

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Aplikasi.....	6
2.2 Taman Kanak-Kanak (TK)	6
2.3 Multimedia	6
2.4 Media Pembelajaran.....	7
2.5 Media Pembelajaran dengan Multimedia	10
2.6 Story Board	12
2.7 Adobe Flash	12
2.8 Action Script.....	13
2.9 Flowmap	13
2.10 Adobe Photoshop	14
2.11 Adobe Audition.....	14
2.12 User Acceptance Test (UAT)	15

2.13 Black Box Test	15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	17
3.1 Analisis	17
3.2 Perancangan	33
3.2.1 Analisis Rancangan Aplikasi.....	33
3.2.2 Alur Navigasi.....	34
3.2.3 Storyboard.....	35
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	46
4.1 Implementasi	46
4.1.1 Persiapan Pengembangan Produk.....	46
4.1.1.1 Proses Desain.....	46
4.1.2 Pengembangan Produk.....	48
4.1.2.1 Pengembangan Fungsionalitas.....	48
4.1.3 Tampilan Awal	50
4.1.4 Tampilan Menu Utama	50
4.1.5 Tampilan Menu Materi Huruf.....	51
4.1.6 Tampilan Menu Isi Huruf	51
4.1.7 Tampilan Menu Materi Angka.....	52
4.1.8 Tampilan Menu Isi Angka	52
4.1.9 Tampilan Menu Materi Warna	53
4.1.10 Tampilan Menu Isi Warna	53
4.1.11 Tampilan Pemilihan Bahasa.....	54
4.1.12 Tampilan Menu Game & Latihan.....	54
4.1.13 Tampilan Menu Tebak Huruf.....	55
4.1.14 Tampilan Isi Menu Tebak Huruf	55
4.1.15 Tampilan Menu Tebak Angka	56
4.1.16 Tampilan Isi Menu Tebak Angka.....	56
4.1.17 Tampilan Menu Tebak Warna	57
4.1.18 Tampilan Isi Menu Tebak Warna.....	57
4.2 Pengujian	58
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas	58
4.2.2 Pengujian Black Box Testing	64

4.2.3 Pengujian User Acceptance Testing	68
BAB 5 PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76