DAFTAR ISI

ABSTRAK..... i
ABSTRACT..... ii
KATA PENGANTAR..... iii
DAFTAR ISI..... vi
DAFTAR GAMBAR..... x
DAFTAR TABEL..... xii
DAFTAR SIMBOL..... xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah..... 1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah..... 4
1.3. Maksud dan Tujuan..... 5
1.4. Kegunaan Penelitian..... 5
1.4.1. Kegunaan Praktis……..... 5
1.4.2. Kegunaan Akademis……..... 6
1.5. Batasan Masalah..... 6
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian..... 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi..... 8
2.1.1. Pengertian Aplikasi……..... 8
2.1.2. Klasifikasi Aplikasi……..... 9
2.2. Multimedia…….. 13
2.2.1. Pengertian Multimedia……..... 13
2.2.2. Unsur-unsur Multimedia……..... 13
2.2.3. Multimedia Interaktif (Multimedia Off Line)……..... 15
2.3. Huruf Hijaiyah……..... 15
2.4. Taman Kanak-kanak..... 21

2.5. Handphone..... 23
2.6. Aplikasi Mobile..... 24
2.7. NetBeans IDE..... 24
2.7.1. Sejarah NetBeans IDE..... 25
2.7.2. Platform NeatBeans IDE..... 25
2.8. UML (Unified Modeling Language)..... 26
2.8.1. Pengertian UML..... 26
2.8.2. Tujuan UML..... 26
2.9. Java..... 28
2.9.1. Pengertian Java..... 28
2.9.2. Java 2..... 28
2.10. Pengenalan Java 2 Micro Edition (J2ME)..... 30
2.10.1. Pengertian J2ME..... 30
2.10.2. MIDlet..... 32
2.11. J2ME Wireless Toolkit..... 32

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian…….. 33
3.1.1. Sejarah Singkat TK AL MUHAJIRIN..... 34
3.1.2. Visi dan Misi…….. 34
3.1.3. Struktur Organisasi……..... 34
3.1.4. Deskripsi Kerja……..... 35
3.2. Metode Penelitian……..... 35
3.2.1. Desain Penelitian……..... 36
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. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem..... 40
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem…….. 41
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem……..... 43

3.3. Pengujian Software……..... 45

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem..... 47
4.1.1. Analisis Masalah..... 47
4.2. Perancangan Sistem..... 48
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem..... 49
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan..... 49
4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan..... 49
4.2.3.1. Diagram *Use Case*..... 49
4.2.3.2. Skenario *Use Case*..... 50
4.2.3.3. Diagram Aktivitas..... 57
4.2.3.4. Diagram *Sequence*..... 62
4.2.3.5. Diagram *Class*..... 64
4.2.3.6. Diagram *Component*..... 66
4.2.3.7. Diagram *Deployment*..... 67
4.3. Perancangan Menu..... 69
4.4. Perancangan Antar Muka (*Interface*)..... 70
4.4.1. Perancangan Antar muka *Splash Screen*..... 70
4.4.2. Perancangan Antar Muka Menu Utama..... 70
4.4.3. Perancangan Antar Muka Huruf Hijaiyah..... 71
4.4.4. Perancangan Antar Muka Makhorijul Huruf..... 72
4.4.5. Perancangan Antar Muka Sejarah Hijaiyah..... 72
4.4.6. Perancangan Antar Muka Tips..... 73
4.4.7. Perancangan Antar Muka Latihan Membaca..... 73
4.4.8. Perancangan Antar Muka Latihan Soal..... 74
4.4.9. Perancangan Antar Muka Tentang Aplikasi..... 74

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi..... 75

5.1.1. Kebutuhan Perangkat Keras..... 75
5.1.2. Kebutuhan Perangkat Lunak..... 76
5.1.3. Handphone..... 77
5.1.4. Implementasi Aplikasi pada Handphone..... 77
5.1.5. Implementasi Class..... 77
5.1.6. Implementasi Antar Muka..... 78
5.2. Pengujian Sistem..... 88
5.2.1. Rencana Pengujian..... 88
5.2.2. Kasus dan Hasil Uji Data..... 89
5.2.3. Pengujian Data Benar dan Data Salah..... 93
5.2.4. Evaluasi Program..... 96
5.2.3. Kesimpulan Pengujian Black Box..... 97

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan..... 98
6.2. Saran..... 98

DAFTAR PUSTAKA..... 99

LAMPIRAN