

DAFTAR ISI

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	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I	PENDAHULUAN.....	1
	1.1. Latar Belakang	1
	1.2. Identifikasi Permasalahan	2
	1.3. Perumusan Masalah	3
	1.4. Maksud dan Tujuan.....	3
	1.5. Metode Penelitian.....	4
	1.5.1. Teknik Pengumpulan Data.....	4
	1.5.2. Model Pengembangan Sistem.....	4
	1.6. Ruang Lingkup.....	6
BAB II	LANDASAN TEORI.....	7
	2.1. Tinjauan Pustaka	7
	2.2. Penelitian Terkait	14
BAB III	PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	16
	3.1. Analisa Kebutuhan	16
	3.2. Desain.....	17
	3.2.1. Karakteristik <i>Software</i>	17
	3.2.2. Perancangan <i>Storyboard</i>	19
	3.2.3. <i>User Interface</i>	24
	3.2.3. <i>State Transition Diagram</i>	28
	3.3. <i>Code Generation</i>	32
	3.3.1. <i>Testing</i>	32

	<i>a. White Box</i>	32
	<i>b. Black Box</i>	55
	3.3.2. <i>Support</i>	62
	3.4. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif	63
BAB IV	PENUTUP	66
	4.1. Kesimpulan	66
	4.2. Saran-Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	68
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	71
	LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	72
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	7



