DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.3.1 Maksud 2

1.3.2 Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metodologi Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak 6

1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Profil Instansi 9

2.1.1 Sejarah Instansi 9

2.1.2 Visi dan Misi Instansi 9
2.1.3 Logo Instansi 10
2.1.4 Struktur Organisasi 10
2.2 Tinjauan Pustaka 11
2.2.1 Pendidikan Anak Usia Dini 11
2.2.2 Media Pembelajaran 11
2.2.3 Multimedia 12
2.2.4 Metode *Computer Assisted Instruction* 18
2.2.5 *Speech Recognition* 19
2.2.6 *Augmented Reality* (AR) 19
2.2.7 *Unified Modeling Language* (UML) 24
2.2.8 Software Pendukung 27
BAB 3 ANALISIS DAN PENDAHULUAN SISTEM 29
3.1 Analisis Sistem 29
3.1.1 Analisis Masalah 30
3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 30
3.1.3 Analisis Aplikasi Multimedia yang Dibangun 31
3.1.4 Analisis Metode Pembelajaran Interaktif 49
3.1.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 69
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional 72
3.2 Perancangan Sistem 90
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 90
3.2.2 Perancangan Antarmuka 91
3.2.3 Perancangan Pesan 101
3.2.4 Jaringan Semantik 102

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 103
4.1 Implementasi Sistem 103
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras yang Tersedia 103
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak yang digunakan 104
4.1.3 Implementasi Aplikasi 104
4.1.4 Implementasi Antarmuka 104
4.2 Pengujian Sistem 108
4.2.1 Pengujian *Augmented Reality* 108
4.2.2 Pengujian *Speech Recognition* 119
4.2.3 Pengujian *Black Box* 120
4.2.4 Pengujian Beta 125
4.2.5 Kesimpulan Hasil Pengujian 136
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 137
5.1 Kesimpulan 137
5.2 Saran 138
DAFTAR PUSTAKA 139