DAFTAR ISI

JUDUL ..... **i**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI ..... **iii**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **v**

HALAMAN MOTTO ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

SARI ..... **ix**

TAKARIR ..... **x**

DAFTAR ISI ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xv**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Tujuan Penelitian 3

1.5 Manfaat 3

1.6 Metodologi 3

1.7 Sistematika Penulisan 5

BAB II LANDASAN TEORI **6**

2.1 Universitas Islam Indonesia 6

2.2 Multimedia 12

2.3 Animasi 13

2.4 *Storytelling* 14

2.5 *Game* 14

2.6 Adobe Flash Professional CS6 15

2.7 CorelDraw X6 16

2.8 Media Pembelajaran 17
2.9 *Review* Penelitian Terkait 17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 19

3.1 Metodologi Penelitian 19
3.2 Analisis Kebutuhan Aplikasi 19
3.3 Metode Perancangan Aplikasi 20
3.4 Rancangan Pengujian 28

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN 31

4.1 Implementasi 31
4.1.1 Batasan Implementasi 31
4.2 Implementasi Pembuatan Aplikasi 31
4.3 Hasil Implementasi Aplikasi 33
4.3.1 Tampilan Halaman Utama 33
4.3.2 Tampilan Halaman Awal Cerita 34
4.3.3 Tampilan Halaman Cerita 35
4.3.4 Halaman Akhir Cerita 35
4.3.5 Halaman Babak Kuis 36
4.3.6 Halaman Kuis Terbuka 36
4.3.7 Halaman Kuis Tokoh 37
4.3.8 Halaman Kuis Tokoh Skor 37
4.3.9 Halaman Kuis Bangunan 38
4.3.10 Halaman Kuis Bangunan Skor 38
4.3.11 Halaman Kuis Tempat 39
4.3.12 Halaman Kuis Tempat Skor 39
4.3.13 Halaman Kuis Waktu 40
4.3.14 Halaman Kuis Waktu Skor 40
4.3.15 Halaman Akhir Kuis 41

4.4 Pengujian Aplikasi 42
4.4.1 Pengujian pada Perangkat Android 42
4.4.2 Analisis Responden 46
4.5 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi 48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 49
5.1 Kesimpulan 49
5.2 Saran 49
DAFTAR PUSTAKA 50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Daftar Isi Visual 21

Gambar 3.2 Halaman Awal..... 24

Gambar 3.3 Halaman Cerita..... 25

Gambar 3.4 Halaman Kuis..... 25

Gambar 3.5 Halaman Kuis Tokoh 26

Gambar 3.6 Halaman Kuis Bangunan..... 26

Gambar 3.7 Halaman Kuis Tempat..... 27

Gambar 3.8 Halaman Kuis Waktu 27

Gambar 4.1 Proses Pembuatan Gambar pada CorelDraw 33

Gambar 4.2 Proses Pembuatan Gambar pada Flash CS6..... 33

Gambar 4.3 Halaman Utama..... 34

Gambar 4.4 Halaman Awal Cerita 34

Gambar 4.5 Halaman Cerita..... 35

Gambar 4.6 Halaman Akhir Cerita 35

Gambar 4.7 Halaman Babak Kuis..... 36

Gambar 4.8 Halaman Kuis Terbuka..... 37

Gambar 4.9 Halaman Kuis Tokoh 37

Gambar 4.10 Halaman Kuis Tokoh Skor..... 38

Gambar 4.11 Halaman Kuis Bangunan..... 38

Gambar 4.12 Halaman Kuis Bangunan Skor 39

Gambar 4.13 Halaman Kuis Tempat..... 39

Gambar 4.14 Halaman Kuis Tempat Skor 40

Gambar 4.15 Halaman Kuis Waktu 40

Gambar 4.16 Halaman Kuis Waktu Skor..... 41

Gambar 4.17 Halaman Akhir Kuis..... 41

Gambar 4.18 Pengujian pada Xiaomi Redmi 3S 43

Gambar 4.19 Pengujian pada Xiaomi Redmi 3S 43
Gambar 4.20 Pengujian pada Sony Xperia M..... 44
Gambar 4.21 Pengujian pada Sony Xperia M..... 44
Gambar 4.22 Pengujian pada Samsung Galaxy Core I8262 45
Gambar 4.23 Pengujian pada Samsung Galaxy Core I8262 45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Diagram Ringkasan 21

Tabel 3.2 Diagram Detail 22

Tabel 3.3 Pernyataan Kuesioner Analisis *Usability* 29

Tabel 4.1 Pengujian pada Perangkat Android 42

Tabel 4.2 Responden Lingkungan Universitas Islam Indonesia 46

Tabel 4.3 Nilai Kuesioner Lingkungan Universitas Islam Indonesia 47