

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Perumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Desain Grafis.....	10
2.1.2 Media Pembelajaran Blended Learning.....	10
2.1.3 Telegram	11
2.1.4 Smartphone	11
2.1.5 Fatherbot	12
2.1.6 Manybot	12
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	12
2.3 Kerangka Berpikir	17
2.4 Konsep dan Desain Produk yang Dikembangkan	19

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.2 Responden / Subjek / Objek Penelitian.....	21
3.3 Model Pengembangan.....	22
3.4 Sasaran Produk.....	26
3.5 Rancangan Produk.....	27
3.6 Prosedur Penelitian.....	31
3.7 Bahan dan Instrumen Penelitian.....	33
3.8 Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan.....	40
4.2 Uji Kelayakan Produk.....	48
4.2.1 Uji Blackbox Testing.....	48
4.2.2 Uji Kelayakan Media / Konstruksi Produk.....	49
4.2.3 Uji Kelayakan Konten Produk	51
4.2.4 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	53
4.3 Uji Efektivitas Produk.....	54
4.4 Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	59
4.5 Keterbasan Penelitian.....	60
BAB V. PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Implikasi	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	67