

DAFTAR ISI

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	xv
Daftar Tabel	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	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. Observasi	3
B. Wawancara	3
C. Studi Pustaka	3
1.5.2. Model Pengembangan Sistem	3
A. Analisa Kebutuhan Software	3
B. Desain	3
C. Code Generation	4
D. Testing	4
E. Support	4
1.6. Ruang Lingkup	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Penelitian Terkait	9
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	11
3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan	11
3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan	11
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	11
3.2. Analisa Kebutuhan Software	13
3.3. Desain	14
3.3.1. Karakteristik Software	14
3.3.2. Perancangan Story Board	17

3.3.3 User Interface.....	23
3.3.4 State Transition Diagram	31
3.4. Code Generation	34
3.4.1. Testing.....	34
A. Pengujian White Box.....	34
B. Pengujian Black Box	43
3.4.2. Support.....	45
3.5. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif	45
BAB IV PENUTUP	48
4.1. Kesimpulan	48
4.2. Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KOSNULTASI BIMBINGAN

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

Daftar Kuesioner Uji Coba Animasi Interaktif



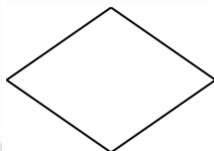
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol *Flowchart*



TERMINAL

Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dari suatu kegiatan.



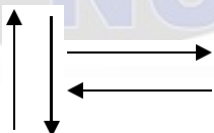
DECISION

Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.



PREPARATION

Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan dilakukan.



FLOW LINE

Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari satu proses ke proses lainnya.



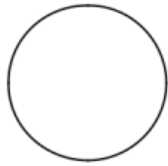
INPUT/OUTPUT

Digunakan untuk menggambarkan proses memasukan data yang berupa pembacaan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.



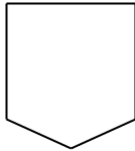
SUBROUTINE

Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (*recursivitas*).



PAGE CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam satu halaman atau halaman yang sama.



CONNECTOR

Digunakan untuk menghubungkan alur proses dalam halaman yang berbeda atau ke halaman berikutnya.

b. State Transition Diagram



STATE

Notasi *state* menggambarkan sebuah kondisi entitas



TRANSITION

Sebuah *transition* menggambarkan perubahan kondisi tampilan selanjutnya

STMIK
NUSA MANDIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Struktur Organisasi	12
Gambar III.2 <i>User Interface</i> Judul	23
Gambar III.3 <i>User Interface</i> Menu Utama	24
Gambar III.4 <i>User Interface</i> Subject Matter	24
Gambar III.5 <i>User Interface</i> ABC	25
Gambar III.6 <i>User Interface</i> Animals	25
Gambar III.7 <i>User Interface</i> Classroom	26
Gambar III.8 <i>User Interface</i> Colors	26
Gambar III.9 <i>User Interface</i> 123	27
Gambar III.10 <i>User Interface</i> My Home	27
Gambar III.11 <i>User Interface</i> Practice	28
Gambar III.12 <i>User Interface</i> Test	28
Gambar III.13 <i>User Interface</i> Puzzle	29
Gambar III.14 <i>User Interface</i> Instruction	29
Gambar III.15 <i>User Interface</i> About	30
Gambar III.16 <i>User Interface</i> Exit	30
Gambar III.17 State Transition Diagram Menu Utama	31
Gambar III.18 State Transition Diagram Subject Matter	31
Gambar III.19 State Transition Diagram ABC	32
Gambar III.20 State Transition Diagram Animals	32
Gambar III.21 State Transition Diagram Classroom	32
Gambar III.22 State Transition Diagram Colors	33
Gambar III.22 State Transition Diagram 123	33
Gambar III.22 State Transition Diagram My Home	33
Gambar III.23 Bagan Alir Puzzle	35
Gambar III.24 Grafik Alir Puzzle	36
Gambar III.25 Tampilan Grafik Kuesioner Para Siswa/Siswi	47

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 <i>Storyboard Judul</i>	18
Tabel III.2 <i>Storyboard Menu Utama</i>	18
Tabel III.3 <i>Storyboard Subject Matter</i>	18
Tabel III.4 <i>Storyboard ABC</i>	19
Tabel III.5 <i>Storyboard 123</i>	19
Tabel III.6 <i>Storyboard Animals</i>	20
Tabel III.7 <i>Storyboard Classroom</i>	20
Tabel III.8 <i>Storyboard Colors</i>	21
Tabel III.9 <i>Storyboard My Home</i>	21
Tabel III.10 <i>Storyboard Test</i>	22
Tabel III.11 <i>Storyboard Puzzle</i>	22
Tabel III.12 <i>Storyboard Instruction</i>	22
Tabel III.13 <i>Storyboard About</i>	23
Tabel III.14 <i>Storyboard Exit</i>	23
Tabel III.15 Pengujian Black Box	43
Tabel III.16 Kebutuhan Hardware dan Software	45
Tabel III.17 Kuesioner	46