

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Definisi Operasional.....	6
1.7 Sistem Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Etika Bisnis Jepang	8
2.2 Media Pembelajaran.....	11
2.3 Multimedia.....	13
2.4 <i>Adobe Flash CS3</i>	14

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	16
3.2 Objek Penelitian	
3.3.1 Populasi	18
3.3.2 Sampel	18
3.3 Teknik Pengumpulan Data	
3.3.1 Studi Pustaka	18
3.3.2 Wawancara	18
3.3.3 Kuesioner (angket)	19
3.4 Waktu dan Lokasi Penelitian	20
3.5 Tahapan Penelitian	
3.5.1 Persiapan	20
3.5.2 Pembuatan Produk	20
3.5.2.1 Perancangan Media	20
3.5.2.2 Pembuatan Media	21
3.5.3 Teknik Pengolahan Data	21

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Proses Pembuatan Media	24
4.1.1 Membuat Rancangan Media	24
4.1.2 Pembuatan Desain Media	26
4.1.3 Meng- <i>import</i> Gambar dan Suara ke Dalam <i>Adobe Flash CS3</i>	27
4.1.4 Membuat <i>button</i>	28
4.1.5 Memasukkan <i>actionsript</i>	31
4.1.6 Pengunduhan suara <i>OJAD</i>	34
4.1.7 Mengubah media ke dalam bentuk <i>.exe</i>	38
4.2 Cara Pengoperasian Media <i>E-JB</i>	39
4.3 Tanggapan Responden Terhadap Media <i>E-JB</i>	47
4.3.1 Tanggapan responden terhadap materi media <i>E-JB</i>	48
4.3.2 Tanggapan responden terhadap tampilan media <i>E-JB</i>	50

4.3.3 Hasil Data Kuesioner Secara Keseluruhan	53
4.3.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	55

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	----

SINOPSIS

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP