

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	.ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	.ii
KATA PENGANTARiv
DAFTAR ISI.....	.vi
DAFTAR TABEL.....	.viii
DAFTAR GAMBARx
DAFTAR LAMPIRANxii
ABSTRAKxiii
ABSTRACTxiv
BAB I PENDAHULUAN1
1.1 Latar Belakang Masalah1
1.2 Perumusan Masalah3
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	.3
1.4 Batasan Masalah4
1.5 Tujuan Penelitian4
1.6 Manfaat Penelitian4
BAB II LANDASAN TEORI6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	.6
2.2 Dasar Teori14
2.2.1 Kampus Merdeka14
2.2.2 Media Pembelajaran15
2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif16
2.2.4 Ragam Hias Sebagai Materi Pembelajaran Seni Rupa16
2.2.5 Animasi Komputer17
2.2.6 <i>ActionScript</i>18
2.2.7 <i>Adobe Integrated Runtime (AIR)</i>19
2.2.8 <i>Work Breakdown Structure (WBS)</i>19
2.2.9 <i>Storyboard</i>20
2.2.10 <i>Flowchart</i>20
2.2.11 Struktur Navigasi.....	.21
2.2.12 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>22
2.2.13 <i>Black Box Testing</i>30
2.2.14 <i>Total Sampling</i>31
2.2.15 <i>Quasi-Experiment : One-Group Pretest-Posttest Design</i>32
2.2.16 Uji <i>N-Gain</i>32
2.2.17 Uji Normalitas metode <i>Shapiro-Wilk</i>34

2.2.18	Uji Homogenitas	34
2.2.19	<i>Paired Sample t-Test</i>	35
BAB III METODE PENELITIAN		36
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	36
3.2	Alat dan Bahan.....	36
3.2.1	Alat	36
3.2.2	Bahan.....	37
3.3	Diagram Alir Penelitian/Proses Penelitian.....	38
3.3.1	Identifikasi Awal	38
3.3.2	<i>Concept</i>	39
3.3.3	<i>Design</i>	41
3.3.4	<i>Material Collecting</i>	42
3.3.5	<i>Assembly</i>	42
3.3.6	<i>Testing</i>	43
3.3.7	<i>Distribution</i>	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Hasil.....	45
4.2	Pembahasan	45
4.2.1	<i>Concept</i>	46
4.2.2	<i>Design</i>	48
4.2.3	<i>Material Collecting</i>	65
4.2.4	<i>Assembly</i>	69
4.2.5	<i>Testing</i>	82
4.2.6	<i>Distribution</i>	101
BAB V KESIMPULAN.....		102
5.1	Kesimpulan	102
5.2	Saran	102
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN.....		109