DAFTAR ISI

ABSTRAK

ABSTRCT

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah 4
1.3. Batasan Masalah 4
1.4. Tujuan Masalah 5
1.5. Manfaat Penelitian 5
1.6. Definisi Operasional 6
1.7. Sistematika Penulisan 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media 9
2.1.1. Media Pengajaran 10
2.2. Multimedia 12
2.2.1. Multimedia Interaktif 15
2.2.2. Manfaat Multimedia Pembelajaran 16
2.2.3. Karakteristik Multimedia Pembelajaran 17
2.2.4. Format Multimedia Pembelajaran 19
2.3. *Windows* 20
2.4. *Adobe Flash* 23
2.4.1. *Adobe Flash CS5* 24
2.5. *Adobe Photoshop* 25
2.5.1. *Adobe Photoshop CS5* 27

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian 27

3.2. Objek Penelitian 27
3.2.1. Populasi 28
3.2.2. Sampel 28
3.3. Lokasi dan Tempat Penelitian 29
3.4. Teknik Pengumpulan Data 29
3.4.1. Studi Pustaka 29
3.4.2. Kuesioner 31
3.5. Teknik Pengolahan Data 32
3.5.1. Perancangan Multimedia 32
3.5.2. Perhitungan Kuesioner 33
3.6. Prosedur Penelitian 37

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Perancangan dan Proses Pembuatan Media 37
4.1.1. Membuat Kerangka Media 37
4.1.2. Membuat Desain Media 40
4.1.3. Mengimport Desain ke Dalam *Adobe Flash CS5 Profesional* .. 42
4.1.4. Pembuatan Animasi 42
4.1.5. Alur Pembuatan Media 43
4.1.6. Pemograman 45
4.2. Proses Pengoperasian Media 52
4.3. Tanggapan Responden terhadap Multimedia *"Katana Learning 2"* 58

BAB V KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan 64
5.2. Saran 65

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN