DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR SIMBOL xvi

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi Masalah 4

1.2.2. Rumusan Masalah 5

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 6

1.3.1. Maksud Penelitian 6

1.3.2. Tujuan Penelitian 6

1.4. Kegunaan Penelitian 7
1.4.1. Kegunaan Praktis 7
1.4.2. Kegunaan Akademis 7
1.5. Batasan Masalah 9
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 10
1.6.1. Lokasi Penelitian 10
1.6.2. Waktu Penelitian 10
1.7. Sistematika Penulisan 11

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian aplikasi 12
2.2. Pembelajaran berbantuan komputer 12
2.2.1. Pengertian 12
2.2.2. Tujuan Penggunaan Komputer pada Pembelajaran 13
2.2.3. Media Pembelajaran 14
2.2.4. Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer 14
2.3. Angka 15
2.4. Warna 15
2.5. Bentuk 15
2.6. Huruf 16
2.7. Animasi 16
2.7.1. Pengertian animasi 16
2.7.2. Jenis animasi 16

2.8. Android 16
2.8.1. Pengertian dan sejarah *android* 17
2.8.2. Versi *android* 19
2.9. Pengertian Permainan Edukasi 23
2.10. Fungsi dan Tujuan PRASEKOLAH 23
2.11. Perangkat Lunak Pendukung 24

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 25
3.1.1. Sejarah singkat 26
3.1.2. Visi dan misi 26
3.1.3. Struktur organisasi 27
3.2. Metode Penelitian 27
3.2.1. Desain Penelitian 28
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 29
3.2.2.1. Sumber Data Primer 29
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 30
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 30
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 30
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 31

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan..... 32

1. Diagram Use Case 34

2. Diagram Aktifitas 34

3. Diagram Sekuen 34

4. Diagram Kelas 34

5. Diagram Deployment 35

7. Diagram Komponen 35

3.2.4. Pengujian *software* 36

3.3. Analisis sistem yang berjalan 37

3.3.1. Analisis prosedur yang berjalan 37

3.3.1.1. Diagram *use case* 38

3.3.1.2. Skenario *use case* 40

3.3.1.3. Diagram aktifitas prosedur berjalan..... 42

3.3.2. Evaluasi sistem dan prosedur yang berjalan 45

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan sistem 46

4.1.1. Tujuan perancangan sistem 47

4.1.2. Gambaran sistem yang diusulkan 47

4.1.2.1. Perancangan prosedur yang diusulkan 48

4.2. Diagram *use case* 48

4.3. Diagram aktifitas 62

4.4. Diagram sekuen 71

4.5. Diagram kelas 81
4.6. Diagram objek 83
4.7. Diagram komponen 85
4.8. Diagram *deployment* 86
4.9. Perancangan antar muka 87
4.9.1. Rancangan menu utama 87
4.9.2. Rancangan menu *play* 88
4.9.3. Rancangan isi pengenalan huruf 89
4.9.4. Rancangan pengenalan angka 90
4.9.5. Rancangan isi pengenalan warna 90
4.9.6. Rancangan isi pengenalan bentuk 91
4.9.7. Rancangan isi pengenalan sayuran 91
4.9.8. Rancangan isi latihan menulis 92
4.9.9. Rancangan isi latihan memahami 92
4.9.10. Rancangan isi latihan mencocokkan 93
4.9.11. Rancangan isi info pembuat 93
4.9.12. Rancangan tampilan nilai 94
4.10. Implementasi 95
4.10.1. Implementasi perangkat lunak 95
4.10.2. Implementasi perangkat keras 96
4.10.3. Implementasi antar muka 97
4.10.3.1. Instalasi aplikasi pada *emulator* 98
4.10.3.2. Tampilan aplikasi pada *emulator* 99

