DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 5

1.2.1. Identifikasi Masalah 5

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 8

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 9

1.7. Sistematika Penulisan 10

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu 12

2.2. Media 14

2.2.1. Jenis-Jenis Media 14

2.3. Multimedia 15
2.3.1. Teks 15
2.3.2. Audio 15
2.3.3. Grafik 15
2.3.4. Video 15
2.3.5. Animasi 16
2.3.6. Interaktif 16
2.4. Pembelajaran 16
2.4.1. Pembelajaran Anak Usia Dini 16
2.4.2. Pengelompokan PAUD 17
2.6. Kurikulum 17
2.6.1. Karakteristik Kurikulum 2013 PAUD 17
2.6.2. Tujuan Kurikulum 2013 PAUD 18
2.6.3. Kerangka Kurikulum 2013 PAUD 18
2.6.3.1. Kerangka Dasar Kurikulum 18
2.6.3.2. Struktur Kurikulum 23
2.6.3.3. Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan PAUD 26
2.6.3.4. Pedoman Pembelajaran 30
2.6.3.5. Pedoman Penilaian 36
2.7. Perangkat Lunak Pendukung 41
2.7.1. Adobe Flash CS6 41
2.7.2. Adobe Illustrator CS6 42
2.7.3. SQLite 42

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 43
3.1.1. Sejarah Singkat TK Negeri Pembina 43
3.1.2. Visi dan Misi TK Negeri Pembina 43
3.1.3. Struktur Organisasi 44
3.1.4. Deskripsi Tugas 44

3.2. Metode Penelitian 46
3.2.1. Desain Penelitian 46
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 46
3.2.2.1. Sumber Data Primer 46
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 47
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pembangunan Sistem 47
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 47
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 48
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 49
3.2.4. Pengujian *Software* 51
3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan 51
3.3.1. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 52
3.3.2. Use Case Diagram 52
3.3.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya 53
3.3.2.2. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya 54
3.3.3. Skenario *Use Case* 54
3.3.4. Activity Diagram 56
3.3.5. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 60

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem 62
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 62
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan 62
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 63
4.1.3.1. *Use case* Diagram 63
a. Definisi Aktor dan Deskripsinya 64
b. Definisi *Use Case* dan Deskripsi 64
4.1.3.2. Skenario *Use Case* 65
4.1.3.3. Activity Diagram 68
4.1.3.4. *Sequence Diagram* 72
4.1.4. Perancangan Data 74

4.1.4.1. *Class Diagram* 74
4.1.4.2. *Object Diagram* 75
4.1.4.3. *Deployment Diagram* 76
4.1.4.4. *Component Diagram* 77
4.2. Perancangan Antar Muka 78
4.2.1. Struktur Menu 78
4.2.2. Perancangan *Input* 78
4.2.3. Perancangan *Output* 81
4.3. Pengujian 87
4.3.1. Rencana Pengujian 87
4.3.2. Kasus dan Hasil Pengujian 88
4.3.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 91
4.4. Implementasi 92
4.4.1. Implementasi Perangkat Lunak 92
4.4.2. Implementasi Perangkat Keras 92
4.4.3. Implementasi Basis Data 93
4.4.4. Implementasi Antar Muka 94
4.4.5. Implementasi Instalasi Program 100
4.4.6. Penggunaan Program 102

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN
5.1. Kesimpulan 107
5.2. Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 108
LAMPIRAN