

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
Abstraksi.....	ix
Daftar isi.....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xvi
Daftar Lampiran.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Permasalahan.....	2
1.3. Perumusan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data.....	3
A. Observasi.....	3
B. Wawancara.....	4
C. Studi Pustaka.....	4
1.5.2. Model Pengembangan Sistem.....	4
A. Analisa Kebutuhan Sistem.....	4
B. Desain.....	5
C. <i>Code Generation</i>	5
D. <i>Testing</i>	5
E. <i>Support</i>	5
1.6. Ruang Lingkup.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Penelitian Terkait.....	14

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1. Tinjauan Perusahaan.....	15
3.1.1. Sejarah Perusahaan.....	15
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....	17
3.2. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	20
3.3. Desain.....	21
3.3.1. Karakteristik <i>Software</i>	21

3.3.2. Perancangan <i>Story Board</i>	24
3.3.3. <i>User Interface</i>	27
3.3.4. <i>State Transition Diagram</i>	33
3.4. <i>Code Generation</i>	37
3.4.1. <i>Testing</i>	37
a. <i>White Box</i>	37
b. <i>Black Box</i>	48
3.4.2. <i>Support</i>	50
3.5. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif.....	51
 BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan.....	54
4.2 Saran-saran.....	55
 DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	
SURAT KETERANGAN RISET	
LAMPIRAN	

