

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak usia dua tahun sampai dengan usia lima tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mendukung pendidikan anak usia dini tersebut adalah dengan membuat suatu media pembelajaran pengenalan huruf abjad, dan angka. Dalam hal ini netbeans digunakan sebagai perangkat lunak dalam pembuatan media pembelajaran untuk anak usia dini.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Paud, Netbeans*

ABSTRACT

Early childhood education (ECD) is the level of education prior to primary education, which is a development effort aimed at children from the age of two years up to the age of five years through the provision of educational stimulation to assist the growth and development of mind and body so that children have a readiness in entering further education. One alternative that can be done to support early childhood education is to create a learning media introduction of the alphabet, and numbers. In this case netbeans used as a media creation software for early childhood learning.

Key words : *Media Learning, ECD, Netbeans*

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstraksi.....	vi
Daftar Isi	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang	1
1. 2. Perumusan Masalah	2
1. 3. Tujuan dan Manfaat	2
1. 4. Batasan Masalah	3
1. 5. Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	3
BAB II DASAR TEORI	5
2. 1. Pengertian Sistem	5
2. 2. Elemen – Elemen Sistem	5
2. 3. Basis Data	6
2. 4. MySQL.....	7
2. 5. Unified Modeling Language	7
2. 6. Flowchart	9
2. 7. Sejarah dan Pengertian Netbeans	13
2. 8. Perbedaan Media Pembelajaran Membaca ini dengan Aplikasi yang Sudah Ada.....	15
BAB III PERANCANGAN SISTEM	16
3. 1. Analisa User	16
3. 2. Analisa Input	16
3. 3. Analisa Proses	16
3. 4. Analisa Output	16
3. 5. Alur Sistem	16
3. 6. Desain Sistem	18
3. 6. 1. Usecase Diagram	18
3. 6. 2. Activity Diagram	20
3. 6. 3. Sequence Diagram	22
3.7. Tabel Database	24

3. 7. 1. Tabel Admin.....	24
3. 7. 2. Tabel Soal.....	24
3. 7. 3. Tabel Abjad	25
3. 7. 4. Tabel Angka	25
BAB IV IMPLEMENTASI PROGRAM	26
4.1. Form Menu Awal.....	26
4.2. Form Login.....	27
4.3. Form Belajar Abjad	30
4.4. Form Abjad	31
4.5. Form Belajar Angka.....	31
4.6. Form Angka.....	32
4.7. Form Latihan	33
4.8. Form Menggambar	33
4.9. Form Video	34
BAB V PENUTUP	44
5. 1. Kesimpulan	44
5. 2. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN	47
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	48