

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	I – 1
1.2 Rumusan Masalah	I – 3
1.3 Batasan Masalah.....	I – 3
1.4 Tujuan Penelitian	I – 3
1.5 Manfaat Penelitian	I – 4
1.6 Metodologi Penelitian	I – 4
1.7 Sistematika Penulisan	I – 6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kajian Teori	II – 1
2.1.1 Pengertian Budaya	II – 1
2.2 Multimedia.....	II – 2
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	II – 2
2.2.2 Jenis Multimedia	II – 3

2.2.3	Elemen Multimedia	II – 3
2.2.4	Faktor Tambahan Elemen Multimedia	II – 5
2.2.5	Rekayasa Produk Multimedia	II – 9
2.2.6	Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia	II – 11
2.3	Android Studio.....	II – 11
2.4	Android	II – 12
2.4.1	Pengertian Android	II – 12
2.4.2	Karakteristik Android.....	II – 12
2.4.3	Versi Android.....	II – 14
2.5	Penelitian Terkait	II – 15

BAB III METODOLOGI

3.1	Metodologi Penelitian	III – 1
3.2	Perumusan Masalah.....	III – 2
3.3	Pengumpulan data	III – 2
3.4	Pengembangan Aplikasi Multimedia	III – 3
3.4.1	Concept.....	III – 4
3.4.2	Design.....	III – 4
3.4.3	Material Collecting.....	III – 5
3.4.4	Assembly	III – 6
3.4.5	Testing	III – 6
3.4.6	Distribution.....	III – 6
3.5	Hasil Penelitian.....	III – 7

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Concept	IV – 1
4.2 Design.....	IV – 2
4.3 Material Collecting.....	IV – 7
4.4 Assembly.....	IV – 9
4.4.1 Halaman Aplikasi	IV – 10
4.5 Testing.....	IV – 18
4.5.1 Pengujian Alpha	IV – 18
4.5.1 Kesimpulan Hasil Pengujian	IV – 20
4.6 Distribusi	IV – 20
4.6.1 Data Penyimpanan	IV – 20
4.6.2 Hasil Akhir Produk	IV – 21

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	V – 1
5.2 Saran	V – 1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN