

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 Kampus Merdeka.....	14
2.2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.2.4 Ragam Hias Sebagai Materi Pembelajaran Seni Rupa.....	16
2.2.5 Animasi Komputer.....	17
2.2.6 <i>ActionScript</i>	18
2.2.7 <i>Adobe Integrated Runtime (AIR)</i>	19
2.2.8 <i>Work Breakdown Structure (WBS)</i>	19
2.2.9 <i>Storyboard</i>	20
2.2.10 <i>Flowchart</i>	20
2.2.11 Struktur Navigasi.....	21
2.2.12 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	22
2.2.13 <i>Black Box Testing</i>	30
2.2.14 <i>Total Sampling</i>	31
2.2.15 <i>Quasi-Experiment : One-Group Pretest-Posttest Design</i>	32
2.2.16 Uji <i>N-Gain</i>	32
2.2.17 Uji Normalitas metode <i>Shapiro-Wilk</i>	34

2.2.18	Uji Homogenitas	34
2.2.19	<i>Paired Sample t-Test</i>	35
BAB III METODE PENELITIAN		36
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	36
3.2	Alat dan Bahan	36
3.2.1	Alat	36
3.2.2	Bahan	37
3.3	Diagram Alir Penelitian/Proses Penelitian	38
3.3.1	Identifikasi Awal	38
3.3.2	<i>Concept</i>	39
3.3.3	<i>Design</i>	41
3.3.4	<i>Material Collecting</i>	42
3.3.5	<i>Assembly</i>	42
3.3.6	<i>Testing</i>	43
3.3.7	<i>Distribution</i>	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Hasil	45
4.2	Pembahasan	45
4.2.1	<i>Concept</i>	46
4.2.2	<i>Design</i>	48
4.2.3	<i>Material Collecting</i>	65
4.2.4	<i>Assembly</i>	69
4.2.5	<i>Testing</i>	82
4.2.6	<i>Distribution</i>	101
BAB V KESIMPULAN		102
5.1	Kesimpulan	102
5.2	Saran	102
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN		109