

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
INTISARI .....	ix
RIWAYAT HIDUP .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	3
1.3    Batasan Masalah.....	3
1.4    Tujuan Penelitian.....	4
1.5    Manfaat Penelitian.....	4
1.6    Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1    Vokasi .....	6
2.2    SMK Negeri 6 Bandar Lampung.....	6
2.3    Teknik Komputer dan Jaringan .....	7
2.4    Pengertian E- Modul .....	7
2.5    Pengertian Interaktif.....	7
2.6    Pengertian Toolkit.....	7
2.7    Pengertian Motion Graphics.....	8
2.8    Translasi .....	9
2.9    Multimedia .....	9
2.10   Elemen – Elemen Multimedia.....	10
2.11   Perangkat Lunak Pengembangan Sistem .....	10
2.11.1 Unity.....	11
2.11.2 Figma.....	11
2.11.3 Metode ADDIE .....	11

2.11.4	Storyboard .....	13
2.11.5	Flow Chart.....	19
2.12	Penelitian Terkait .....	20
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
3.1.1	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	28
3.1.2	Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	30
3.1.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	36
3.1.4	Tahap Penerapan ( <i>Implementation</i> ).....	36
3.1.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>37</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	37
4.1.1	Halaman Splash Screen .....	37
4.1.2	Halaman utama.....	37
4.1.3	Halaman pre test.....	38
4.1.4	Halaman materi .....	40
4.1.5	Halaman post test .....	40
4.1.6	Halaman Biodata .....	41
4.1.7	Halaman Petunjuk Ikon.....	42
4.2	Kelebihan dan Kekurangan.....	42
4.2.1	Kelebihan .....	42
4.2.2	Kekurangan .....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>43</b>
5.1	Kesimpulan.....	43
5.2	Saran.....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>44</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>46</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Translasi.....	9
Gambar 2. 2 Metode ADDIE.....	12
Gambar 2. 3 Cover .....	14
Gambar 2. 4 Menu Utama .....	14
Gambar 2. 5 Petunjuk Icone .....	15
Gambar 2. 6 Biodata.....	15
Gambar 2. 7 Pre Test.....	16
Gambar 2. 8 Pilihan Materi .....	16
Gambar 2. 9 Materi Toolkit Komputer.....	17
Gambar 2. 10 Materi Toolkit Jaringan .....	17
Gambar 2. 11 Post Test .....	18
Gambar 2. 12 Flow Chart .....	19
Gambar 3. 1 Design Cover.....	32
Gambar 3. 2 Design Menu Utama.....	32
Gambar 3. 3 Design Informasi Icone .....	33
Gambar 3. 4 Design Pilihan Materi.....	33
Gambar 3. 5 Design Biodata .....	34
Gambar 3. 6 Design Materi Toolkit Jaringan.....	33
Gambar 3. 7 Design Materi Toolkit Komputer .....	34
Gambar 3. 8 Design Pre Test.....	34
Gambar 3. 9 Design Post Test .....	35
Gambar 4. 1 Tampilan Splash Screen .....	37
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama.....	38
Gambar 4. 3 Tampilan Pre Test.....	39
Gambar 4. 4 Tampilan Materi .....	40
Gambar 4. 5 Tampilan Post Test .....	41
Gambar 4. 6 Tampilan Biodata .....	41

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Storyboard E-Modul.....	18
Tabel 2. 2 Storyboard E- Modul Interaktif.....	18
Tabel 2. 3 Penelitian Terkait .....	21
Tabel 3. 1 Design E-Modul .....	35