DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT* ..... *ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR SIMBOL.....xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah..... 4

1.3 Maksud dan Tujuan 4

1.4 Kegunaan Penelitian..... 5

1.4.1 Keguanaan Praktis 5

1.4.2 Keguanaan Akademis..... 5

1.5 Batasan Masalah..... 6

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian..... 6

BAB II LANDASAN TEORI..... 8

2.1 Aplikasi 8

2.1.1 Pengertian Aplikasi 8

2.1.2 Karakteristik Aplikasi 9
2.1.3 Komponen Aplikasi 9
2.2 Aplikasi *Mobile* 10
2.2.1 Pengertian Aplikasi *Mobile* 10
2.2.2 Karakteristik Perangkat *Mobile* 10
2.3 *HandPhone* 10
2.4 Java 11
2.4.1 Pengartian Java 11
2.4.2 J2ME 13
2.4.3 MIDlet 14
2.4.3.1 Method startApp0 16
2.4.3.2 Method pauseApp0 16
2.4.3.3 Method destroyApp0 16
2.4.4 Connected Limited Device Configuration(CLDC) 17
2.4.5 KVM (Kilobyte *Virtual Machine*) 17
2.4.6 CVM (C-*Virtual Mchine*) 17
2.5 Panca Indera 18
2.5.1 Pengertian Panca Indera 18
2.5.2 Mata 18
2.5.3 Telinga 19
2.5.4 Lidah 20
2.5.5 Hidung 20
2.5.6 Kulit 20

2.6 Pendidikan Anak Usia Dini 21
2.7 UML 22
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 25
3.1 Objek Penelitian 25
3.1.1 Sejarah Singkat Pendidikan Anak Usia Dini 25
3.1.2 Visi dan Misi 26
3.1.2.1 Visi 26
3.1.2.2 Misi 26
3.1.3 Struktur Organisasi 27
3.1.4 Deskripsi Tugas dan Fungsi Pendidikan Usia Dini 27
3.2 Metode Penelitian 28
3.2.1 Desain Penelitian 29
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 30
3.2.2.1 Sumber Data Primer 30
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 31
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 32
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 32
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 32
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan 34
3.2.4 Pengujian Software 35
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 37
4.1 Perancangan Sistem 37
4.1.1 Analisis dan Perancangan 37

4.1.2 Implementasi 38
4.1.3 Ujicoba dan Integrasi *Software* 38
4.2 Analisis dan Perancangan Aplikasi 38
4.2.1 *Use Case* Diagram 38
4.2.1.1 Skenario Use Case 39
4.2.2 *Activity* Diagram 43
4.2.2.1 Activity Diagram dari Use Case Panca Indera 43
4.2.2.2 Activity Diagram Use Case Bagian Panca Indera 44
4.2.2.3 Activity Diagram Use Case Fungsi Panca Indera..... 45
4.2.2.4 Activity Diagram Case Soal-soal..... 46
4.2.2.5 Activity Diagram Use Case Tentang 47
4.2.3 Sequence Diagram 48
4.2.4 Class Diagram 52
4.2.5 Diagram *Component* 53
4.3 Perancangan Arsitektur..... 54
4.4 Perancangan Antarmuka 55
4.4.1 Perancangan Antarmuka Halaman *Splash Screen*..... 55
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 56
5.1 Implementasi Program..... 56
5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak 57
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras 57
5.1.3 Implementasi Aplikasi Pada Handphone 58
5.1.4 Implementasi Class 58

5.1.5 Implementasi Antar Muka 60
5.1.6 Implementasi Instalasi Program 60
5.1.7 Penggunaan Program 63
5.1.7.1 Tampilan Splash Screen 63
5.1.7.2 Tampilan Menu 63
5.1.7.3 Tampilan Panca Indera 64
5.1.7.4 Tampilan Bagian Panca Indera 65
5.1.7.5 Tampilan Form Bagian Panca Indera 65
5.1.7.6 Tampilan Latihan 66
5.1.7.7 Tampilan Nilai 67
5.1.7.8 Petunjuk Penggunaan Aplikasi 68
5.2 Pengujian Sistem 68
5.2.1 Rencana Pengujian 68
5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian 69
5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 70
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 71
6.1 Kesimpulan 71
6.2 Saran 71
Daftar Pustaka.....
Lampiran.....