DAFTAR ISI

Hal

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR BAGAN x

DAFTRA GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Batasan Masalah 5

1.4 Tujuan Penelitian 6

1.5 Manfaat Penelitian 6

1.6 Definisi Operasional 7

1.7 Sistematika Penulisan 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media 10

2.1.1 Pengertian Media 10

2.2 Multimedia 11

2.2.1 Multimedia Interaktif 11

2.2.2 Format Multimedia 12
2.2.3 Karakteristik Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar 13
2.3 Media Pembelajaran 14
2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran 15
2.4 Adobe Flash CS5 17
2.5 Adobe Photoshop CS5 20
2.6 Buku Sakura Jilid 2 25

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian 27
3.2 Objek Penelitian 28
3.2.1 Populasi 28
3.2.2 Sampel 28
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitan 29
3.4 Teknik Pengumpulan Data 30
3.5 Teknik Pengolahan Data Kuisioner 31
3.5.1 Memeriksa Tanggapan Responden 31
3.5.2 Menghitung Hasil Tanggapan Responden 32

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Proses Perancangan Media Interaktif "Katana learning 3" 35
4.1.1 Pembuatan Media 37

4.1.1.1 Membuat Desain Media 38

4.1.1.2 Membuat Animasi 40

4.1.1.3 Pemrograman 42

4.1.1.4 Mengekspor Media 48

4.2 Cara Pemakaian Media Interaktif "Katana Learning 3" 48

4.3 Tanggapan Responden Terhadap Media Interaktif "Katana Learning 3".. 58

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 63

5.2 Saran 64

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN