

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
RINGKASAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	2
1.4.1 Manfaat Penelitian	2
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	3
1.5.1 Waktu Pelaksanaan	3
1.5.2 Tempat Pelaksanaan	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran Interaktif	5
2.2 Multimedia	6
2.3 Animasi 2D	6
2.4 <i>Adobe Flash CS3</i>	7
2.5 <i>Action Script 2.0</i>	7
2.6 <i>User Interface</i>	7
2.7 <i>Adobe Photoshop CS6</i>	7
2.8 <i>Storyboard</i>	8
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Kerangka Pemecahan Masalah	9
3.2 Metode Pengumpulan Data	10

3.3 Analisis Masalah	10
3.4 <i>Tools</i> yang Digunakan	10
3.5 Desain.....	11
3.6 <i>Code Generation</i>	12
3.7 <i>Testing</i>	13
3.8 <i>Implementasi</i>	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	14
4.2 Pembahasan.....	15
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	20
5.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	8
Gambar 4.1 Hasil Akhir.....	14
Gambar 4.2 Proses Pembuatan pada <i>Adobe Flash CS3</i>	14
Gambar 4.3 Tampilan Intro Pertama.....	15
Gambar 4.4 Tampilan Intro Kedua.....	15
Gambar 4.5 Tampilan Homepage.....	16
Gambar 4.6 Tampilan Menu About.....	17
Gambar 4.7 Tampilan Menu Causes of Stress.....	17
Gambar 4.8 Tampilan Menu <i>Tips</i>	18
Gambar 4.9 Tampilan Menu Playlist.....	18
Gambar 4.10 Tampilan Menu Contact.....	19
Gambar 4.11 Tampilan Menu Profile.....	19

DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Komputer.....	11
Tabel 3.2 <i>Storyboard Happier</i>	11