

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	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. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	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 Sistem	6
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	
2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.2. Penelitian Terkait	17
 BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	
3.1. Tinjauan Institusi / Perusahaan	19
3.1.1. Sejarah Institusi / Perusahaan	19
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	20
3.2. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	22

3.3. Desain	24
3.3.1. Karakteristik <i>software</i>	25
3.3.2. Perancangan <i>story board</i>	27
3.3.3. <i>User Interface</i>	32
3.3.4. <i>State Transition Diagram</i>	34
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>	50
3.4.2. <i>Support</i>	52
3.5. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif	52
 BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan	64
4.2. Saran – saran	64
 DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	
SURAT KETERANGAN RISET	
LAMPIRAN	