

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang.....	9
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan	10
1.4 Batasan Masalah	10
1.5 Definisi Operasional	10
1.6 Metode Pengerjaan	11
1.7 Jadwal Pengerjaan	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Digital Learning & Multimedia	14
2.2 Tinjauan Pustaka	15
2.2.1 Video Interaktif	15
2.2.2 Refreshment E-learning	16
2.2.3 Learning Management System	16
2.2.4 Storyboard	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	18
3.1 Kajian Existing Sistem.....	18
3.1.1 Fitur fitur	18
3.1.2 Analisis Kebutuhan Produk	18
3.2 Materi Konten yang dibuat	19
3.3 Metode Pengerjaan	22
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	30

4.1 Implementasi	30
4.1.1 Opening Bumper	30
4.1.2 Materi dan Probing	30
4.1.3 Closing Bumper	31
4.1.4 Kuis Interaktif.....	32
4.2 Pengujian.....	33
4.2.1 Wawancara	33
4.2.2 Evaluasi	35
BAB 5 KESIMPULAN	37
5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38