

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
KATA PENGANTA.....	vi
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I.....	13
PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Pertanyaan Penelitian	16
1.4 Batasan Masalah	16
1.5 Tujuan Penelitian.....	17
1.6 Manfaat Penelitian.....	17
BAB II	19
Tinjauan Pustaka	19
2.1 Penelitian Terdahulu	19
2.2 Landasan Teori	28
2.2.1 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	28
2.2.2 Adobe Animate CC	35
2.2.3 Media Pembelajaran.....	35
2.2.4 Sosialiasi	35

2.2.5	Multimedia Interaktif	35
2.2.6	Metode Black Box Testing	36
2.2.7	Alpha Testing	36
2.2.8	Beta Testing.....	36
2.2.9	<i>Storyboard</i>	37
2.2.10	<i>Activity</i> Diagram	37
2.2.11	Rambu-rambu lalu lintas.....	37
2.2.12	SIM (Surat Izin Mengemudi).....	38
2.2.13	Struktur Navigasi	38
2.2.14	Skala Likert.....	38
2.2.15	Rumus Slovin.....	39
BAB III		41
METODE PENELITIAN		41
3.1	Subjek dan Objek Penelitian.....	41
3.2	Alat dan Bahan	41
3.2.1	Alat.....	41
3.2.2	Bahan.....	42
3.3	Diagram Alir Penelitian	43
3.3.1	Studi Literatur	43
3.3.2	<i>Concept</i>	44
3.3.3	<i>Design</i>	48
3.3.4	<i>Materrial Collecting</i>	49
3.3.5	<i>Assembly</i>	49
3.3.6	<i>Testing</i>	50
3.3.7	<i>Distribution</i>	50
3.3.8	<i>Evaluasi</i>	51
BAB IV		54
HASIL DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Hasil.....	54
4.2	Pembahasan	55
4.2.1	<i>Concept</i>	55

4.2.2	<i>Design</i>	60
4.2.3	<i>Material Collecting</i>	95
4.2.4	<i>Asembly</i>	102
4.2.5	<i>Testing</i>	111
4.2.6	<i>Distribution</i>	128
4.2.7	Evaluasi	128
BAB V		132
Kesimpulan dan saran		132
DAFTAR PUSTAKA		134
LAMPIRAN		138