

DAFTAR ISI

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	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.3.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.3.2. Metode Pengembangan <i>Software</i>	4
1.4. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.1.1. Konsep Dasar Animasi	8
2.1.2. Pengertian Pembelajaran Interaktif.....	10
2.1.3. Pengertian Akuntansi	10
2.1.4. Tinjauan Buku	11
2.2. Teori Pendukung	12
2.2.1. Pengertian Pengembangan Multimedia.....	12
2.2.2. <i>Adobe Flash CS5</i>	14
2.2.3. <i>Adobe Photoshop CS6</i>	15
2.2.4. <i>Story Board</i>	15
2.2.5. <i>Black Box Testing</i>	16
 BAB III PEMBAHASAN	 17
3.1. Analisa Kebutuhan	17
3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsional.....	17
3.1.2. Analisa Kebutuhan Non-fungsional	18
3.2. Perancangan Perangkat Lunak	19
3.2.1. Rancangan <i>Story Boar</i>	19
3.2.2. Perancangan Antar Muka.....	32
3.3. <i>Implementasi</i>	46
3.3.1. <i>Implementasi</i> Aplikasi	46
3.4. Pengujian Sistem	62
3.4.1. Pengujian <i>Black Box</i>	62
3.4.2. Pengujian Aplikasi.....	67
 BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	 70
4.1. Kesimpulan.....	71

4.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	75