

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
RINGKASAN.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Aplikasi.....	6
2. Kamus Saku.....	6
3. Bahasa Inggris.....	7
4. Media.....	8
5. Pembelajaran.....	9
6. Pengenalan.....	10

7. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	10
a. Tujuan Diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	10
b. Ruang Lingkup Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	11
c. Hal – Hal Yang Harus Dipahami Dalam Karakteristik Anak Usia Dini	11
d. Pentingnya Pelayanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	12
8. Sistem Operasi Android	13
a. Kelebihan Sistem Operasi Android.....	13
b. Arsitektur Android	14
c. Fitur – fitur Android	15
d. Perkembangan Sistem Android	16
9. Eclipse IDE.....	20
10. <i>Android Development Tools</i> (ADT).....	20
11. <i>Android Software Development Kit</i> (SDK).....	21
12. JAVA.....	21
a. Java API.....	22
b. <i>Java Virtual Machine</i>	22
c. Sistem Operasi Java.....	23
d. Dasar Pemrograman.....	23
13. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	25
1. Tujuan Penggunaan UML	26
2. Jenis – jenis Diagram UML.....	26
14. Metode Pengujian <i>BlackBox Testing</i>	30
15. Uji Kuesioner.....	33
B. Penelitian Sebelumnya	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	43
B. Metode Pengumpulan Data	44
1. Wawancara	44

2. Studi Pustaka	45
3. Observasi	45
C. Alat Dan Bahan Penelitian	46
1. Alat Penelitian	46
2. Bahan Penelitian	49
D. Konsep Penelitian	51
E. Metode Pengembangan Sistem (<i>Prototype</i>)	52
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	54
B. <i>Communication</i>	54
1. Analisa Kebutuhan Data	54
2. Analisa Kebutuhan <i>User</i>	52
C. <i>Quick Plan</i>	56
1. <i>Use Case Diagram</i>	56
2. <i>Use Case Scenario</i>	57
3. <i>Activity Diagram</i>	61
4. <i>Sequence Diagram</i>	63
5. <i>Class Diagram</i>	72
D. <i>Modelling Quick Design</i>	74
1. Rancangan Halaman Pembuka (<i>Splash Screen</i>)	70
2. Rancangan Halaman <i>Main Menu</i>	75
3. Rancangan Halaman Menu Angka	75
4. Rancangan Halaman Menu Buah	76
5. Rancangan Halaman Menu Kendaraan	77
6. Rancangan Halaman Menu Keluarga	77
7. Rancangan Halaman Menu Sayuran	78
8. Rancangan Halaman Menu Hewan	78
9. Rancangan Halaman Menu <i>Exit</i>	78
10. Rancangan Halaman Menu <i>About</i>	79
E. <i>Construction Prototype</i>	79
F. <i>Deployment Delivery and Feedback</i>	80

