

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	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 .....	4
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) .....	7
2.2 Game Edukasi .....	8
2.3 Android .....	9
2.3.1 Versi Android.....	9
2.4 Flowmap .....	10
2.5 Adobe Photoshop .....	12
2.6 Storyboard .....	12
2.7 Unified Modeling Language.....	12
2.8 Black Box Testing .....	13
2.9 <i>User Acceptence Testing</i> .....	14
2.10 Struktur Navigasi.....	14
2.11 Construct 2.....	15
2.12 <i>Story Board Design</i> .....	16

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	17
3.1 Perbandingan Aplikasi Sejenis .....	17
3.2 Gambaran Sistem Kurikulum Saat Ini (atau Produk) .....	19
3.3 Proses Berjalan Pengenalan Objek Hewan .....	21
3.4 Sistem Usulan .....	22
3.4.1 <i>Flowmap</i> Usulan Perkebangbiakan Hewan .....	23
3.4.2 <i>Flowmap</i> Usulan Ciri-ciri Hewan .....	23
3.4.3 <i>Flowmap</i> Usulan Permainan Mengenal Hewan .....	24
3.4.4 <i>Flowmap</i> Usulan Permainan Menyusun huruf atau kata .....	25
3.4.5 <i>Flowmap</i> Usulan Permainan Hewan dan Habitat .....	26
3.5 Struktur Navigasi.....	28
3.6 <i>Storyboard</i> .....	28
3.7 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	40
3.7.1 Kebutuhan Perangkat Keras Pengembangan Sistem .....	40
3.7.2 Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi Sistem .....	40
3.7.3 Kebutuhan Perangkat Lunak Pengembangan Sistem .....	41
3.7.4 Kebutuhan Perangkat Lunak Implentasi Sistem.....	41
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	42
4.1 Implementasi .....	42
4.1.1 Persiapan Pembangunan Produk .....	42
4.2 Pengujian Aplikasi .....	45
4.2.1 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Button Mulai .....	45
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Utama .....	46
4.2.3 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Game Hewan.....	46
4.2.4 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Perkebangbiakan Hewan .....	47
4.2.5 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Ciri-ciri Hewan.....	48
4.2.6 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Kategori .....	49
4.2.7 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Hewan dan Habitat .....	50
4.2.8 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Menyusun Kata .....	51
4.2.9 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Kategori Mudah .....	52
4.2.10 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Kategori Asik .....	53
4.2.11 Pengujian Fungsionalitas Pada Menu Kategori Seru.....	54

4.3 <i>User Acceptance Test</i> Kepada Guru.....	55
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	59
1. Lampiran 1 Kurikulum PAUD 2013.....	59
2. Lampiran 2 Hasil Wawancara.....	60
3. Lampiran 3 Hasil User Acceptance Test (UAT).....	61