

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Pengumpulan Data	4
1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	5
1.5.3. Kesimpulan dan Saran.....	6
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Profil SLB ABCD ASYIFA	9
2.1.1. Visi	9
2.1.2. Misi.....	9
2.1.3. Sturktur Organisasi.....	10
2.1.4. Deskripsi Kerja.....	11
2.2. Landasan Teori	13
2.2.1. Aplikasi	14
2.2.1.1. Klasifikasi Aplikasi	14
2.2.2. Multimedia	14
2.2.3. Media Pembelajaran.....	16
2.2.4. Matematika.....	17
2.2.5. Terapi Bermain.....	18
2.2.6. Metode Luther – Sutopo.....	21

2.2.7. Multimedia Interaktif	23
2.2.7.1. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	24
2.2.8. Tunagrahita.....	27
2.2.8.1. Karakteristik Tunagrahita.....	28
2.2.8.2. Klasifikasi Tunagrahita.....	29
2.2.10. Android Studio	30
2.2.11. Visual Studio	31
2.2.12. Unity 3D	31
2.2.13. Bahasa Pemrograman C Sharp.....	32
2.2.14. Adobe Photoshop	32
2.3. Analisis Berorientasi Objek	33
2.3.1. Object Oriented Programming(OOP).....	34
2.3.2. UML(Unified Modeling Language).....	34
2.3.3. Diagram UML	35
2.3.3.1. Use case Diagram.....	36
2.3.3.2. Activity Diagram.....	36
2.3.3.3. Sequence Diagram.....	37
2.3.3.4. Class Diagram	37
2.3.4. Black Box Testing.....	37
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	39
3.1 Konsep (<i>Concept</i>).....	39
3.1.1 Analisis Sistem.....	39
3.1.1.1 Analisis Masalah	39
3.1.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	40
3.1.1.3 Analisis Karakteristik Siswa	42
3.1.1.4 Analisis Aplikasi Sejenis.....	44
3.1.1.5 Analisis Solusi Yang Ditawarkan	46
3.1.1.6 Analisis Deskripsi Aplikasi	47
3.1.1.7 Analisis Cakupan Materi Saat Ini.....	47
3.1.1.8 Analisis Cakupan Materi Pada Sistem	48
3.1.1.9 Analisis Capaian Pembelajaran.....	50
3.1.1.10 Analisis Evaluasi Hasil Penyampaian Materi	51
3.1.1.11 Analisis Arsitektur Umum Aplikasi Yang Dibangun	52
3.1.1.12 Analisis Arsitektur Sistem	53

3.1.1.13 Storyboard.....	54
3.1.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	55
3.1.3 Kebutuhan Non Fungsional.....	56
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	56
3.1.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	57
3.1.3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna	57
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	58
3.1.4.1 Use Case Diagram.....	58
3.1.4.2 Definisi Aktor.....	59
3.1.4.3 Definisi Use Case	59
3.1.4.4 Skenario Use Case.....	60
3.1.4.5 Activity Diagram.....	65
3.2 Class Diagram	72
3.2.1 Sequence Diagram.....	73
3.2.2 Perancangan Antarmuka.....	78
3.2.3 Perancangan Struktu Menu	82
3.2.4 Jaringan Semantik	83
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	85
4.1 Implementasi Sistem	85
4.1.1 Implementasi Perangkat Pendukung Yang Digunakan	85
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	85
4.1.3 Implementasi Perangkat Keras	85
4.1.4 Implementasi Class	85
4.1.5 Implementasi Antarmuka	86
4.1.6 Pengujian Sistem	87
4.1.7 Pengujian Fungsional	87
4.1.8 Rencana Pengujian <i>Black Box</i>	87
4.1.9 Kasus dan Hasil Pengujian Black Box	88
4.1.10 Kesimpulan Hasil Pengujian Black Box	91
4.1.11 Pengujian Beta.....	91
4.1.11.1 Skenario Pengujian Skala Likert.....	91
4.1.11.2 Perhitungan Hasil Kuesioner	93
4.1.11.3 Kesimpulan Hasil Kuesioner	101

4.1.12 Pengujian Nilai Siswa	101
4.1.12.1 Kesimpulan Hasil Pengujian.....	102
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105