

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYAILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 KATA PENGANTAR.....	 vii
LEMBAR ABSTRAKSI	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABLE	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	2
1.2. Identifikasi Permasalahan	2
1.3. Perumusan Masalah.....	2
1.4. Maksud Dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	4
A. Observasi	4
B. Studi Pustaka.....	4
1.5.2. Model Pengembangan Sistem.....	4
A. Analisa Kebutuhan Sistem.....	4
B. Desain	5
C. <i>Code Generation</i>	5
D. <i>Testing</i>	6
E. <i>Support</i>	6
1.6. Ruang Lingkup.....	8
 BAB II LANDASAN TEORI	 9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Penelitian Terkait	23
 BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	 25
3.1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	25
3.2. Desain	26
3.2.1. Karakteristik <i>Software</i>	26
3.2.2. Perancangan <i>Storyboard</i>	29
3.2.3. <i>User Interface</i>	31
3.2.4. <i>State Transition Diagram</i>	34
3.3. <i>Code Generation</i>	37

3.3.1. <i>Testing</i>	37
<i>a. White Box</i>	37
<i>b. Black Box</i>	52
3.4.2. <i>Support</i>	55
BAB IV PENUTUP	58
4.1. Kesimpulan	59
4.2. Saran.....	59
.	
DAFTAR PUSTAKA	60
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	61
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	62