DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL x
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Perumusan Masalah 3
I.3 Maksud dan Tujuan 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Metodologi Penelitian 3
I.6 Sistematika Penulisan 6
BAB II LANDASAN TEORI 9
II. 1 Tunagrahita 9
II.1.1 Klasifikasi Anak Tunagrahita 9
II.1.2 Penyebab Ketunagrahitaan 10
II. 2 Bina Diri 11
II. 3 HCI (Human-Computer Interaction) 13
II.3.1 User Interface Desain (UID) 14
II. 4 Analisis Tugas 15
II.4.1 Teknik Analisis Tugas 16
II.4.2 Penggunaan Hasil Analisis Tugas 19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN PERMAINAN 21
III.1 Analisis Masalah 21
III.2 Identification 21

III.2.1 Korelasi Task dan Lingkup Pembelajaran Bina Diri 28
III.2.2 Analisis Karakteristik Pengguna 29
III.3 *User-Centered Requirements Analysis* 31
III.4 *Design Through Scenarios* 34
III.4.1 Storyline 34
III.4.2 Analisis Spesipikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 35
III.4.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 37
III.4.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 38
III.4.5 Perancangan Sistem 42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 49
IV. 1 Implementasi Sistem 49
IV. 2 Pengujian 56
IV. 2. 1 Rencana Pengujian 56
IV. 2. 2 Prosedur Pengujian 57
IV. 2. 3 Hasil Pengujian 58
IV. 2. 4 Evaluasi 59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 61
V. 1 Kesimpulan 61
V. 2 Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 63