DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metode Penelitian 4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Tahapan Pembuatan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Tinjauan Sekolah 9
2.1.1 Sejarah Sekolah 9
2.1.2 Visi dan Misi Instansi 10
2.2 Landasan Teori 11
2.1.1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 11
2.2.2 Media Pembelajaran 14
2.2.2.1 Landasan Teoritis Media Pembelajaran 15
2.2.2.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran 18
2.2.3 Multi Media 20

2.2.3.1 Pengertian Multimedia 20
2.2.3.2 Objek Multimedia 20
2.2.3.3 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia 21
2.2.4 Pembelajaran Berbantuan Komputer 22
2.2.5 Pengertian Hewan 25
2.2.6 Speech Recognition.....25
2.2.6.1 Skema Utama Speech Recognition 25
2.2.6.2 Proses Pencocokan Pola Suara.....26
2.2.7 Pemrograman Berorientasi Objek 27
2.2.8 *Unifen Modelling languange (UML)* 29
2.2.8.1 Diagram UML.....29
2.2.8.2 *Use Case Diagram* 30
2.2.8.3 *Sequnce Diagram* 31
2.2.8.4 *Class Diagram* 32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 33
3.1 Analisis Sistem.....33
3.1.1 Analisis Masalah 33
3.1.2 Analisis Aplikasi Yang Dibangun.....34
3.1.3 Analisis Speech Recognition 35
3.1.4 Perancangan Sistem Berbasis Printah Suara 36
3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 37
3.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....37
3.2.2 Analisi Kebutuhan Perangkat Keras 38
3.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna 39
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 40
3.3.1 *Use Case Diagram* 40
3.3.2 *Activity Diagram* 45
3.3.3 *Class Diagram* 50
3.3.4 *Squence Diagram* 50
3.4 Perancangan 56
3.4.1 Perancangan Struktur Menu.....56

3.4.2 Perancangan Antarmuka 57
3.4.3 Jaringan Semantik 64
3.4.4 Perancangan Method 65
3.4.4.1 *Flowchart* Awal Menu 66
3.4.4.2 *Flowchart* Pilih Menu Pengenalan Hewan 67
3.4.4.3 *Flowchart* Pilih Menu Pemanggilan Hewan 68
3.4.4.4 *Flowchart* Kuis 69
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 71
4.1 Implementasi 71
4.1.1 Implementasi Perangkat Pembangun 71
4.1.2 Analisis Aplikasi Yang Dibangun 72
4.2 Pengujian 76
4.2.1 Pengujian *BlackBbox* 76
4.2.1.1 kasus dan Hasil Pengujian *Blackbox* 78
4.2.1.2 Pengujian tampilan Menu 78
4.2.1.3 Pengujian Pengenalan Hewan 79
4.2.1.4 Pengujian Pengenalan Hewan Buas 79
4.2.1.5 Pengujian Pengenalan Hewan Jinak 81
4.2.1.6 Pengujian Pengenalan Hewan Peliharaan 82
4.2.1.7 Pengujian Pemanggilan Hewan 83
4.2.1.8 Pengujian Kuis 83
4.2.1.9 Kesimpulan Pengujian Blackbox 84
4.2.2 Pengujian Beta 84
4.2.2.1 Metode Pengujian 85
4.2.2.2 Wawancara Guru 85
4.2.2.3 Pengujian Wawancara Terhadap Guru 85
4.2.2.4 Analisis Hasil Wawancara 87
4.2.2.5 Pengujian Observasi Terhadap Siswa 87
4.2.2.5.1 Observasi Terhadap Siswa Tidak Menggunakan Aplikasi 87
4.2.2.5.2 Observasi Terhadap Siswa Setelah Menggunakan Aplikasi 90

4.2.3 Kesimpulan Pengujian 92
4.2.3.1 Kesimpulan Pengujian blackbox.....93
4.2.3.2 Kesimpulan Pengujian Beta 93
BAB 5 KESIMPILAN DAN SARAN 95
5.1 Kesimpulan 95
5.2 Saran.....95
DAFTAR PUSTAKA 97