

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
IDENTITAS BUKU	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	6
2.2 Mata Kuliah Elektronika Telekomunikasi	6
2.3 Materi Osilator	7
2.4 <i>Mockup</i>	8
2.5 <i>Microsoft PowerPoint</i>	8
2.6 <i>Canva</i>	8
2.7 <i>Freepik</i>	9
2.8 <i>Photopea</i>	9
2.9 <i>Software Unity</i>	9
2.10 <i>Microsoft Visual Studio</i>	10
2.11 <i>Mean Openion Score (MOS)</i>	10

BAB III PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF	11
3.1 Pengerjaan Proyek Akhir	11
3.2 Perancangan Media Pembelajaran Interaktif	13
3.2.1 Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	13
3.2.2 <i>Mockup</i> Aplikasi.....	13
3.3 Realisasi Media Pembelajaran Interaktif	17
3.3.1 Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada <i>Unity</i>	17
3.3.2 Pembuatan Aplikasi Pada <i>Unity</i>	18
3.3.3 Hasil Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif	25
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS.....	26
4.1 Pengujian Fungsionalitas	26
4.1.1 Pengujian Fungsi <i>Button</i>	26
4.1.2 Pengujian Penggunaan Aplikasi	29
5.3 Pengujian Fitur Simulasi.....	35
5.4 Pengujian Kualitatif	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN
LAMPIRAN A MICROSOFT VISUAL STUDIO 2019	A-1
LAMPIRAN B HASIL KUESIONER AWAL.....	B-1
LAMPIRAN C HASIL KUESIONER AKHIR	C-1
LAMPIRAN D RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI D3 TEKNOLOGI TELEKOMUNIKASI	D-1
LAMPIRAN E KUESIONER DOSEN PENGAJAR MATA KULIAH ELEKTRONIKA TELEKOMUNIKASI.....	E-1