

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Aplikatif.....	6
2. Manfaat Teoritis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Rancang Bangun.....	9
2. Aplikasi.....	10
3. Media Pembelajaran.....	11
4. Lagu Anak.....	11

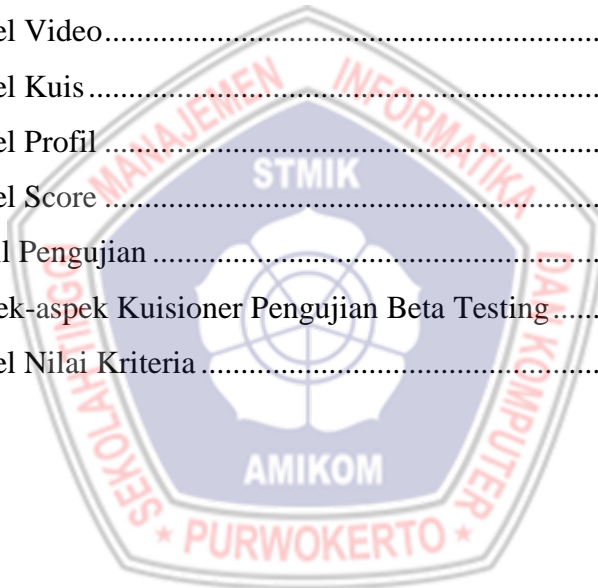
5. PAUD	12
6. Android.....	13
6.1 Andriod Studio	16
6.2 SQLite	16
7. Analisis Sistem	17
8. Penelitian Sebelumnya	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	25
B. Metode Pengumpulan Data	25
1. Observasi	25
2. Kuesioner	26
3. Wawancara	27
4. Studi Pustaka	27
5. Dokumentasi	27
C. Alat Dan Bahan Penelitian	28
1. Alat	28
2. Bahan	29
D. Konsep Penelitian.....	29
1. Kerangka Berpikir	29
E. Metode Pengembangan Sistem	30
1. <i>Requirements</i> (analisis kebutuhan).....	30
2. <i>Design</i> (Rancangan Desain)	31
3. <i>Implementation</i> (Penerapan).....	31
4. <i>Verification</i> (Integrasi dan pengetesan).....	31
5. <i>Maintenance</i> (Pemeliharaan)	32
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	33
1. Tentang Paud As-Syifa.....	33
B. Analisis Sistem.....	33
1. <i>Requirements</i> (analisis kebutuhan).....	33
a. Analisis Kebutuhan Pengguna	34

b. Analisis Kebutuhan Aplikasi.....	34
2. <i>Design</i> (Rancangan Desain)	36
a. Perancangan Proses	36
b. Perancangan Tabel	42
c. Desain Tampilan	44
3. <i>Implementation</i> (Penerapan)	48
4. <i>Verification</i> (Integrasi dan pengetesan).....	58
a. <i>Alpha Testing</i>	58
b. <i>Beta Testing</i>	59
5. <i>Maintenance</i> (Pemeliharaan).....	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case</i>	18
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	19
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	20
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	21
Tabel 2.5 Penelitian Sebelumnya	24
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional	35
Tabel 4.2 Tabel Lagu	42
Tabel 4.3 Tabel Video	43
Tabel 4.4 Tabel Kuis	43
Tabel 4.5 Tabel Profil	44
Tabel 4.6 Tabel Score	44
Tabel 4.7 Hasil Pengujian	59
Tabel 4.8 Aspek-aspek Kuisisioner Pengujian Beta Testing	60
Tabel 4.9 Tabel Nilai Kriteria	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Pikir.....	29
Gambar 3.2 Metode Waterfall.....	30
Gambar 4.1 Diagram <i>Use Case</i>	36
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Mengakes Lagu	37
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Mengakes Video	38
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Mengakes Kuis	38
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram</i> Lagu	39
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram</i> Video	40
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Kuis.....	40
Gambar 4.8 <i>Class Diagram</i>	41
Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Utama	45
Gambar 4.10 Rancangan Menu Utama	45
Gambar 4.11 Halaman Lagu	46
Gambar 4.12 Halaman Video.....	46
Gambar 4.13 Halaman Kuis.....	47
Gambar 4.14 Halaman Skor.....	47
Gambar 4.15 Tampilan Utama	48
Gambar 4.16 Kode Program Tampilan Utama	49
Gambar 4.17 Menu Utama.....	49
Gambar 4.18 Kode Program Menu Utama	50
Gambar 4.19 Halaman Daftar Lagu	50
Gambar 4.20 Kode Program Daftar Lagu	51
Gambar 4.21 Halaman Lirik	51
Gambar 4.22 Kode Program Lirik Lagu	52
Gambar 4.23 Halaman Daftar Video	52
Gambar 4.24 Kode Program daftar Video	53
Gambar 4.25 Halaman Play Video.....	53
Gambar 4.26 Halaman Avatar.....	54

Gambar 4.27 Kode Program Pilih Avatar	54
Gambar 4.28 Halaman Kuis	55
Gambar 4.29 Kode Program Kuis	55
Gambar 4.30 Halaman Benar	56
Gambar 4.31 Halaman Salah	56
Gambar 4.32 Halaman Score	57
Gambar 4.33 Kode Program Score	57



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Hasil Kuisisioner
- Lampiran 4. Dokumentasi

