

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Maksud dan Tujuan .....	3
1.3.1 Maksud .....	3
1.3.2 Tujuan .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.4.1 Batasan Area Penelitian .....	3
1.4.2 Batasan Sistem .....	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Profil Tempat Penelitian.....	9

2.1.1	Sejarah Singkat Berdirinya SLB Negeri Cileunyi .....	9
2.1.2	Logo SLB Negeri Cileunyi .....	9
2.1.3	Visi dan Misi SLB Negeri Cileunyi .....	11
2.1.4	Struktur Organisasi SLB Negeri Cileunyi .....	12
2.1.5	Landasan Teori.....	13
2.1.6	Multimedia.....	13
2.1.7	Media Pembelajaran.....	15
2.1.8	Bahasa Indonesia .....	16
2.1.9	Autisme .....	17
2.1.10	Terapi Bermain .....	18
2.1.11	Metode Flashcard.....	20
2.1.12	Metode VAKT .....	21
2.1.13	Pemodelan Proses Bisnis .....	23
2.1.14	UML (Unified Modelling Language) .....	26
2.1.15	Black Box Testing.....	29
2.1.16	Aplikasi Berbasis Desktop.....	29
2.1.17	Unity .....	30
2.1.18	Adobe Photoshop .....	32
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>33</b>
3.1	Analisis Sistem .....	33
3.1.1	Analisis Kebutuhan.....	33
3.1.2	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan .....	34
3.1.3	Analisis Karakteristik Siswa.....	35
3.1.4	Analisis Teknologi Yang Dimiliki.....	36
3.1.5	Analisis MPI Yang Sudah Ada.....	37

3.1.6	Kesimpulan Hasil Analisis dengan MPI yang Ada.....	40
3.1.7	Analisis Cakupan Materi Saat Ini .....	40
3.1.8	Analisis Cakupan Materi Pada Sistem.....	41
3.1.9	Analisis Capaian Pembelajaran Saat Ini .....	43
3.1.10	Analisis Evaluasi Hasil Penyampaian Materi .....	45
3.2	Analisis Aplikasi Yang Akan Dibangun .....	46
3.3	Analisis Arsitektur Sistem .....	48
3.3.1	Penerapan Metode Flashcard Pada Aplikasi Materi Mengenal Abjad ...	49
3.3.2	Penerapan Metode Flashcard Pada Aplikasi Materi Mengeja .....	51
3.3.3	Penerapan Metode Flashcard Pada Aplikasi Materi Mengenal Benda ...	52
3.3.4	Penerapan Metode Flashcard Pada Aplikasi Materi Mengenal Warna ..	53
3.3.5	Storyboard .....	55
3.3.6	Perancangan Aplikasi Yang Akan Dibangun .....	58
3.3.7	Pemodelan Sistem Non-Fungsional.....	60
3.3.7.1	Pemodelan Atribut Kualitas.....	60
3.3.8	Pemodelan Kebutuhan Perangkat Keras .....	61
3.3.9	Pemodelan Kebutuhan Perangkat Lunak .....	61
3.3.10	Pemodelan Sistem Fungsional .....	61
3.3.11	Skenario Use Case .....	63
3.3.12	Activity Diagram .....	70
3.4	Class Diagram.....	79
3.4.1	Sequence Diagram .....	80
3.4.2	Perancangan Antarmuka .....	85
3.4.3	Perancangan Struktur Menu.....	90
3.4.4	Jaringan Semantik.....	91

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....	93
4.1 Implementasi Sistem.....	93
4.1.1 Implementasi Perangkat Pendukung Yang Digunakan.....	93
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	93
4.1.3 Implementasi Perangkat Keras .....	93
4.1.4 Implementasi Class .....	93
4.1.5 Implementasi Antarmuka.....	94
4.1.6 Pengujian Sistem.....	95
4.1.7 Pengujian Fungsional.....	95
4.1.8 Rencana Pengujian <i>Black Box</i> .....	95
4.1.9 Kasus dan Hasil Pengujian Black Box.....	97
4.1.10 Kesimpulan Hasil Pengujian Black Box.....	102
4.1.11 Pengujian Beta .....	102
4.1.12 Pengujian Nilai Siswa.....	112
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	115
5.1 Kesimpulan.....	115
5.2 Saran .....	115
DAFTAR PUSTAKA .....	117