

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI, DISAIN PRODUK	6
2.1 Kajian Teoritis	6
2.1.1 Konsep Pengembangan Produk.....	6
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif	6
2.1.3 Adobe Animate CC	11
2.1.4 Android	16
2.1.5 Komputer dan Jaringan Dasar	18
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	19
2.3 Kerangka Berfikir	20
2.4 Konsep/Disain Produk	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian.....	22
3.3 Model Pengembangan.....	22
3.3.1 Tahapan Metode Waterfall.....	24
3.3.2 Kelebihan Metode Waterfall	26

3.3.3 Kekurangan Metode Waterfall	26
3.4 Rancangan Produk	26
3.4.1 Flowchart.....	26
3.4.2 Use Case Diagram.....	29
3.4.3 Activity Diagram.....	30
3.5 Prosedur Penelitian	31
3.5.1 Tahapan Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	31
3.5.2 Tahap Perencanaan.....	32
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian	34
3.6.1 Bahan Penelitian.....	34
3.6.2 Instrumen Penelitian.....	34
3.7 Teknik Pengumpulan data.....	39
3.8 Teknik Analisis Data.....	40
3.8.1 Kelayakan Produk	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan	46
4.2 Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris)	54
4.2.1 Uji Kelayakan Konten Produk	54
4.2.2 Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk	57
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	58
4.3 Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	61
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	66
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73