DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK ii

***ABSTRACT* ..... iii**

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR SIMBOL xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....3

1.2.1 Identifikasi Masalah 3

1.2.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.3.1 Maksud 4

1.3.2 Tujuan 4

1.4 Kegunaan Penelitian.....4

1.4.1 Kegunaan Praktis 4

1.4.2 Kegunaan Akademis 5

1.5 Batasan Masalah.....5

1.6 Waktu Perancangan.....6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Peranan Bahasa untuk Anak Usia Dini 7

2.1.1 Teori Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini 8

2.1.2 Pentingnya Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini.....9

2.1.3 Metode Pembelajaran Bahasa Inggris.....10

2.1.4 Manfaat Belajar Bahasa Inggris 10

2.1.5 Tujuan Belajar Bahasa Inggris 12

2.2 Pengertian Aplikasi 12

2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....13

2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran 14

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....14

2.4 Pengertian Perangkat Mobile 15

2.5 Java 15

2.6 Java2 Standard Edition (J2SE).....18

2.7 Java2 Micro Edition (J2ME).....18

2.7.1 Pengertian J2ME 18

2.7.2 Connected Limited Device Configuration (CLDC) 21

2.7.3 Connected Device Configuration (CDC) 22

2.7.4 Mobile Information Device Profile (MIDP) 22

2.7.5 Kilobyte Virtual Machine (KVM) 25

2.7.6 C-Virtual Machin (CVM) 25

2.7.7 MIDlet 25

2.7.7.1 Daur Hidup MIDlet 26

2.8 NetBeans 28

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 30

3.1.1 Sejarah TK AL - MAQOM 30

3.1.2 Visi Misi 31

3.1.3 Tujuan TK AL - MAQOM 31

3.2 Metodologi yang Digunakan 34

3.2.1 Desain Penelitian 35

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 35

3.2.2.1 Sumber Data Primer 36

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 36

3.2.3 Metoda Pendekatan Sistem dan Pengembangan Sistem 36

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 36

3.2.3.1.1 OOP (Objek Oriented Programing) 37

3.2.3.1.1.1 Encapsulation 38

3.2.3.1.1.2 Abstraction 39

3.2.3.1.1.3 Inheritance 39

3.2.3.1.1.4 Polymorphism 39

3.2.3.1.2 UML (Unified Modelling Language) 39

3.2.3.1.2.1 Use Case Diagram 40

3.2.3.1.2.2 Class Diagram 41

3.2.3.1.2.3 Statchart Diagram 43

3.2.3.1.2.4 Activity Diagram 43

3.2.3.1.2.5 Sequence Diagram 45

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 45

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis 47

3.2.4 Pengujian Software 48

3.2.4.1 *Black Box* 48

BAB IV DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem 50

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 50

4.1.2 Gambaran Umum Sistem 51

4.1.3 Use Case Diagram 51

4.1.4 Use Case Scenario 51

4.1.5 Diagram Activity 54

4.1.6 Diagram Sequence 57

4.1.7 Pemodelan Class Diagram 59

4.1.8 Statechart Diagram.....60

4.2 Perancangan Sistem 61

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 61

4.2.2 Perancangan Program.....62

4.2.3 Perancangan Antar Muka.....62

4.2.3.1 Splash Screen 62

4.2.3.2 Struktur Menu Utama 63
4.2.3.3 Perancangan Mengenal Bahasa Inggris Melalui Angka 64
4.2.3.4 Perancangan Mengenal Bahasa Inggris Melalui Huruf 64
4.2.3.5 Perancangan Mengenal Bahasa Inggris Melalui Kategori Gambar Binatang dan Buah 65
4.2.3.6 Perancangan Latihan Soal Sesuai Kategori Reading dan Listening.....66
4.2.3.7 Perancangan Video Pembelajaran 67

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi 68
5.1.1 Batasan Implementasi 68
5.1.1.2 Implementasi Perangkat Lunak di Hp.....68
5.1.1.3 Implementasi Perangkat Keras di Hp.....68
5.1.1.4 Implementasi Perangkat Lunak di Komputer 69
5.1.1.5 Implementasi Perangkat Keras di Komputer 69
5.1.2 Implementasi Antar Muka 69
5.1.2.1 Tampilan Awal Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris 69
5.1.2.2 Tampilan Splash Screen.....70
5.1.2.3 Tampilan Menu Utama 71

5.1.2.4 Tampilan Menu Kategori Gambar 72
5.1.2.5 Tampilan Aplikasi Pembelajaran Mengenal Bahasa Inggris Melalui Angka 73
5.1.2.6 Tampilan Aplikasi Pembelajaran Mengenal Bahasa Inggris Melalui Huruf 74
5.1.2.7 Tampilan Menu Kategori Latihan Soal.....74
5.1.2.8 Tampilan Menu Kategori Video Pembelajaran.....76
5.2 Pengujian 77
5.2.1 Rencana Pengujian 77
5.2.1.1 Pengujian Sistem.....78
5.2.2 Kesimpulan Hasil pengujian 79

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 80
6.2 Saran 81

DAFTAR PUSTAKA 82

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP