

DAFTAR ISI

	Halaman
Cover	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
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	2
1.3.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.3.2. Metode Pengembangan <i>Software</i>	5
1.4. Ruang Lingkup	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Konsep Dasar Animasi	8
2.1.1. Akuntansi	8
2.1.2. Media Pembelajaran	9
2.1.3. Multimedia	9
2.1.4. Android	10
2.2. Teori Pendukung	11
2.2.1. Metodologi Pengembangan Multimedia	11
2.2.2. Construct 2	12
2.2.3. <i>Coreldraw</i>	13
2.2.4. HTML 5	13
2.2.5. Storyboard	14
2.2.6. Intel XDK	15
2.2.7. <i>Blackbox Testing</i>	15
BAB III PEMBAHASAN	17
3.1. Analisa Kebutuhan Sistem	17
3.1.1. Kebutuhan Fungsional	17
3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional	18
3.2. Perancangan Perangkat Lunak	20
3.2.1. Rancangan <i>Storyboard</i>	20
3.2.2. Rancangan Antarmuka	25
3.3. Implementasi dan Pengujian Unit	29
3.3.1. Implementasi	29
3.3.2. Pengujian Unit	34

BAB IV PENUTUP	40
4.1. Kesimpulan.....	40
4.2. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	44
LAMPIRAN-LAMPIRAN	4