DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI ..... **v**

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

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah 2

1.2.1 Identifikasi Masalah 2

1.2.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.3.1 Maksud Penelitian 3

1.3.2 Tujuan Penelitian 3

1.4 Kegunaan Penelitian 4

1.4.1 Kegunaan Praktis 4

1.4.2 Kegunaan Akademis 4

1.5 Batasan Masalah 4

1.6 Waktu Perancangan 5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Umum Anak Usia Prasekolah 7

2.2 Pengertian Aplikasi..... 8

2.3 Pengertian Tutorial 8

2.4 Pengertian Pembelajaran..... 10

2.5 Pengertian Huruf Alfabeth 11

2.6 Pengertian Angka 12

2.7 Pengertian Bangun Datar 12

2.8 Pengertian Warna..... 13

2.9 Pengertian Aplikasi Mobile..... 13

2.10 Metode pendekatan system 14

2.10.1 Pengertian OOAD..... 14

2.10.2 Objek..... 15

2.10.3 Kelas (class)..... 15

2.10.4 Kotak Hitam (Black Box)..... 16

2.11 UML..... 16

2.11.1 Use Case Diagram..... 17

2.11.2 Class Diagram..... 18

2.11.3 Activity Diagram 19

2.11.4 Sequence Diagram 21

2.12 Pengertian Android..... 23

2.12.1 Arsitektur Android..... 24

2.12.2 Aplication..... 25

2.12.3 Aplication Framework 25
2.12.4 Liblaries 26
2.12.5 Android Runtime 27
2.12.6 Anatomi Aplikasi Android 27
2.12.7 Perkembangan aplikasi Android 28
2.13 Perangkat Lunak Yang Digunakan 32
2.13.1 Eclipse 32

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Analisi Masalah 35
3.2 Penyelesaian Masalah 36
3.2.1 Tujuan Sistem 36
3.2.2 Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem 37
3.2.2.1 Metode Pendekatan Sistem 37
3.2.2.2 Metode Pengembangan Sistem 38
3.2.3 Identifikasi Sistem 42
3.2.4 Batasan Sistem 42
3.2.5 Kebutuhan Fungsional Sistem 43
3.2.6 Masukan Dan Keluaran Sistem 43

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem 44
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 44
4.1.2 Gambaran Umum Sistem 45
4.1.3 Use Case Diagram 45

4.1.4 Use Case Scenario 46
4.1.5 Diagram Activity 49
4.1.6 Diagram Sequence 52
4.1.7 Class Diagram 54
4.1.8 Statechart Diagram 55
4.2 Perancangan Sistem 56
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem 56
4.2.2 Perancangan Program 57
4.2.3 Perancangan Antar Muka 57
4.2.3.1 Struktur Menu Utama 57
4.2.3.2 Perancangan Mengenal Huruf 58
4.2.3.3 Perancangan Mengenal Angka 59
4.2.3.4 Perancangan Mengenal Bangu Datar 60
4.2.3.5 Perancangan Mengenal Warna 65
4.2.3.6 Perancangan Latihan Soal 69
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN
5.1 Implementasi 71
5.1.1 Batasan Implementasi 71
5.1.1.2 Implementasi Perangkat Lunak di Hp 72
5.1.1.3 Implementasi Perangkat Keras di Hp 72
5.1.1.4 Implementasi Perangkat Lunak di Komputer ... 73
5.1.1.5 Implementasi Perangkat Keras di Komputer 73
5.1.2 Implementasi Antar Muka 74

5.2 Pengujian 77

5.2.1 Rencana Pengujian 77

5.2.2 Kesimpulan Hasil pengujian 78

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 81

6.2 Saran 81

DAFTAR PUSTAKA 82

LAMPIRAN