

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori.....	11
2.2.1. KB Putera Tunas Bangsa.....	12
2.2.2. Hewan Purba	12
2.2.3. Multimedia Interaktif	13
2.2.4. UML.....	13
2.2.5. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	17
2.2.6. <i>Alpha Beta Testing</i>	25
2.2.7. <i>Blackbox Testing</i>	25
2.2.8. <i>Usability Testing</i>	27
2.2.9. <i>One group Pretest Posttest Design</i>	32
2.2.10. Adobe Animate	33
2.2.11. Adobe Illustrator 2023.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1. Subjek dan Objek Penelitian	35

3.2. Alat dan Bahan Penelitian	35
3.3. Diagram Alir Penelitian	36
3.3.1. <i>Concept</i>	36
3.3.2. <i>Design</i>	37
3.3.3. <i>Material Collecting</i>	38
3.3.4. <i>Assembly</i>	38
3.3.5. <i>Testing</i>	38
3.3.6. <i>Distribution</i>	40
3.3.7. Analisis	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1. Hasil.....	42
4.2. Pembahasan	43
4.2.1. <i>Concept</i>	43
4.2.2. <i>Design</i>	45
4.2.3. <i>Material Collecting</i>	60
4.2.4. <i>Assembly</i>	63
4.2.5. <i>Testing</i>	79
4.2.6. <i>Distribution</i>	88
4.2.7. Analisis Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	96