

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>PENGUJI</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	v
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	vi
<b>ABSTRAK.....</b>	viii
<b>ABSTRACT .....</b>	ix
<b>要旨.....</b>	x
<b>DAFTAR ISI.....</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Penelitian.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Definisi Operasional.....	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	9
2.1 Definisi Multimedia.....	9

2.2 Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran.....	10
2.3 Syarat Media Pembelajaran .....	12
2.4 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan .....	14
2.4.1 <i>Articulate Storyline 3</i> .....	14
2.4.2 <i>CorelDraw 2020</i> .....	15
2.5 Definisi Aplikasi .....	15
2.5.1 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	16
2.6 <i>Android</i> .....	17
2.7 HTML.....	18
2.8 Pariwisata .....	18
2.8.1 Pengertian Pariwisata .....	18
2.5.1 Elemen Pariwisata .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	21
3.1 Metode Peneltian .....	21
3.2 Objek Penelitian .....	23
3.2.1 Populasi.....	23
3.2.2 Sampel .....	23
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian .....	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.4.1 Studi Pustaka.....	24
3.4.2 Kuesioner .....	24
3.4.3 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.5 Penarikan Kesimpulan.....	29

<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	30
4.1 Deskripsi Temuan Penelitian.....	30
4.1.1 Perancangan dan Proses Pembuatan Media.....	30
4.1.2 Penilaian Responden terhadap Aplikasi <i>Guide Friend</i> .....	43
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian .....	51
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	53
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	55
5.1 Kesimpulan .....	55
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	