DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i
ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR SIMBOL xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1 Identifikasi Masalah.....3

1.2.2 Rumusan masalah 3

1.3 Maksud dan tujuan Penelitian 4

1.3.1 Maksud Penelitian 4

1.3.2 Tujuan Penelitian 4

1.4 Kegunaan Penelitian.....5

1.4.1 Kegunaan Praktis 5

1.4.2 Kegunaan Akademis 5

1.5 Batasan Masalah.....6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 6

1.6.1 Lokasi Penelitian 6
1.6.2 Waktu Penelitian.....7
BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Aplikasi 8
2.2 Pembelajaran 8
2.2.1 Pengertian Pembelajaran 8
2.1.2 Tujuan Pembelajaran 9
2.1.3 Media Pembelajaran 9
2.3 Angka 10
2.4 Bentuk 10
2.5 Warna 10
2.6 Animasi 11
2.2.1 Pengertian Animasi.....11
2.1.2 Jenis Animasi.....11
2.7 Android 12
2.7.1 Pengertian dan Sejarah Android 12
2.4.3 Versi Android 14
2.8 Adobe Flash 17
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1 Objek Penelitian.....20
3.2 Metode Penelitian.....20
3.2.1 Desain Penelitian 21
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....21
3.2.2.1 Sumber Data Primer.....21

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder.....22

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....22

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 22

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 23

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 25

1. Diagram Use Case 26
2. Diagram Aktivitas 26
3. Diagram Sekuen 26
4. Diagram Kelas 26
5. Diagram Objek 27
6. Deployment Diagram 27
7. Diagram Komponen 27

3.2.4 Pengujian Software 28

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Tinjauan Umum 29

4.2 Perancangan Sistem 29

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem.....30

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 31

4.2.3 Prosedur yang Diusulkan.....31

4.2.3.1 Diagram Use Case.....31

4.2.3.2 Diagram Aktivitas 42

4.2.3.3 Diagram Sekuen 47

4.2.3.4 Diagram Kelas 52

4.2.3.5 Diagram Objek 53

4.2.3.6 Diagram Komponen 55
4.2.3.7 Diagram Development 55
4.2.4 Perancangan Antar Muka 56
4.2.4.1 Struktur Menu Utama 56
4.2.4.2 Menu Pembelajaran 56
4.2.4.3 Sub Menu Pembelajaran Angka 57
4.2.4.4 Isi Pembelajaran Angka 57
4.2.3.5 Isi Pembelajaran Ukuran 58
4.2.4.6 Isi Pembelajaran Suara 58
4.2.4.7 Isi Pembelajaran Warna 59
4.2.4.8 Menu Permainan 59
4.2.4.9 Sub Menu Awal Permainan Angka 60
4.2.4.10 Pertunjuk Pertama Permainan Angka 61
4.2.4.11 Petunjuk Kedua Permainan Angka 61
4.2.4.12 Petunjuk Ketiga Permainan Angka 62
4.2.4.13 Isi Permainan Angka 63
4.2.4.14 List Nilai Permainan Angka 63
4.2.4.15 Sub Menu Awal Permainan Ukuran 64
4.2.4.16 Petunjuk Permainan Ukuran 64
4.2.4.17 Isi Permainan Ukuran 65
4.2.3.18 List Nilai Permainan Ukuran 65

4.2.4.19 Sub Menu Awal Permainan Suara 66

4.2.4.20 Petunjuk Permainan Suara 66

4.2.4.21 Isi Permainan Suara.....67

4.2.4.22 List Nilai Permainan Suara 67

4.2.4.23 Sub Menu Awal Permainan Warna.....68

4.2.4.24 Petunjuk Permainan Warna.....68

4.2.4.25 Isi Permainan Warna 69

4.2.4.26 List Nilai Permainan Warna.....69

4.2.3.27 Menu Pembuat 70

BAB V IMPLEMENTASI DANPENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi 71

5.1.1 Batasan Implementasi (Optional) 71

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 72

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras 72

5.1.4 Implementasi Antar Muka 73

5.1.5 Implementasi Instalasi Aplikasi.....74

5.1.6 Penggunaan Program Aplikasi 77

5.2 Pengujian.....92

5.2.1 Rencana Pengujian.....92

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 94

5.2.3 Kesimpulan Hasil Penelitian.....99

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 100

6.2 Saran.....101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN