

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah.....	6
I.3. Tujuan	6
I.4. Manfaat	6
I.5. Batasan Masalah.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
II.1. Gaya Belajar.....	8
II.1.1. Klasifikasi Gaya Belajar	8
II.1.2. Visual (Belajar dengan cara melihat)	9
II.1.3. <i>Auditory</i>	10
II.1.4. <i>Kinestetis</i>	11
II.2. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	11
II.2.1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	11
II.2.2. Perlunya Multimedia Pembelajaran Interaktif	12
II.3. <i>Storyboard</i>	14
II.3.1. Mengapa Perlu Storyboard.....	14

II.4. HTML 5	16
II.4.1. Definisi HTML 5	16
II.4.2. Fitur HTML5	17
II.5. Metode Multimedia Development Life cycle	19
BAB III	24
METODOLOGI PENELITIAN	24
III.1. Model Konseptual	24
III.2. Sistematika Penelitian	26
BAB IV	30
PENGEMBANGAN SOFTWARE PADA TAHAP CONCEPT	30
IV.1. Identifikasi Objektif	30
IV.2. Identifikasi Kebutuhan	31
IV.3. Karakteristik dan Ruang Lingkup Materi	31
IV.4. <i>Storyline</i>	32
BAB V PENGEMBANGAN <i>SOFTWARE</i> DI TAHAP <i>DESIGN</i> DAN <i>COLLECTING MATERIAL</i>	37
V.1. <i>Storyboard</i> Pembelajaran	37
V.2. Skenario Pembelajaran	82
BAB VI PENGEMBANGAN <i>SOFTWARE</i> DI TAHAP <i>ASSEMBLY</i>	83
VI.1. User Interface	84
VI.1.1. <i>Homepage</i>	84
VI.1.2. Tujuan Pembelajaran	84
VI.1.3. Menu Utama	85
VI.1.4. Halaman Awal Materi 1	85
VI.1.5. Halaman Rute Materi 1	86
VI.1.6. Halaman Awal Sub Materi 1-1	86
VI.1.7. Halaman Awal Sub Materi 1-2	87
VI.1.8. Halaman Awal Sub Materi 1-3	87
VI.1.9. Halaman Awal Sub Materi 1-4	88
VI.1.10. Halaman Kuis Materi 1	88
VI.1.11. Halaman Awal Materi 2	89
VI.1.12. Halaman Rute Materi 2	89

VI.1.13.	Halaman Awal Sub Materi 2-1	90
VI.1.14.	Halaman Awal Sub Materi 2-2	90
VI.1.15.	Halaman Kuis Materi 2	91
VI.1.16.	Halaman Materi 3	91
BAB VII PENGEMBANGAN <i>SOFTWARE</i> DI TAHAP <i>TESTING</i> DAN DISTRIBUTION		95
VII.1.	Pengujian	95
VII.1.1.	Tujuan Pengujian	95
VII.1.2.	Skenario Pengujian	96
VII.1.3.	Pengujian Fungsional Software	96
VII.1.4.	Pengujian User Acceptance	105
VII.1.7.	Pengujian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar	112
VII.2.	DISTRIBUTION	113
BAB VIII PENUTUP		114
	Kesimpulan	114
	Saran	114
DAFTAR PUSTAKA		115