

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
Kata Pengantar	vii
Abstraksi	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Simbol	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xv
Daftar Lampiran	xvi
Daftar Listing Program	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	2
1.3. Perumusan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan	2
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	3
A. Pengamatan Langsung	4
B. Wawancara	4
C. Studi Pustaka	4
1.5.2. Teknik Pengembangan Sistem	4
A. Analisa Kebutuhan Software	4
B. Desain	4
C. Code Generation	4
D. Testing	4
E. Support	4
1.6. Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Penelitian Terkait	13
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	
3.1. Tinjauan Institusi	14
3.1.1. Sejarah Institusi	15
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	16
3.2. Analisa Kebutuhan Software	16
3.3. Desain	16
3.3.1. Karakteristik Software	17

3.3.2 Perancangan Story board	20
3.3.3 <i>User Interface</i>	27
3.3.4 <i>State Transition Diagram</i>	34
3.4 <i>Code Generation</i>	38
3.4.1 Testing	38
3.4.2 Support	46
3.5 HasilPengolahan data kuesionerAnimasiInteraktif	49
BAB IV PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	53
5.2. Saran-saran	53
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
SURAT KETERANGAN RISET	
LAMPIRAN	