

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
 Kata Pengantar	 vi
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan.....	2
1.3. Metode Penelitian	2
1.4. Ruang Lingkup.....	4
1.5. Sistematika Penulisan	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1. Konsep Dasar <i>Animasi</i>	6
2.1.1. <i>Action Script</i>	6
2.1.2. Animasi Interaktif.....	8
2.1.3. Elemen Penyusun Animasi.....	9
2.1.4. <i>Software</i> Pembuat animasi	10
2.1.5. Jenis-Jenis Animasi	11
2.1.6. <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	12
2.1.7. <i>Adobe Photoshop CS6</i>	13
2.2. Teori Pendukung	13
2.2.1. Metode <i>Waterfall</i>	13
2.2.2. <i>Storyboard</i>	15
2.2.3. <i>Black Box Testing</i>	16
 BAB III PEMBAHASAN	 17
3.1. Analisa Kebutuhan.....	17
3.2. Perancangan Perangkat Lunak.....	18
3.2.1. Rancangan <i>Storyboard</i>	18
3.2.2. Rancangan Antarmuka	21

3. 3. Implementasi dan Pengujian Unit.....	24
3.3.1. Implementasi Rancangan Antarmuka.....	24
3.3.2. Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	27
3.3.3. Spesifikasi Sistem Komputer	30
3.3.4. Penerimaan Pengguna Terhadap Program Animasi	31
BAB IV PENUTUP	33
4. 1. Kesimpulan	33
4. 2. Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar II.1 Metode <i>Waterfall</i>	14
9. Gambar III.1 Rancangan Tampilan <i>Pre-loading</i>	21
10. Gambar III.2 Rancangan Tampilan Menu <i>Utama</i>	22
11. Gambar III.3 Rancangan Tampilan Menu <i>Pilihan</i>	22
12. Gambar III.4 Rancangan Tampilan Menu <i>Memilih Pulau</i>	23
13. Gambar III.5 Rancangan Tampilan Menu <i>Utama Quiz</i>	33
14. Gambar III.6 Rancangan Tampilan Menu <i>Game Quiz</i>	24
15. Gambar III.7 Implementasi Tampilan <i>Loading</i>	24
16. Gambar III.8 Implementasi Tampilan Menu <i>Utama</i>	25
17. Gambar III.9 Implementasi Tampilan Menu <i>Pilihan</i>	25
18. Gambar III.10 Implementasi Tampilan Menu <i>Memilih Pulau</i>	26
19. Gambar III.11 Implementasi Tampilan Menu <i>Utama Game Quiz</i>	26
20. Gambar III.12 Implementasi Tampilan Menu <i>Game Quiz</i>	27

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel III.1 Rancangan <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Loading</i>	18
2. Tabel III.2 Rancangan <i>Storyboard</i> Tampilan Menu <i>Utama</i>	19
3. Tabel III.3 Rancangan <i>Storyboard</i> Tampilan Menu <i>Pilihan</i>	19
4. Tabel III.4 Rancangan <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Memilih Pulau</i>	20
5. Tabel III.5 Rancangan <i>Storyboard</i> Tampilan Menu <i>Utama Game Quiz</i>	20
6. Tabel III.6 Rancangan <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Game Quiz</i>	21
7. Tabel III.7 Hasil Pengujian <i>BlackBox Testing</i> Tampilan <i>Loading</i>	27
8. Tabel III.8 Hasil Pengujian <i>BlackBox Testing</i> Tampilan Menu <i>Utama</i>	28
9. Tabel III.9 Hasil Pengujian <i>BlackBox Testing</i> Tampilan Menu <i>Pilihan</i>	28
10. Tabel III.10 Hasil Pengujian <i>BlackBox Testing</i> Tampilan <i>Memilih Pulau</i>	29
11. Tabel III.11 Hasil Pengujian <i>BlackBox Testing</i> Tampilan Menu <i>Utama</i> <i>Game Quiz</i>	30
12. Tabel III.12 Hasil Pengujian <i>BlackBox Testing</i> Tampilan Menu <i>Game Quiz</i>	30
13. Tabel III.13 Kuesioner Penerimaan Pengguna Terhadap Program.....	32