DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xv

BAB I. PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi Masalah 3

1.2.1. Indentifikasi Masalah 3

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian 4

1.4.1. Kegunaan Praktis 4

1.4.2. Kegunaan Akademis 4

1.5. Batasan Masalah 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 6

BAB II. LANDASAN TEORI 7

2.1. Perancangan 7

2.2. Aplikasi 7

2.3. Pembelajaran Berbantuan Komputer 7

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Berbantuan Komputer..... 8
2.3.2 Tujuan Pemakaian Dalam Proses Pembelajaran..... 8
2.3.3 Penerapan Pembelajaran 9
2.3.4 Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer 10
2.3.5 Kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer..... 11
2.4. Flowchart 12
2.5. Multimedia..... 12
2.5.1 Pengertian Multimedia 12
2.5.2 Kriteria Multimedia Dalam Pembelajaran..... 13
2.5.3 Jenis Multimedia..... 13
2.5.4 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia.... 14
2.6. Macromedia Flash..... 14
2.7. PHP 15
2.8. Dreamweaver 16
2.9. MYSQL..... 16
2.10.Edukasi Game 16
2.10.1 Pengertian Game 16
2.10.2 Pengertian Edukasi 17
2.10.3 Pengertian Game Edukasi 17
2.11. Sekilas Jaringan 17
2.11.1 Tipe Jaringan Komputer 18
2.11.2 Topologi Jaringan Komputer 19
2.11.3 Manfaat Jaringan Komputer 24

2.12 Konsep Client Server 25

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN 28

3.1. Objek Penelitian 28

3.1.1. Sejarah Singkat TK Bunda Asuh Nanda..... 28

3.1.2. Visi dan Misi TK Bunda Asuh Nanda 29

3.1.2.1 Visi TK Bunda Asuh Nanda .....

3.1.2.2 Misi TK Bunda Asuh Nanda .....

3.1.3. Tujuan TK Bunda Asuh Nanda 30

3.1.4. Struktur Organisasi 31

3.1.5 Job Deskripsi..... 32

3.1.6 Waktu Kerja 34

3.1.7 Kompensasi 35

3.1.8 Seleksi dan Rekruitmet 35

3.1.9. Pengembangan dan Pelatian Sumber Daya Manusia... 36

3.1.9.1. Pelatihan 36

3.1.9.2. Penilaian Pegawai 37

3.1.9.3. Rencana Pengembangan Sistem

Sumber Daya Manusia..... 37

3.1.9.4. Staff Management..... 38

3.2. Metode Penelitian 38

3.2.1. Desain Penelitian 39

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 39

3.2.2.1. Sumber Data Primer

(Wawancara, Observasi, Kuesioner) 39
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (dokumentasi) 40
3.2.3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak Aplikasi 40
3.2.3.1. Metode Pengembangan..... 41
3.2.3.2. Alat Bantu Analisis dan Perancangan..... 42
3.2.4. Metode Pengujian..... 43
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 46
4.1. Analisis Kebutuhan..... 46
4.2. Peran Aplikasi Multimedia Interaktif Edukasi Game..... 49
4.2.1. Tujuan Perancangan Aplikasi 49
4.2.2. Gambaran Umum Aplikasi yang Diusulkan..... 49
4.2.3. Perancangan Aplikasi 50
4.2.3.1. Data Flow Diagram 53
4.2.3.2 Diagram Aplikasi Navigasi..... 54
4.2.3.3. Flowchart dan Navigasi Aplikasi..... 55
4.2.3.4. Pseudocode Game..... 66
4.2.3.5 Struktur file..... 67
4.2.4. Perancangan Antar Muka..... 68
4.2.5. Perancangan Tampilan..... 69
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM..... 73
5.1. Implementasi..... 73
5.1.1. Batasan Implementasi (optional) 73
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras . 73

5.1.3. Implementasi Antar Muka 74

5.2. Pengujian..... 84

5.2.1. Rencana Pengujian..... 84

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 85

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian..... 87

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN..... 88

6.1 Kesimpulan 88

6.2 Saran 88

DAFTAR PUSTAKA 89

LAMPIRAN