

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	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Lampiran	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	3
2.1.1. Metode Pengumpulan Data	3
2.1.2. Model Pengembangan <i>Software</i>	4
1.4. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1. Konsep Dasar	6
2.1.1. Pengertian Media	6
2.1.2. Multimedia	7
2.1.3. Animasi	7
2.2. Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>)	8
2.2.1. <i>Adobe Flash</i>	8
2.2.2. <i>Adobe Illustrator</i>	19
2.3. <i>Storyboard</i>	28
2.4. <i>Black Box Testing</i>	29
 BAB III PEMBAHASAN	 30
3.1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	30
3.2. Desain	22
3.2.1. Penulisan <i>Storyboard</i>	31
3.2.2. <i>User Interface</i>	38
3.3. Implementasi	46
3.3.1. <i>Code Generation</i>	46
3.3.2. <i>Black Box Testing</i>	48
3.3.3. Sfesifikasi Sistem Komputer	51

BAB IV	PENUTUP	52
	4.1. Kesimpulan	52
	4.2. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		55
SURAT KETERANGAN PKL/RISET		56
LAMPIRAN-LAMPIRAN		57