

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING LAPANGAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRACT

ABSTRAK

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

KATA PENGANTAR.....i

DAFTAR ISI.....iii

DAFTAR TABELix

DAFTAR GAMBAR.....x

DAFTAR LAMPIRANxi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar BelakangI – 1

1.2 Rumusan MasalahI – 2

1.3 Batasan Masalah.....I – 3

1.4 Tujuan PenelitianI – 3

1.5 Manfaat PenelitianI – 3

1.6 Metodologi Penelitian	I – 4
1.7 Sistematika Penulisan	I – 5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Profesi	II – 1
2.1.1 Pengertian Profesi	II – 1
2.1.2 Karakteristik Profesi	II – 2
2.2 Multimedia.....	II – 4
2.2.1 Pengertian Multimedia	II – 4
2.2.2 Jenis Multimedia	II – 5
2.2.3 Elemen Multimedia	II – 5
2.2.4 Faktor Tambahan Elemen Multimedia	II – 14
2.2.5 Rekayasa Produk Multimedia	II – 19
2.2.6 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia	II – 20
2.3 Unity	II – 21
2.4 Android	II – 23
2.4.1 Pengertian Android	II – 23
2.4.2 Karakteristik Android.....	II – 24
2.4.3 Versi Android.....	II – 26
2.5 Penelitian Terkait	II – 30

BAB III METODOLOGI

3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	III – 1
3.2 Analisis Kebutuhan	III – 1
3.2.1 Kebutuhan Data	III – 2

3.2.2	Kebutuhan Masukan	III – 3
3.2.3	Kebutuhan Keluaran	III – 3
3.3	Perancangan Produk Multimedia dengan Metode Luter-Sutopo ...	III – 3
3.3.1	Konsep	III –3
3.3.2	Perancangan.....	III – 4
3.3.3	Tahap Pengumpulan Bahan	III – 9
3.3.4	Tahap Pemasangan Elemen Multimedia	III – 10
3.3.5	Tahap Pengujian Testing	III – 10
3.3.6	Tahap Distribusi	III – 10

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Aplikasi	IV – 1
4.2	Implementasi Aplikasi.....	IV – 1
4.2.1	Halaman Aplikasi	IV – 1
4.3	Pengujian Alpha Beta	IV – 27
4.3.1	Pengujian Alpha Beta	IV – 28
4.3.2	Kesimpulan Hasil Pengujian	IV – 30
4.4	Distribusi	IV – 31
4.5	Hasil Akhri Produk.....	IV – 31

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	V – 1
5.2	Saran	V – 1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN