DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI..... **vi**

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

DAFTAR TABEL..... **xi**

DAFTAR SIMBOL..... **xii**

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian..... 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah..... 4

1.2.1 Identifikasi Masalah..... 4

1.2.2 Rumusan Masalah..... 4

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian..... 5

1.3.1 Maksud Penelitian..... 5

1.3.2 Tujuan Penelitian..... 5

1.4 Kegunaan Penelitian..... 6

1.4.1 Kegunaan Praktis..... 6

1.4.2 Kegunaan Akademis..... 7

1.5 Batasan Masalah..... 7

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian..... 8

BAB II. LANDASAN TEORI.

2.1 Teknologi Informasi..... 10

2.1.1 Definisi Teknologi Informasi..... 8
2.1.2 Lingkup Teknologi Informasi 11
2.1.3. Peranan Teknologi Informasi..... 12
2.2 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)..... 13
2.3 Pembelajaran Calistung (membaca, menulis, berhitung) yang diterapkan pada PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) 15
2.4 Multimedia 16
2.5 Multimedia Interaktif 18
2.6 Pendidikan menggunakan teknologi 18
2.7 Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif 19
2.8 Sekilas Rekayasa Perangkat Lunak 19
2.8.1. Perangkat Lunak..... 20
2.8.2. Karakteristik perangkat lunak..... 20
2.9 Perangkat Lunak Pendukung..... 20
2.9.1. *Adobe Flash* 21
2.9.2. *Sony Vegas*..... 21
2.9.3. *Adobe photoshop* 22
2.9.4. *Macromedia director*..... 22
2.9.5. *Nero*..... 22

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian..... 24
3.1.1. Sejarah Singkat mengenai TK AL-Hambra..... 24
3.1.2 Visi dan Misi Tk Al-Hambra..... 24

3.1.2.1. Visi Tk Al-Hambra Bandung..... 24
3.1.2.1. Misi Tk Al-Hambra 25
3.1.3 Struktur Organisasi Tk Al-Hambra Bandung..... 25
3.1.4 Deskripsi kerja..... 25
3.2 Metode Penelitian..... 26
3.2.1 Desain Penelitian..... 27
3.2.2 Jenis Dan Metode Pengumpulan Data..... 28
3.2.2.1. Sumber Data Primer..... 29
3.2.2.2. Sumber Data Skunder..... 29
3.2.3 Metode Pengembangan 28
3.2.3.1. Metode Pengembangan..... 30
3.2.3.2. Alat Bantu Analisis dan Perancangan..... 31
3.2.4 Pengujian Software..... 32
3.2.4.1. *Black Box*..... 32
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN
4.1 Analisis Kebutuhan..... 33
4.2 Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Calistung berbasis 36
4.2.1. Tujuan Perancangan Aplikasi..... 36
4.2.2. Gambaran umum aplikasi yang diusulkan..... 36
4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan..... 37
4.2.3.1. Diagram Navigasi Aplikasi Multimedia..... 40
4.2.3.2. *Flowchart* Navigasi Aplikasi 41
4.2.3.3. Diagram state transisi 46
4.2.4 Perancangan Antar Muka..... 49

4.2.5.1. Struktur Menu..... 50
4.2.5.2. Perancangan tampilan 51

BAB V. PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Pengujian..... 54
5.1.1. Rencana Pengujian..... 54
5.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian..... 55
5.1.3. Kesimpulan Hasil Pengujian..... 58
5.2. Implementasi..... 58
5.2.1 Batasan Implementasi..... 58
5.2.2 Implementasi Perangkat Lunak..... 61
5.2.3 Implementasi Perangkat Keras..... 61
5.2.4 Implementasi Script Flash (Action Script) 62
5.2.5 Implementasi Antar Muka..... 64
5.2.6 Implementasi Installasi Program..... 68
5.2.7 Penggunaan Program..... 69

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan..... 70
6.2 Saran..... 71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN