

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
LEMBAR ABSTRAKSI	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 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	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Teknik Pengumpulan data	4
A. Observasi	4
B. Wawancara	4
C. Studi Pustaka	4
1.5.2. Model Pengembangan Sistem	5
A. Analisa Kebutuhan Sistem	5
B. Desain	5
C. <i>Code generation</i>	5
D. <i>Testing</i>	5
E. <i>Support</i>	6
1.6. Ruang lingkup	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
A. Monas	7
B. Konsep Dasar Animasi	7
C. Definisi Multimedia	8
D. Pengujian Whitebox.....	9
E. Storyboard.....	9
F. Adobe Photoshop CS4	11
G. Macromedia Flash 8.....	12
H. Objek Wisata.....	12
2.2. Penelitian Terkait	12
 BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	 16
3.1. Analisa Kebutuhan Software	16
3.2. Desain	
3.2.1. Karakteristik software	16
3.2.2. Perancangan story board	17

3.2.3. <i>User Interface</i>	23
3.3.4. <i>State Trasition Diagram</i>	24
3.4. <i>Code Generation</i>	24
3.4.1. <i>Testing</i>	26
<i>a. White Box</i>	30
3.4.2. <i>Support</i>	40
3.5. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif	40
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan	59
4.2. Saran-saran	59
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	
LAMPIRAN	
Daftar Kuesioner Uji Coba Animasi Interaktif	

