

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.2 Tujuan	13
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Definisi Operasional.....	14
1.5 Metode Pengerjaan	14
1.6 Jadwal Pengerjaan	16
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Definisi Dasar.....	17
2.1.1 Taman Kanak-Kanak Darul Hikam.....	17
2.1.2 Budaya Indonesia	17
2.2 Perancangan Proses bisnis.....	18
2.2.1 BPMN	18
2.3 Tools.....	20
2.3.1 Adobe Flash.....	20
2.3.2 ActionScript.....	20
2.3.3 Story Board	20
2.4 Black Box Testing	21
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Analisis	22
3.1.1 Analisis Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	22

1.	Aplikasi Budaya Indonesia.....	22
2.	Resume perbandingan Aplikasi Budaya Indonesia dengan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara	26
3.1.2	Analisa Sistem Berjalan	27
1.	Sistem belajar mengajar saat ini	27
3.1.3	Sistem usulan	28
3.1.4	Kebutuhan Fungsional.....	29
3.1.5	Kebutuhan Perangkat Keras.....	29
3.1.6	Kebutuhan Perangkat Lunak	30
3.2	Perancangan	31
3.2.1	Storyboard.....	31
3.2.2	Alur Navigasi.....	67
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		69
4.1	Implementasi	69
4.2	Pengujian	110
BAB 5 KESIMPULAN		141
5.1	Kesimpulan	141
5.2	Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....		142
LAMPIRAN		143