DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Abstrak..... i

Abstract..... ii

Kata Pengantar iii

Daftar Isi vi

Daftar Gambar..... xi

Daftar Tabel..... xv

Daftar Simbol xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Identifikasi Masalah..... 2

1.3 Rumusan Masalah 2

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... 3

1.5 Kegunaan Penelitian..... 3

1.6 Batasan Masalah..... 4

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian. 5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Media 6

2.2 Pengertian Kamus 6

2.3 Pengertian Audio 6

2.4 Pengertian Visual. 7

2.5 Pengertian Bahasa. 8

2.6 Pengertian Multimedia. 13

2.7 Media Pembelajaran Interaktif. 14

2.8 Fungsi Pengenalan Bahasa. 14

2.9 Pengenalan UML. 15

2.10 Perangkat Lunak Pendukung. 17

2.10.1. Mengenal Microsoft Visual Basic 6.0 (VB 6). 17

2.10.2 Mengenalkan Microsoft Access 2003. 24

2.11 Metode Pembelajaran Interaktif Bagi Anak. 25

2.12 Standar Penilaian. 31

BAB III OBJEK PENELITIAN DAN METODE

3.1 Alasan Menggunakn *Prototype*. 33

3.2 Pendekatan Sistem. 33

3.3 Batasan dan Asumsi. 36

3.3.1 Batasan Perangkat Lunak. 36

3.3.2 Asumsi Perangkat Lunak. 37

3.4 Tinjauan Umum Permasalahan. 38

3.5 Metode Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar. 38

3.6 Program kegiatan belajar. 39
3.6.1 Program Kegiatan Belajar Dalam Rangka Pembentukan Prilaku Melalui Pembiasaan (Program Pembentukan Prilaku). 39
3.6.2 Program Kegiatan Belajar Dalam Rangka Pengembangan Kemampuan Dasar (Program Pengembangan Kemampuan Dasar). 40
3.6.3 Tema-tema dan Gambar-gambar yang Digunakan Dalam Perangkat Lunak 42

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Perangkat Lunak. 44
4.2 Perancangan Pengguna Perangkat Lunak. 44
4.3 Perancangan Keebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras. ... 45
4.4 Proses Masukan 45
4.5 Proses Keluaran. 45
4.6 Perancangan Proses Fungsional. 46
4.6.1 Model *Use Case Diagram* 46
4.6.2 Skenario *Use Case.* 46
4.6.3 *Sequence Diagram*. 50
4.6.4 *Collaboration Diagram*. 56
4.6.5 *Activity Diagram.* 61

4.6.6 *Class Diagram.* 62

4.6.7 *Component Diagram.* 62

4.7 Pengkodean. 63

4.8 Perancangan Antarmuka. 65

4.8.1 Perancangan Masukan dan Keluaran. 65

4.8.1.1 Perancangan Masukan 65

4.8.1.2 Peracangan Keluaran. 68

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Pengujian. 71

5.1.1 Pengujian Program. 71

5.1.1.1 Racangan Pengujian. 71

5.1.1.2 Rencana Pengujian. 71

5.1.1.3 Kasus dan Hasil Pengujian. 72

5.1.1.3.1 Pengujian Proses Belajar. 72

5.1.1.3.2 Pengujian Login Admin. 73

5.1.1.3.3 Pengujian Data Nilai User (Siswa). 74

5.1.1.3.4 Pengujian Laporan Nilai User (Siswa) 74

5.1.1.4 Kesimpulan dan Hasil Pengujian. 75

5.1.2 Pengujian Peneriman 75

5.1.2.1 Pembahasan Angket. 76

5.2 Implementasi. 82

5.2.1 Batasan Implementasi. 82
5.2.2 Implementasi Perangkat Lunak..... 83
5.2.3 Implementasi Perangkat Keras..... 83
5.2.4 Implementasi Basis Data..... 84
5.2.5 Implementasi Antarmuka..... 85
5.3 Petunjuk Penggunaan Perangkat Lunak. 86
5.3.1 Tampilan Flash (Intro). 86
5.3.2 Tampilan Belajar..... 88
5.3.3 Tampilan Tes Materi..... 89
5.3.4 Tampilan Konfirmasi Admin..... 92
5.3.5 Tampilan Pilihan Admin..... 93
5.3.6 Kelola Data User..... 95
5.3.7 Kelola Kamus..... 96
5.3.8 Kelola Soal..... 96
5.3.9 Kelola Tema..... 97

BAB VI KESIMPULAN & SARAN

6.1 Kesimpulan 98
6.2 Saran..... 98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN