

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBARPERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYAILMIAH.....	iv
LEMBARPERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBARPANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
KATAPENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTARISI.....	xi
DAFTARSIMBOL.....	xiii
DAFTARGAMBAR.....	xv
DAFTARTABEL.....	xvi
DAFTARLAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah	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	5
B. Wawancara	5
C. Studi Pustaka	5
1.5.2. Model Pengembangan Sistem	5
A. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	5
B. Desain	6
C. <i>Code Generation</i>	7

D. <i>Testing</i>	7
E. <i>Support</i>	8
1.6. Ruang Lingkup	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.2. Penelitian Terkait	20
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	22
3.1. Tinjauan Perusahaan	22
3.1.1. Sejarah Perusahaan	23
3.1.2. Struktur Organisasi	25
3.2. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	29
3.3. Desain	33
3.3.1. Karakteristik Software	33
3.3.2. Rancangan Algoritma	35
3.3.3. <i>State Transition Diagram (STD)</i>	35
3.3.4. <i>Struktur Navigasi</i>	36
3.3.5. <i>User Interface</i>	36
3.4. <i>Code Generation</i>	40
3.4.1. <i>Testing</i>	40
3.4.2. <i>Support</i>	46
3.5. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Aplikasi Brosur Interaktif	47
BAB IV PENUTUP	48
4.1. Kesimpulan	48
4.2. Saran-saran	48
DAFTAR PUSTAKA	
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	
Daftar Kuesioner Uji Coba Aplikasi	