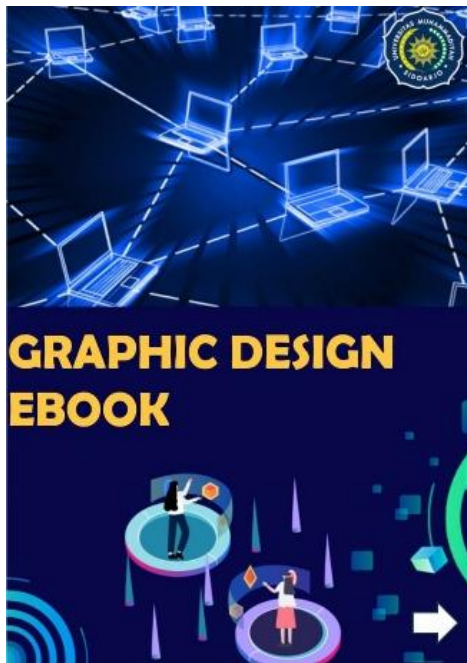


## **PENGEMBANGAN EBOOK GRAFIK DESAIN PADA MATAKULIAH INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

Sebuah produk media pembelajaran berupa e-book dalam bentuk aplikasi android berbasis.apk. E-book media pembelajaran tersebut bertujuan untuk membantu pembelajaran mahasiswa semester 4 yang akan memulai mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Pada tahapan pengembangan aplikasi e-book Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer menggunakan aplikasi Microsoft Power Point atau PPT dan ISpring Suit, yang kemudian menghasilkan sebuah aplikasi android berbasis.apk. Proyek penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikutsebuah produk media pembelajaran berupa e-book dalam bentuk aplikasi android berbasis.apk. E-book media pembelajaran tersebut bertujuan untuk membantu pembelajaran mahasiswa semester 4 yang akan memulai mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Pada tahapan pengembangan aplikasi e-book Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer menggunakan aplikasi Microsoft Power Point atau PPT dan ISpring Suit, yang kemudian menghasilkan sebuah aplikasi android berbasis.apk.

## A. Halaman Media Pembelajaran EBOOK

### 1. Halaman Tampilan Awal



### 2. Halaman Petunjuk Penggunaan



### 3. Halaman Menu Materi



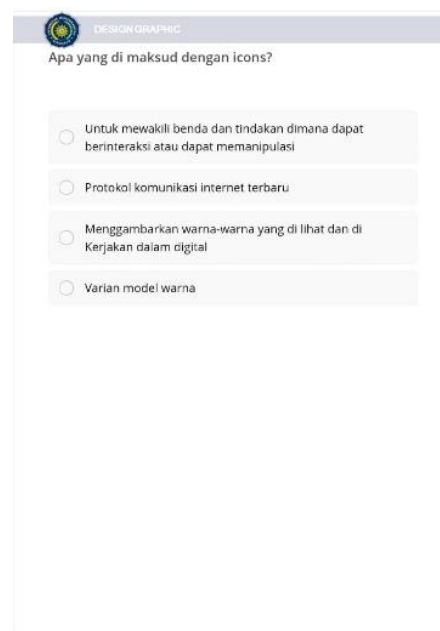
### 4. Cover Halaman Materi



## 5. Tampilan Halaman Materi



## 6. Tampilan Halaman Kuis

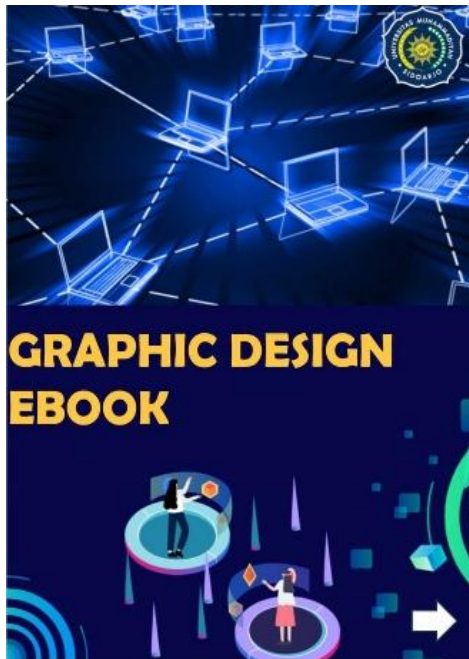


## 7. Tampilan Halaman Video Pembelajaran



## B. Detail Halaman Media Pembelajaran EBOOK

### 1. Halaman Tampilan Awal



Pada halaman tampilan awal ini berisi judul ebook, dengan berbagai ilustrasi, dan beberapa button navigasi. Pada bagian judul media pengembang memberikan nama “GRAPHIC DESIGN EBOOK” karena diperuntukkan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo semester 4 jurusan pendidikan teknologi informasi yang akan mempelajari materi graphic design

### 2. Adapun bentuk dari button navigasi yang ada di halaman petunjuk penggunaan



### 3. Halaman Menu Materi



Pada tampilan halaman menu materi berisikan berbagai macam materi yang berkaitan yang bisa dipilih sesuai keinginan pengguna .

### 4. Halaman Cover materi



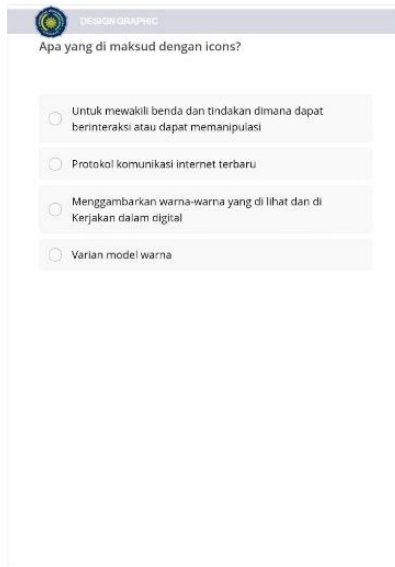
Pada tampilan halaman cover ini berisi tulisan materi yang telah dipilih saat berada di menu materi dan ada berbagai tombol navigasi untuk back, next, dan home yang akan kembali menuju halaman menu materi.

## 5. Halaman Isi Materi



Pada tampilan halaman berisi bahan materi pembelajaran. Bahan materi dipilih dengan menyesuaikan cakupan pada modul ajar khususnya pada KD yang telah ditentukan dan sekali ada selalu ada tombol navigasi back, next dan home.

## 6. Halaman Kuis



Pada tampilan halaman kuis berisikan soal pilihan ganda untuk mengevaluasi capaian pemahaman mahasiswa atas materi yang disajikan oleh aplikasi E-book

## 7. Halaman Video Pembelajaran



Pada halaman video pembelajaran berisikan video materi yang berkaitan dan. Video pembelajaran yang terintegrasi dalam aplikasi e-book ini mendorong penalaran siswa dan membantu mereka memahami materi, terdapat tombol navigasi next, back dan home yang kembali mengarah ke halaman menu materi.