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 Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Batasan Masalah 5

1.4 Tujuan Penelitian 5

1.5 Manfaat Penelitian 6

1.6 Definisi Operasional 6

1.7 Sistematika Penulisan 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran 9

2.2 *Mobile Learning* 9

2.2.1 *Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran* 10
2.2.2 Penggunaan *Smartphone* didalam *Mobile Learning* 11
2.3 Sistem Operasi..... 11
2.3.1 *Android* 12
2.4 *Adobe*..... 12
2.4.1 *Adobe Flash CS6* 12
2.4.2 *Adobe Photoshop CS6* 14
2.5 *Nouryoku Shiken* 14
2.6 *Bunpou* 16
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian..... 17
3.2 Objek Penelitian 21
3.2.1 Populasi dan Sampel..... 21
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian..... 22
3.4 Teknik Pengumpulan Data 22
3.4.1 Kuesioner..... 22
3.5 Tahap Pengolahan Data..... 24
3.6 Teknik Pengolahan Data 24
3.7 Menarik Kesimpulan 27
BAB IV PEMBAHASAN
4.1 Perancangan dan Proses Pembuatan aplikasi *Kantan Bunpou*..... 28
4.1.1 Membuat Rancangan Media..... 28

4.1.2 Membuat Desain Media 30
4.1.3 Mengimport Desain ke dalam *Adobe Flash CS6* 33
4.1.4 Membuat Animasi 33
4.1.5 Membuat *Button* 34
4.1.6 Menambahkan *Action Script* 36
4.2 Proses Pengoperasian Media 49
4.3 Penilaian Responden Terhadap Aplikasi *Kantan Bunpou* 52
4.3.1 Data Hasil Kuesioner 52
4.3.2 Penghitungan Data Hasil Kuesioner 54
4.3.3 Penghitungan Presentase 57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 58
5.2 Saran 59
DAFTAR PUSTAKA 61
SINOPSIS
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP