

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah / Ruang Lingkup	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori	17
2.2.1 <i>Sampling</i>	17
2.2.2 <i>Media Pembelajaran Website</i>	17
2.2.3 <i>Perancangan</i>	18
2.2.4 <i>Huruf</i>	18
2.2.5 <i>Analisis Data</i>	19
2.2.6 <i>Interaktif</i>	19
2.2.7 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	20
2.2.8 <i>HTML (HyperText Markup Language)</i>	21

2.2.9	<i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	22
2.2.10	<i>UML (Unified Modelling Language)</i>	22
2.2.12	<i>BlackBox Testing</i>	25
2.2.13	<i>SUS (System Usability Scale)</i>	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	Objek dan Subjek Penelitian.....	29
3.1.1	Objek Penelitian.....	29
3.1.2	Subjek Penelitian	29
3.2	Alat dan Bahan Penelitian.....	29
3.2.1	Alat Penelitian.....	29
3.2.2	Bahan Penelitian	30
3.3	Diagram Alir Penelitian.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		36
4.1	Hasil.....	36
4.2	Pembahasan	38
4.2.1	Identifikasi Masalah.....	38
4.2.2	Studi Literatur	38
4.2.3	Metode <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	38
BAB V KESIMPULAN & SARAN		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN.....		78