1. Implementasi Sistem	80
a. Implementasi Halaman Pembuka (<i>Splash Sqreen</i>).....	80
b. Implementasi Halaman <i>Main Menu</i>	81
c. Implementasi Halaman Menu Angka	82
d. Implementasi Halaman Menu Buah.....	83
e. Implementasi Halaman Menu Hewan.....	84
f. Implementasi Halaman Menu Kendaraan.....	85
g. Implementasi Halaman Menu Keluarga	86
h. Implementasi Halaman Menu Sayuran.....	87
i. Implementasi Halaman Menu <i>About</i>	88
2. Pengujian	89
a. Rancangan Pengujian <i>BlackBox</i>	89
b. Hasil Pengujian <i>BlackBox</i>	89
c. Rancangan Uji Kuesioner.....	101
d. Hasil Uji Kuesioner	102
e. Pemeliharaan	107
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Alphabet</i> Dalam Bahasa Inggris.....	7
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	27
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	28
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	29
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i>	30
Tabel 2.6 Contoh Pengujian <i>Blackbox</i>	32
Tabel 2.7 Skala Kuesioner	36
Tabel 2.8 Contoh Uji Kuesioner	38
Tabel 2.9 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	41
Tabel 4.1 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Main Menu	58
Tabel 4.2 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Menu Angka.....	58
Tabel 4.3 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Menu Buah	59
Tabel 4.4 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Menu Hewan	59
Tabel 4.5 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Menu Kendaraan	59
Tabel 4.6 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Menu Keluarga.....	60
Tabel 4.7 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Menu Sayuran	60
Tabel 4.8 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Menu <i>About</i>	61
Tabel 4.9 <i>Use Case Scenario</i> Melihat Menu <i>Exit</i>	61
Tabel 4.10 Pengujian Menu Utama.....	89
Tabel 4.11 Pengujian Menu Angka.....	90
Tabel 4.12 Pengujian Menu Buah.....	92
Tabel 4.13 Pengujian Menu Kendaraan	94
Tabel 4.14 Pengujian Menu Keluarga.....	96
Tabel 4.15 Pengujian Menu Hewan	97
Tabel 4.16 Pengujian Menu Sayuran	99
Tabel 4.17 Pengujian Menu <i>About</i>	100
Tabel 4.18 Pengujian Menu <i>Exit</i>	100
Tabel 4.19 Nama Responden	101

Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Kuesioner.....	102
Tabel 4.21 Hasil Kuesioner 1.....	103
Tabel 4.22 Hasil Kuesioner 2.....	104
Tabel 4.23 Hasil Kuesioner 3.....	106
Tabel 4.24 Hasil Kuesioner 4.....	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skor Kontinum	36
Gambar 3.1 Tempat Penelitian.....	43
Gambar 3.2 Konsep Penelitian.....	51
Gambar 3.3 Model <i>Prototype</i>	52
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	57
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Aplikasi Kamus Saku	62
Gambar 4.3 <i>Squence Diagram</i> Melihat <i>Main Menu</i>	64
Gambar 4.4 <i>Squence Diagram</i> Melihat Menu Angka.....	65
Gambar 4.5 <i>Squence Diagram</i> Melihat Menu Buah.....	66
Gambar 4.6 <i>Squence Diagram</i> Melihat Menu Hewan	67
Gambar 4.7 <i>Squence Diagram</i> Melihat Menu Keluarga.....	68
Gambar 4.8 <i>Squence Diagram</i> Melihat Menu Kendaraan	69
Gambar 4.9 <i>Squence Diagram</i> Melihat Menu Sayuran	70
Gambar 4.10 <i>Squence Diagram</i> Melihat Menu <i>About</i>	71
Gambar 4.11 <i>Squence Diagram</i> Melihat Menu <i>Exit</i>	72
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i>	73
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Pembuka (<i>Splash Screen</i>).....	74
Gambar 4.14 Rancangan Halaman <i>Main Menu</i>	75
Gambar 4.15 Rancangan Halaman Menu Angka.....	76
Gambar 4.16 Rancangan Halaman Menu Buah.....	76
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Menu Kendaraan	77
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Menu Keluarga.....	77
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Menu Sayuran	78
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Menu Hewan	78
Gambar 4.21 Rancangan Halaman Menu <i>Exit</i>	79
Gambar 4.22 Rancangan Halaman Menu <i>About</i>	79
Gambar 4.23 Implementasi Halaman Pembuka (<i>Splash Sgreen</i>)	80
Gambar 4.24 Implementasi Halaman <i>Main Menu</i>	81

Gambar 4.25 Implementasi Halaman Menu Angka.....	82
Gambar 4.26 Implementasi Halaman Menu Buah	83
Gambar 4.27 Implementasi Halaman Menu Hewan	84
Gambar 4.28 Implementasi Halaman Menu Kendaraan	85
Gambar 4.29 Implementasi Halaman Menu Keluarga.....	86
Gambar 4.30 Implementasi Halaman Menu Sayuran	87
Gambar 4.31 Implementasi Halaman Menu <i>About</i>	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 3. Daftar Wawancara

Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 5. Koding Program

Lampiran 6. Kuesioner

