

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1. Tampilan Area Kerja Adobe Flash Cs6 | 19 |
| Gambar 2.2. Kerangka Berpikir Peneliti..... | 35 |
| Gambar 3.1. Langkah _ Langkah Model Pengembangan <i>Waterfall</i> | 38 |
| Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif Dasar Desain Grafis | 40 |
| Gambar 3.3. <i>Use Case</i> | 47 |
| Gambar 3.4. Desain Produk | 48 |
| Gambar 3.5. Langkah – langkah Metode Research and Development (R&D) menurut Borg and Gall | 49 |
| Gambar 4.1. Mendesain Tampilan Media Pembelajaran | 62 |
| Gambar 4.2. Halaman Judul | 64 |
| Gambar 4.3. Halaman Utama Media Pembelajaran | 64 |
| Gambar 4.4. Halaman Petunjuk Penggunaan Menu | 65 |
| Gambar 4.5. Halaman Petunjuk Penggunaan Tombol..... | 66 |
| Gambar 4.6. Halaman Kompetensi Dasar..... | 67 |
| Gambar 4.7. Halaman Indikator Pembelajaran | 67 |
| Gambar 4.8. Halaman Tujuan Pembelajaran..... | 68 |
| Gambar 4.9. Halaman Materi | 69 |
| Gambar 4.10. Halaman Materi 1 | 69 |
| Gambar 4.11. Halaman Materi 2 | 70 |
| Gambar 4.12. Halaman Materi 3 | 70 |
| Gambar 4.13. Halaman Materi 4 | 71 |
| Gambar 4.14. Halaman <i>Login</i> Soal..... | 72 |
| Gambar 4.15. Halaman Soal..... | 72 |
| Gambar 4.16. Halaman Hasil Quis | 73 |
| Gambar 4.17. Halaman Referensi..... | 74 |
| Gambar 4.18. Halaman Profil..... | 75 |