

DAFTAR ISI

	Halaman
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 Tabel	xvi
Daftar Lampiran	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	3
1.2. IdentifikasiPermasalahan.....	3
1.3. PerumusanMasalah.....	3
1.4. Maksud Dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. TeknikPengumpulan Data.....	4
A. Observasi.....	4
B. Wawancara	4
C. StudiPustaka.....	5
1.5.2. Model PengembanganSistem	5
A. AnalisaKebutuhanSistem	5
B. Desain.....	5
C. <i>CodeGeneration</i>	5
D. <i>Testing</i>	6
E. <i>Support</i>	6
1.6. RuangLingkup	7
 BAB II LANDASAN TEORI	 8
2.1 TinjauanPustaka.....	8
2.2 PenelitianTerkait.....	17
 BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	 18
3.1. Tinjauan Intitusi /Perusahaan	18
3.1. 1. Sejarah Institusi/ Perusahaan	18
3.1. 2. Struktur Organisasi Dan Fungsi	19
3.2. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	21
3.3. Desain	23
3.3.1. Karakteristik <i>Software</i>	23

3.3.2. Perancangan <i>Storyboard</i>	26
3.3.3. <i>User Interface</i>	29
3.3.4. <i>State Transition Diagram</i>	31
3.4. <i>Code Generation</i>	34
3.4.1. <i>Testing</i>	34
a. <i>White Box</i>	35
b. <i>Black Box</i>	49
3.4.2. <i>Support</i>	52
3.5. HasilPengolahan Data Kuisisioner Animasi Interaktif	54
BAB IV PENUTUP	56
4.1. Kesimpulan.....	56
4.2. Saran	56
.	
DAFTAR PUSTAKA	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	58
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	59
SURAT KETERANGAN RISET	60
LAMPIRAN	61