

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	6
1.5 Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia Interaktif.....	7
2.2 Karakteristik Multimedia Interaktif.....	8
2.3 Pengertian Buku Cerita Anak-Anak.....	8
2.4 Jenis Buku Cerita untuk Anak-Anak.....	9
2.5 Pengertian iPad.....	10
2.6 Pengertian iOS.....	10
2.7 Pengertian App Store.....	11
2.8 Pengertian Adobe Flash.....	11

2.9	Pengertian Adobe AIR.....	12
2.10	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Psikologis Anak.....	12
2.11	Tipografi.....	13
2.12	Desain Antarmuka untuk Anak-Anak (<i>Interface Design for Children</i>).....	14
2.13	Teori Warna dari Shigenobu Kobayashi.....	16
2.14	Pengaruh Warna terhadap Psikologi Anak-Anak.....	18
BAB III	METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA.....	20
3.1	Metodologi Perancangan.....	20
3.2	Tahap Perancangan.....	37
BAB IV	DESAIN DAN IMPLEMENTASI KARYA.....	47
4.1	Implementasi Desain.....	49
4.2	Implementasi <i>User Interface</i>	62
4.3	Implementasi Sistem.....	71
BAB V	PENUTUP.....	77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	79
	DAFTAR PUSTAKA.....	82
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	85
	LAMPIRAN.....	87