

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PESETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 KATA PENGANTAR	vii
LEMBAR ABSTRAKSI	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 . Latar Belakang Masalah	1
1.2 . Identifikasi Permasalahan	3
1.3 . Perumusan Masalah	3
1.4 . Maksud dan Tujuan	4
1.5 . Metode Penelitian	4
1.5.1 . Teknik Pengumpulan data	4
A. Observasi	4
B. Wawancara	5
C. Studi Pustaka	5
1.5.2 . Model Pengembangan Sistem	5
A. Analisa Kebutuhan Sistem	5
B. Desain	6
C. <i>Code Generation</i>	6
D. <i>Testing</i>	6
E. <i>Support</i>	7
1.6 . Ruang Lingkup	7
 BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 . Tinjauan Pustaka	8
A. Konsep Dasar Program	8
B. Android	8
C. Animasi	9
D. Multimedia	10
E. Construct 2	11
F. Corel Draw	13
G. Pengujian <i>White Box</i>	13
H. Pengujian <i>Black Box</i>	13
I. <i>Story Board</i>	13
2.2 . Penelitian Terkait	14

BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	15
3.1 . Tinjauan Institusi/Perusahaan	15
3.1.1 Sejarah Institusi/Perusahaan	15
3.1.2 Struktur Organisasi dan fungsi	15
3.2 . Analisa Kebutuhan Software.....	17
3.3 . Desain.....	18
3.3.1 Karakteristik <i>Software</i>	18
3.3.2 Perancangan <i>Storyboard</i>	21
3.3.3 <i>User Interface</i>	27
3.3.4 <i>State Transition Diagram</i>	31
3.4 . <i>Code Generation</i>	33
3.4.1 Pengujian/Testing.....	34
A. <i>White Box</i>	34
B. <i>Black Box</i>	54
3.4.2 <i>Support</i>	66
3.5 . Hasil Pengolahan Kuesioner	67
 BAB IV PENUTUP	 69
4.1 . Kesimpulan	69
4.2 . Saran-saran.....	69
 DAFTAR PUSTAKA.....	 70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	72
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN.....	73
SURAT KETERANGAN RISET	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75