

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1. 1.Latar Belakang	1
1. 2.Tujuan Proyek Akhir	2
1. 3.Rumusan Masalah.....	2
1. 4.Batasan Masalah	2
1. 5.Metodologi Penelitian.....	3
1. 6.Sistematika Penulisan	3

BAB II DASAR TEORI

2.1. Adobe Flash.....	5
2.2. Motode Pembelajaran Anak Usia Dini	5
2.2.1. Metode Bermain	6
2.2.2. Metode Bernyanyi	6
2.2.3. Metode Pembelajaran Berbasis Alam.....	7
2.3. Permainan Edukasi.....	8
2.3.1. Kriteria <i>Game</i> Edukasi.....	8
2.3.1.1. Nilai Keseluruhan.....	8
2.3.1.2. Dapat Digunakan.....	8
2.3.1.3. Keakuratan.....	8
2.3.1.4. Kesesuaian.....	8

2.3.1.5.	Relevan.....	9
2.3.1.6.	Objektivitas.....	9
2.3.1.7.	Umpan Balik.....	9
2.4.	Standart Kompetensi TK B semester 1.....	10

BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

3.1.	Gambaran Umum Sistem.....	11
3.2.	Perangkat	11
3.2.1.	Perangkat Kebutuhan	11
a.	Perangkat Keras	11
b.	Perangkat Lunak	11
c.	Pengguna	11
3.3.	Diagram Alir Aplikasi	13
3.4.	Perancangan	14
3.4.1.	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda.....	14
3.4.1.1	Activity Diagram	14
3.4.2.	Perancangan Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda.....	16
a.	Antarmuka Aplikasi ketika Mulai Dijalankan	16
b.	Antarmuka List Menu Utama	16
c.	Antarmuka Mulai Permainan Tebak Gambar	17
d.	Antarmuka Mulai Permainan Menyanyikan Kawih	20
3.5.	Implementasi Aplikasi	22
3.5.1.	Implementasi Desain Antarmuka	22
a.	Antarmuka Aplikasi ketika Mulai Dijalankan	22
b.	Antarmuka List Menu Utama	22
c.	Antarmuka Mulai Permainan Tebak Gambar	23
d.	Antarmuka Mulai Permainan Tebak Gambar	24

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

4.1.	Metode Pengujian	29
4.2.	Rencana Pengujian.....	30
4.3.	Pengujian Alpha.....	31
4.3.1.	Pengujian Black Box	31
	- Pengujian Splashscreen	32

- Pengujian Menu Utama	32
- Pengujian Menampilkan Peiluhan Permainan.....	32
- Pengujian Menampilkan Halaman Tutorial Permainan Bagian Pertama	32
- Pengujian Menampilkan Halaman Pilihan Permainan Menyanyi Kawih ...	33
- Pengujian Animasi Membuka papan Soal Pertama	33
- Pengujian Menampilkan Huruf	33
- Pengujian Pengambilan <i>Data</i> Soal Berikutnya	34
- Pengujian Menghapus Huruf Terakhir	34
- Pengujian Menampilkan Halaman Penilaian	34
- Pengujian Menampilkan Tutorial Bagian Kedua	34
- Pengujian Menampilkan <i>Alert</i> Mulai Menyanyi	35
- Pengujian Sistem Menampilkan <i>Alert</i> Pilihan.....	35
- Pengujian Sistem Menampilkan Halaman Pilihan Permainan	35
- Pengujian Menghilangkan <i>Alert</i> Pilihan.....	35
- Pengujian Mematikan <i>backsound</i> dan Menghidupkannya	36
- Pengujian Sistem <i>Exit</i>	36
4.4. Pengujian Beta	36

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran	39

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN