DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 3

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.3.1 Maksud 3

1.3.2 Tujuan 3

1.4 Kegunaan Penelitian 3

1.4.1 Kegunaan Praktis 4

1.4.2 Kegunaan Akademis 4

1.5 Batasan Masalah 4

1.6 Waktu Perancangan 5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Gambaran Umum Anak Usia Prasekolah 6

2.1.1 Pengertian Anak Usia Prasekolah 7

2.1.2 Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah 8
2.1.3 Karakteristik Anak Usia Prasekolah 11
2.2 Tutorial 15
2.3 Pengertian Media Pembelajaran 17
2.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 19
2.5 Pengertian Perangkat Mobile 19
2.6 Java 20
2.7 Java2 Standard Edition (J2SE) 22
2.8 Java2 Micro Edition (J2ME) 22
2.8.1 Pengertian J2ME 22
2.8.2 Connected Limited Device Configuration (CLDC) 25
2.8.3 Connected Device Configuration (CDC) 26
2.8.4 Mobile Information Device Profile (MIDP) 27
2.8.5 Kilobyte Virtual Machine (KVM) 30
2.8.6 C-Virtual Machin (CVM) 30
2.8.7 MIDlet 30
2.7.7.1 Daur Hidup MIDlet 31

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 34
3.1.1 Sejarah TK Negeri Pembina 34
3.1.2 Visi Misi 35
3.1.3 Tujuan TK Negeri Pembina 35

3.2 Metodologi yang Digunakan 38
3.2.1 Desain Penelitian 39
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 39
3.2.2.1 Sumber Data Primer 39
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 40
3.2.3 Metoda Pendekatan Sistem dan Pengembangan Sistem 40
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 40
3.2.3.1.1 OOP (Objek Oriented Programing) 40
3.2.3.1.1.1 Encapsulation 42
3.2.3.1.1.2 Abstraction 42
3.2.3.1.1.3 Inheritance 42
3.2.3.1.1.4 Polymorphism 42
3.2.3.1.2 UML (Unified Modelling Language) 42
3.2.3.1.2.1 Use Case Diagram 44
3.2.3.1.2.2 Class Diagram 45
3.2.3.1.2.3 Statchart Diagram 47
3.2.3.1.2.4 Activity Diagram 47
3.2.3.1.2.5 Sequence Diagram 49
3.2.3.1.2.6 Collaboration Diagram 49
3.2.3.1.2.7 Component Diagram 50
3.2.3.1.2.8 Deployment Diagram 51
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 52
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis 54

3.2.4 Pengujian Software 55

3.2.4.1 *Black Box* 55

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem 67

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 67

4.1.2 Gambaran Umum Sistem 58

4.1.3 Use Case Diagram 58

4.1.4 Use Case Scenario 59

4.1.5 Diagram Activity 61

4.1.6 Diagram Sequence 63

4.1.7 Class Diagram 65

4.1.8 Statechart Diagram 66

4.2 Perancangan Sistem 67

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 67

4.2.2 Perancangan Program 68

4.2.2.1 Struktur Menu Utama 68

4.2.2.2 Perancangan Mengenal Huruf 69

4.2.2.3 Perancangan Mengenal Angka 70

4.2.2.4 Perancangan Mengenal Gambar 70

4.2.2.5 Perancangan Latihan Soal 71

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi 72

5.1.1 Batasan Implementasi 72

5.1.1.1 Implementasi Perangkat Lunak di Hp 72

5.1.1.2 Implementasi Perangkat Keras di Hp 72

5.1.1.3 Implementasi Perangkat Lunak di Komputer .. 72

5.1.1.4 Implementasi Perangkat Keras di Komputer ... 72

5.1.2 Implementasi Antar Muka 73

5.2 Pengujian 74

5.2.1 Rencana Pengujian 74

5.2.2 Kesimpulan Hasil pengujian 74

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 76

6.2 Saran 76

DAFTAR PUSTAKA 77

LAMPIRAN .....