

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I . PENDAHULUAN.....	1
1.1 latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
BAB II . TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Dasar Teori	7

2.2.1 Game.....	7
2.2.2 <i>Linear Congruent Method</i> (LCM)	8
2.2.3 Multimedia.....	9
2.2.4 Java.....	9
2.2.5 UML	10
2.2.5.1 Use case diagram.....	10
2.2.5.2 Sequence diagram	10
2.2.5.3 Activity diagram	11
2.2.5.4 Class diagram	11

BAB III . ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... 12

3.1 Analisis Sistem.....	12
3.1.1 Analisis Game HURKA	12
3.1.2 Penggunaan LCM Untuk Mengacak Soal.....	13
3.1.3 Analisis Kebutuhan	16
3.1.4 Kebutuhan Perangkat Keras	18
3.1.5 Kebutuhan Perangkat Lunak	18
3.2 Perancangan Sistem	19
3.2.1 Use Case Diagram	19
3.2.2 Sequence Diagram	20
3.2.3 Activity Diagram.....	22

3.2.4 Class Diagram	24
3.3 Relasi Tabel	25
3.4 Perancangan Antarmuka	25
3.4.1 Rancangan form menu latihan.....	26
3.4.2 Rancangan halaman latihan	26
3.5 Pengujian	27
 BAB IV . IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM ...	28
4.1 Implementasi sistem	28
4.1.1 Menu Utama	28
4.1.2 Metode LCM	29
4.1.3 Latihan Pintar Huruf Level 1	31
4.1.4 Ranking.....	33
4.2 Pembahasan Sistem	34
4.2.1 Pengujian Program	34
4.2.2 Pengujian Metode LCM	36
4.2.3 Analisis Hasil Acak Metode LCM	40
4.3 Hasil Uji Coba Game	41
 BAB V . KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	45

DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Perancangan Struktur Menu	12
Gambar 3.2 Usecase Diagram	19
Gambar 3.3 Sequence Diagram Belajar	20
Gambar 3.4 Sequence Diagram Latihan.....	21
Gambar 3.5 Activity Diagram Latihan.....	22
Gambar 3.6 Activity Diagram LCM	23
Gambar 3.7 Class Diagram	24
Gambar 3.8 Relasi Tabel	25
Gambar 3.9 Menu Latihan	26
Gambar 3.10 Halaman Latihan	27
Gambar 4.1 Implementasi Menu Utama	28
Gambar 4.2 Implementasi Metode LCM	29
Gambar 4.3 Implementasi Latihan Pintar Huruf Level 1	32
Gambar 4.4 Implementasi Ranking	33
Gambar 4.5 Uji Menu Latihan.....	34
Gambar 4.6 Uji Halaman Latihan	35
Gambar 4.5 Uji Hasil Akhir Permainan	35

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Bilangan Prima	27
Tabel 4.1 Inputan Nilai LCM Setiap Menu	30
Tabel 4.2 Hasil Pengujian LCM Pintar Huruf Level 1	37
Tabel 4.3 Hasil Pengujian LCM Pintar Huruf Level 2	39
Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Metode LCM	40
Tabel 4.5 Hasil Pertanyaan Interview Anak TK B	42
Tabel 4.6 Hasil Pertanyaan Interview Guru TK	43