

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan	11
1.4 Batasan Masalah.....	11
1.5 Definisi Operasional.....	11
1.6 Metode Pengerjaan	12
1.7 Jadwal Pengerjaan	14
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 TK Darul Hikam	15
2.2 Pentingnya Pembelajaran Komputer pada Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
2.3 Media Pembelajaran.....	17
2.4 Profesi	18
2.5 Multimedia	19
2.6 Aplikasi.....	20
2.7 <i>Adobe System</i>	20
2.7.1 <i>Adobe Flash</i>	20
2.8 <i>GNU Image Manipulation Program (GIMP)</i>	22
2.9 Pemodelan.....	22
2.9.1 <i>Business Process Modelling Notations (BPMN)</i>	23
2.9.2 Struktur Navigasi.....	25
2.9.3 <i>Storyboard</i>	26

2.10	Pengujian	26
2.10.1	<i>Blackbox Testing</i>	27
2.10.2	<i>User Acceptance Test</i>	27
2.10.3	<i>User Interface Design</i>	27
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	28
3.1	Analisis	28
3.1.1	Analisis Proses Bisnis Berjalan	28
3.1.2	Analisis Aplikasi Sejenis.....	28
3.1.3	Skenario Pembelajaran	30
3.1.4	Kebutuhan <i>Hardware</i>	31
3.1.5	Kebutuhan <i>Software</i>	32
3.1.6	Analisis Struktur Materi	33
3.2	Perancangan	34
3.2.1	Analisis Proses Bisnis Usulan.....	34
3.2.2	Struktur Navigasi.....	34
3.2.3	<i>Storyboard</i>	35
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	69
4.1	Implementasi	69
4.2	Pengujian	75
4.2.1	Pengujian <i>Black-box</i>	75
4.2.2	Pengujian <i>User Interface Design (UID)</i>	78
4.2.3	Pengujian <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	80
BAB 5	KESIMPULAN	99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	99
	DAFTAR PUSTAKA.....	100
	LAMPIRAN.....	102