4.10.1. Pengujian 107

4.10.4.1. Rencana pengujian..... 108

4.10.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian 110

4.10.4.3. Kesimpulan hasil pengujian..... 114

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan..... 115

5.2. Saran 116

DAFTAR PUSTAKA 117

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Struktur organisasi 27

Gambar 3.2. Metode pengembangan *prototyping* 31

Gambar 3.3. Diagram *use case* prosedur berjalan 38

Gambar 3.7. Diagram aktifitas *case* KBM 43

Gambar 3.8. Diagram aktifitas *case* Penilaian 44

Gambar 4.1. Diagram *use case* aplikasi 49

Gambar 4.14. Diagram aktifitas pengenalan huruf 62

Gambar 4.15. Diagram aktifitas pengenalan angka 63

Gambar 4.16. Diagram aktifitas pengenalan warna 64

Gambar 4.17. Diagram aktifitas pengenalan bentuk 65

Gambar 4.18. Diagram aktifitas pengenalan buah 66

Gambar 4.19. Diagram aktifitas pengenalan sayuran 67

Gambar 4.20. Diagram aktifitas latihan memahami 68

Gambar 4.21. Diagram aktifitas latihan menulis 69

Gambar 4.22. Diagram aktifitas latihan mengelompokkan 70

Gambar 4.23. Diagram aktifitas info pengembang 71

Gambar 4.24. Diagram sekuen pengenalan huruf 72

Gambar 4.25. Diagram sekuen pengenalan angka 73

Gambar 4.26. Diagram sekuen pengenalan warna 74

Gambar 4.27. Diagram sekuen pengenalan bentuk 75

Gambar 4.28. Diagram sekuen pengenalan buah 76

Gambar 4.29. Diagram aktifitas pengenalan sayuran 77

Gambar 4.30. Diagram sekuen latihan memahami 78

Gambar 4.31. Diagram sekuen aktifitas latihan menulis 79

Gambar 4.32. Diagram sekuen latihan mengelompokkan 80

Gambar 4.33. Diagram sekuen info pengembang 81

Gambar 4.34. Diagram kelas aplikasi 82

Gambar 4.35. Diagram objek aplikasi 84

Gambar 4.36. Diagram komponen aplikasi 85

Gambar 4.37. Diagram *deployment* aplikasi 86

Gambar 4.38. Struktur menu utama 87

Gambar 4.39. Rancangan menu *play* 88

Gambar 4.40. Rancangan isi pengenalan huruf 89

Gambar 4.41. Rancangan isi pengenalan angka 90

Gambar 4.42. Rancangan isi pengenalan warna 90

Gambar 4.43. Rancangan isi pengenalan bentuk 91

Gambar 4.44. Rancangan isi pengenalan sayuran 91

Gambar 4.45. Rancangan isi latihan menulis 92

Gambar 4.46. Rancangan isi latihan memahami 92

Gambar 4.47. Rancangan isi latihan mencocokkan 93

Gambar 4.48. Rancangan isi info pengembang 93

Gambar 4.49. Rancangan tampilan nilai 94

Gambar 4.50. Tampilan antar muka pada simulator flash 97

Gambar 4.51. Tampilan antar muka instalasi aplikasi 98

Gambar 4.52. Tampilan antar muka input nama 99
Gambar 4.53. Tampilan halaman selamat datang 100
Gambar 4.54. Tampilan menu utama 101
Gambar 4.55. Tampilan sub menu pengenalan 101
Gambar 4.56. Tampilan halaman pengenalan huruf 102
Gambar 4.57. Tampilan halaman pengenalan angka 102
Gambar 4.58. Tampilan halaman pengenalan warna 103
Gambar 4.59. Tampilan halaman pengenalan bentuk 103
Gambar 4.60. Tampilan halaman pengenalan buah 104
Gambar 4.61. Tampilan halaman pengenalan sayuran 104
Gambar 4.62. Tampilan halaman latihan menulis 105
Gambar 4.63. Tampilan halaman latihan memahami 105
Gambar 4.64. Tampilan halaman latihan mencocokkan 106
Gambar 4.65. Tampilan halaman info pengembang 106
Gambar 4.66. Tampilan halaman nilai 107

