

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Kerangka Pemikiran	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.2 Huruf Hijaiyah.....	7
2.3 Game Edukasi	8
2.4 Perancangan	8
2.5 Aplikasi	9
2.6 <i>Gamification</i>	9
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	10

2.7.1 Unity 3D.....	10
2.7.2 Figma.....	10
2.7.3 Bahasa Pemrograman C#	11
2.7.4 Metode Analisis PIECES	11
BAB III.....	14
3.1 Rencana Penelitian	14
3.2 Obyek Penelitian	14
3.3 Metode Pengumpulan Data	14
3.3.1. Studi Pustaka.....	14
3.3.2. Observasi.....	14
3.3.3 Wawancara.....	15
3.4 Gambaran Umum Sekolah PAUD Teratai Rorotan	15
3.4.1 Alamat PAUD Teratai Rorotan	15
3.4.2 VISI dan MISI PAUD Teratai Rorotan.....	15
3.4.3 Struktur Organisasi PAUD Teratai Rorotan.....	16
3.4.4 Logo PAUD Teratai Rorotan	16
3.5 Proses Bisnis yang Berjalan	17
3.6 Analisis Masalah	19
3.6.1 Analisis Masalah Menggunakan PIECES	19
3.7 Proses Bisnis yang Diusulkan	20
3.8 Metode Pengembangan Sistem	21
3.8.1 Komunikasi	21
3.8.1.1 Inisialisasi Projek	22
3.8.1.2 Pengumpulan Persyaratan	23
3.8.2 Perencanaan.....	24
3.8.2.1 Penjadwalan Projek.....	24

3.8.3 Permodelan.....	25
3.8.3.1 Use Case Diagram.....	25
3.8.3.2 Activity Diagram.....	25
3.8.3.2.1 <i>Activity Diagram Belajar</i>	26
3.8.3.2.2 <i>Activity Diagram Menulis</i>	27
3.8.3.2.3 <i>Activity Diagram Game</i>	28
3.8.3.3 Sequence Diagram.....	28
3.8.3.3.1 Sequence Diagram Belajar.....	29
3.8.3.3.2 Sequence Diagram Menulis.....	30
3.8.3.3.3 Sequence Diagram Game.....	30
3.8.3.4 Component Diagram.....	31
BAB IV	32
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.2 Tampilan Antarmuka.....	33
4.2.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	34
4.2.2 Tampilan Menu Utama.....	34
4.2.3 Tampilan Menu Materi.....	35
4.3.2.1 Tampilan Menu Belajar Huruf Hijaiyah.....	35
4.3.2.2 Tampilan Menu Belajar Angka Arab.....	37
4.2.4 Tampilan Menu Menulis Huruf Hijaiyah.....	39
4.2.5 Tampilan Menu Permainan.....	46
4.3 Struktur Navigasi.....	49
4.4 Pengujian Sistem.....	50
4.4.1 <i>Unit testing</i>	50
4.4.2 Uji Kelayakan.....	52
4.4.3 Analisa Akhir.....	60

BAB V.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran	4
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi PAUD Teratai Rorotan.....	16
Gambar 3. 2 Logo PAUD Teratai Rorotan	16
Gambar 3. 3 Proses Bisnis yang Berjalan	18
Gambar 3. 4 Proses Bisnis yang Diusulkan	20
Gambar 3. 5 Metode Waterfall.....	21
Gambar 3. 6 Penjadwalan Projek	24
Gambar 3. 7 Use Case Diagram Aplikasi ABATA.....	25
Gambar 3. 8 Activity Diagram belajar	26
Gambar 3. 9 Activity Diagram Menulis.....	27
Gambar 3. 10 Activity Diagram Game	28
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Belajar	29
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Menulis.....	30
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Game	30
Gambar 3. 14 Component Diagram	31
Gambar 4. 1 Tampilan Splash Screen	34
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Awal.....	34
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Materi.....	35
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Belajar Huruf Hijaiyah Tanpa Tanda Baca	35
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Belajar Huruf Hijaiyah Tanda Baca Fathah.....	36
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Belajar Huruf Hijaiyah Tanda Baca Kasrah	36
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Belajar Huruf Hijaiyah Tanda Baca Dammah.....	37
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Belajar Angka	37
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Menulis	39
Gambar 4. 10 Tampilan Menulis Tanpa Tanda Baca.....	39
Gambar 4. 11 Tampilan Praktik Menulis Tanpa Tanda Baca	40
Gambar 4. 12 Tampilan Hasil Penulisan Tanpa Tanda Baca.....	40
Gambar 4. 13 Tampilan Menulis Fathah.....	41
Gambar 4. 14 Tampilan Praktik Menulis Fathah	41
Gambar 4. 15 Tampilan Hasil Penulisan Fathah.....	42
Gambar 4. 16 Tampilan Menulis Kasrah	42

Gambar 4. 17 Tampilan Praktik Menulis Kasrah.....	43
Gambar 4. 18 Tampilan Hasil Penulisan Kasrah	44
Gambar 4. 19 Tampilan Menulis Dammah	44
Gambar 4. 20 Tampilan Praktik Menulis Dammah	45
Gambar 4. 21 Tampilan Hasil Penulisan Dammah	45
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Permainan	46
Gambar 4. 23 Tampilan Permainan Angka.....	46
Gambar 4. 24 Tampilan Nilai Permainan Tebak Angka.....	47
Gambar 4. 25 Tampilan Permainan Tebak Huruf	47
Gambar 4. 26 Nilai Permainan Tebak Huruf	48
Gambar 4. 27 Tampilan Permainan Tebak Suara	48
Gambar 4. 28 Tampilan Nilai Tebak Suara.....	49
Gambar 4. 29 Struktur Navigasi.....	49

DAFTAR TABEL


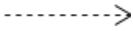








Tabel 3. 1 Analisis Pieces	19
Tabel 3. 2 Bentuk dan Nama Huruf Hijaiyah.....	22
Tabel 3. 3 Konsep Aplikasi	23
Tabel 3. 4 Spesifikasi Perangkat	24
Tabel 4. 1 Uji Pengetahuan Huruf hijaiyah Siswa PAUD Teratai Rorotan	32
Tabel 4. 2 Angka Arab 1 Sampai 10	38
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Unit Testing Aplikasi ABATA.....	50
Tabel 4. 4 Hasil Kuisisioner.....	52
Tabel 4. 5 Skala Nilai	54
Tabel 4. 6 Persentase Nilai	54

DAFTAR LAMPIRAN


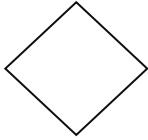



Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	65
Lampiran 2 Wawancara Dengan Guru PAUD Teratai Rorotan.....	66
Lampiran 3 Dokumentasi Foto.....	68
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian	70

DAFTAR SIMBOL

Simbol Use case Diagram (Rosa A.S dan M. Shalahuddin. 2013)

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem itu sendiri.
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
3		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
4		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
5		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
6		<i>Association</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Simbol Activity Diagram (Rosa A.S dan M. Shalahuddin. 2013)

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran