

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i	
<i>ABSTRACT</i>	ii	
KATA PENGANTAR.....	iii	
DAFTAR ISI.....	iv	
DAFTAR TABEL.....	vii	
DAFTAR GAMBAR	viii	
DAFTAR SIMBOL.....	ix	
BAB 1 1		
PENDAHULUAN.....	1	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1	
1.2 Identifikasi Masalah	2	
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2	
1.4 Batasan Masalah.....	2	
1.5 Metodologi Penelitian	3	
1.5.1 Identifikasi Masalah	4	
1.5.2 Metode Pengumpulan data	4	
1.5.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5	
1.6 Sistematika Penulisan.....	7	
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....		10
2.1 Profil SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.....	10	
2.1.1 Sejarah SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.....	10	
2.1.2 Logo	13	
2.1.3 Visi SLB Negeri Cicendo Kota Bandung	14	
2.1.4 Misi SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.....	14	
2.1.5 Struktur Organisasi.....	15	
2.2 Sekolah Luar Biasa (SLB).....	16	
2.2.1 Tunarungu	16	
2.2.2 Karakteristik Anak Tunarungu.....	17	
2.2.3 Klasifikasi Anak Tunarungu	18	
2.3 Penerapan prinsip-prinsip pembelajaran pada anak tunarungu.....	18	
2.4 Alat Peraga Bagi Anak Tunarungu	20	

2.5	Media Pembelajaran.....	20
2.5.1	Media Pembelajaran Berbasis Internet (E-Learning).....	21
2.5.2	Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning Dalam Pendidikan.....	22
2.6	Pengertian Pembelajaran.....	23
2.6.1	Tujuan Pembelajaran.....	23
2.7	Pengertian Pengelolaan Sampah	23
2.8.	Pengertian Daur Ulang.....	24
2.9.	Android.....	25
2.9.1	Sejarah Android.....	25
2.9.2	Arsitektur Android	26
2.9.3	Versi Android	27
2.9.4	UML.....	28
2.10.	PHP (<i>Peripheral Hypertext Preprocessor</i>)	32
2.11.	Bahasa Pemrograman C#	33
2.12.	<i>MYSQL</i>	33
2.12.1	<i>Tools</i> Yang Digunakan.....	35
2.12.2	Unity.....	35
2.12.3	Blender 3D	36
2.12.4	Metode Pengujian <i>Alpha (Black-box)</i>	37
2.12.5	Metode Pengujian Beta	38
BAB 3 ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN.....		41
3.1	Konsep (<i>concept</i>).....	41
3.1.1	Analisis Sistem.....	41
3.1.2	Analisis Masalah	41
3.1.3	Analisis Gerakan Dasar Aritmatika (SIBI)	41
3.1.4	Analisis Pengguna	45
3.1.5	Analisis Aplikasi Sejenis.....	45
3.1.6	Analisis Arsitektur Sistem.....	48
3.1.7	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	49
3.2	Perancangan (<i>Design</i>)	51
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	51
3.2.3	Perancangan Struktur Menu.....	63
3.2.4	Perancangan Antarmuka	64
3.2.5	Jaringan Semantik	67

3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	68
3.2.1	Perancangan Komponen aplikasi	68
3.2.2	Perancangan <i>Asset Game</i>	71
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		73
4.1	Implementasi Sistem	73
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	73
4.1.2	Implementasi Kebutuhan Perangkat Lunak	73
4.1.3	Implementasi Penilaian	74
4.1.4	Implementasi Aplikasi yang di Bangun	74
4.2	Pengujian Sistem	75
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i>	75
4.2.2	Pengujian Beta	77
4.2.3	Distribusi	80
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		84