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal penelitian 10

Tabel 3.4. Skenario *use case* KBM dan penilaian 39

Tabel 3.5. Skenario *use case* kegiatan belajar 40

Tabel 3.6. Skenario *use case* proses penilaian 41

Tabel 4.2. Fungsi aktor 50

Tabel 4.3. Fungsi *use case* pengenalan huruf, nagka, warna dan bentuk 50

Tabel 4.4. Skenario *use case* pengenalan huruf 52

Tabel 4.5. Skenario *use case* pengenalan angka 53

Tabel 4.6. Skenario *use case* pengenalan warna 54

Tabel 4.7. Skenario *use case* pengenalan bentuk 55

Tabel 4.8. Skenario *use case* pengenalan buah 56

Tabel 4.9. Skenario *use case* pengenalan sayuran 57

Tabel 4.10. Skenario *use case* latihan memahami 58

Tabel 4.11. Skenario *use case* latihan menulis huruf 59

Tabel 4.12. Skenario *use case* latihan mengelompokkan 60

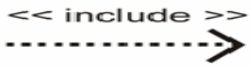
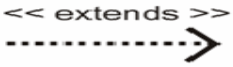
Tabel 4.13. Skenario *use case* info pengembang aplikasi 61

Tabel 4.67. Rencana pengujian 108

Tabel 4.68. Tabel pengujian 110

DAFTAR SIMBOL

Simbol diagram *use case*

Nama Simbol	Simbol
Aktor	
Use Case	
Association Relationship	
Include Relationship	
Extend Relationship	
Generalisasi Relationship	

Sumber : http://www.4shared.com/web/preview/doc/Ko693uLk

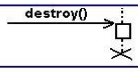
Simbol diagram aktifitas

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Actifity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2		*Action*	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		*Initial Node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4		*Actifity Final Node*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
5		*Fork Node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Sumber:

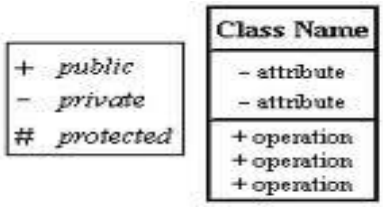
http://widuri.raharja.info/index.php?title=Berkas:Daftar_Simbol_Activity_Diagram.png

Simbol diagram sekuen

aktor  atau nama_aktor	• orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi dan mendapat manfaat dari system. • Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan dan / atau menerima pesan. • Ditempatkan di bagian atas diagram.
objek objek:kelas	Sebuah objek: • Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan dan / atau menerima pesan. • Ditempatkan di bagian atas diagram.
Garis hidup objek	• Menandakan kehidupan obyek selama urutan. • diakhiri tanda X pada titik di mana kelas tidak lagi berinteraksi.
Objek sedang aktif berinteraksi 	Fokus kontrol: • Adalah persegi panjang yang sempit panjang ditempatkan di atas sebuah garis hidup. • Menandakan ketika suatu objek mengirim atau menerima pesan.
pesan pesan()	objek mengirim satu pesan ke objek lainya
<<create>>	menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
1:masukan	menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan masukan ke objek lainnya arah panah mengarah pada objek yang dikirimi
1:keluaran	objek/metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
 destroy()	menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

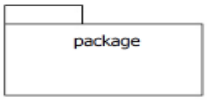
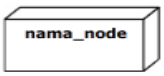
Sumber : http://pccontrol.wordpress.com/2012/12/25/pengetahuan-dasar-diagram-interaksi-sequnce-diagram-dan-kolaborasi/

Simbol diagram kelas dan objek



Sumber : http://www.smartdraw.com/resources/tutorials/uml-class-diagrams/

Simbol diagram *deployment*

Simbol	Deskripsi
Package 	package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih *node*
Node 	biasanya mengacu pada perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (*software*), jika di dalam *node* disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen
Kebergantungan / *dependency* 	Kebergantungan antar *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai
Link	relasi antar *node*

Sumber : http://aendeick.blogspot.com/2014/04/deployment-diagram.html

Simbol diagram komponen

	Component Instance : Suatu komponen dari suatu infrastruktur sistem
	Node : Menggambarkan workstation, server atau hardware lainnya.
	Node Association : Menggambarkan hubungan node ke node
	Dependency : Menggambarkan hubungan dari komponen ke komponen

Sumber : http://aendeick.blogspot.com/2014/04/component-diagram.html