambar 4. 7 Tampilan Materi.....	50
Gambar 4. 8 Tampilan Aksara	50
Gambar 4. 9 Tampilan Tuladha	51
Gambar 4. 10 Tampilan Latihan	51
Gambar 4. 11 Tampilan Pertanyaan.....	52
Gambar 4. 12 Tampilan Hasil	52
Gambar 4. 13 Tampilan Info.....	53
Gambar 4. 14 Contoh Pengkodean Navigasi	54
Gambar 4. 15 Pengkodean Tombol Masuk.....	54
Gambar 4. 16 Pengkodean Tombol Keluar.....	55
Gambar 4. 17 Pengkodean Halaman Utama	56
Gambar 4. 18 Pengkodean Tombol <i>Home</i>	56

Gambar 4. 19 Pengkodean Halaman Materi	57
Gambar 4. 20 Pengkodean Tombol Tuladha.....	58
Gambar 4. 21 Pengkodean Tombol Kembali dan Tombol Selanjutnya.....	58
Gambar 4. 22 Pengkodean Halaman Latian.....	59
Gambar 4. 23 Pengkodean Tombol Pilihan Jawaban Latian Soal	60
Gambar 4. 24 Pengkodean Nilai	60
Gambar 4. 25 Pengkodean Tombol Ulangi.....	61
Gambar 4. 26 Pengkodean Tombol Info	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Surat Keterangan

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Kuesioner

