DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xv

DAFTAR LAMPIRAN xix

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang Masalah 1

I.2 Identifikasi Masalah 2

I.3 Maksud danTujuan 2

I.4 Batasan Masalah 3

I.5 Metodologi 3

I.6 Sistematika Penulisan 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

II.1 Profil PAUD Nuruzzaman 9

II.1.1 Sejarah PAUD Nuruzzaman 9

II.1.2 Visi dan Misi PAUD Nuruzzaman 10

II.1.3 Tujuan Pendidikan 10

II.1.4 Kurikulum 11

II.1.5 Struktur Organisasi 13

II.2 Landasan Teori 14

II.2.1 Pengertian Edutainment 15

II.2.2 *Unified Modeling Language(UML)* 15

II.2.3 Android 16

II.2.4 Sejarah *Eclipse* 17

II.2.5 Pemrograman Berorientasi Objek 17

II.2.6 Metode Pengujian*Black-Box Testing* 20

II.2.7 Teknik Pengumpulan Data 21

BAB III ANALISIS MASALAH 25

III.1 Analisis Sistem 25

III.1.1 Analisis Masalah 25

III.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis 25

III.1.3 Analisis Metode Penelitian Deskriptif 27

III.1.4 Analisis Aplikasi yang Akan Dibangun 28

III.1.4.1 Cara Penggunaan Aplikasi Edutainment untuk Anak 29

III.1.4.2 Komponen Pada Aplikasi Edutainment 30

III.1.5 Perbandingan Aplikasi Game Edukasi Anak All In One dengan Aplikasi Edutainment untuk Anak 31

III.1.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 31

III.1.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 32

III.1.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak untuk Pengguna 33

III.1.6.2.1 Kebutuhan *Software* yang digunakan untuk pembuatan 33

III.1.6.2.2 Kebutuhan *Software* yang digunakan untuk Penerapan 33

III.1.6.3 Analisis Pengguna 33

III.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 34

III.1.6.1 *Use Case Diagram* 34

III.1.6.2 Definisi *Use Case* 35

III.1.6.3 *Activity Diagram* 36

III.1.6.4 *Class Diagram* 42

III.1.6.5 *Sequence Diagram* 43

III.2 Perancangan Sistem 45

III.2.1 Perancangan Struktur Menu 45

III.2.2 Perancangan Antarmuka 46

III.2.3 Jaringan Semantik 53

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN SISTEM 55

IV.1 Implementasi 55

IV.1.1 Perangkat Lunak Pembangun 55

IV.1.2 Perangkat Keras Pembangun 55

IV.1.3 Perangkat Lunak Penguji 56

IV.1.4 Perangkat Keras Penguji 56
IV.1.5 Implementasi *Class* Aplikasi *Frontend* 56
IV.1.6 Implementasi Antarmuka 57
IV.1.6.1 Antarmuka Aplikasi *Frontend* 58
IV.2 Pengujian 58
IV.2.1 Rencana Pengujian Aplikasi *Frontend* 58
IV.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha 61
IV.2.2.1 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Belajar 61
IV.2.2.2 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Belajar Sendiri 61
IV.2.2.3 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Belajar Otomatis 62
IV.2.2.4 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Bermain 62
IV.2.2.5 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Bermain Warna 63
IV.2.2.6 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Bermain Angka 63
IV.2.2.7 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Bermain Huruf 63
IV.2.2.8 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Bermain Buah 64
IV.2.2.9 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Bermain Hewan 64
IV.2.2.10 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Bermain Extra 64
IV.2.2.11 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Hasil 65
IV.2.2.12 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Daftar Nilai 66
IV.2.2.13 Pengujian *Frontend* Pilih Menu Tentang 66
IV.2.3 Kesimpulan Hasil Uji *Alpha* 66

IV.2.4 Kuesioner Pengujian Beta 66

IV.2.4.1 Data Kuesioner 67

IV.2.4.2 Pengolahan Data Kuesioner 68

IV.2.4.2.1 *Pre Test* dan *Post test* 82

IV.2.4.2.2 Pengujian menggunakan *Pre Test* dan *Post test* 82

IV.2.4.2.3 Kesimpulam Pengujian *Pre Test* dan *Post test* 82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 85

V.1 Kesimpulan 85

V.2 Saran 85

DAFTAR PUSTAKA 87