DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xvi
DAFTAR SIMBOL xiii
BAB 1 PENDAHULUAN xvi
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.6 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.7 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 LANDASAN TEORI 7
2.1 Pengenalan Huruf 7
2.1.1 Jenis-jenis Huruf 7
2.1.2 Pengenalan Angka 8
2.2 Handwriting Recognition 8
2.2.1 Pengenalan *Gesture Touch* 9
2.2.2 Pengenalan *Gesture Builder* 9
2.2.3 Pengenalan *Gesture Library* 9
2.3 Metode Pembelajaran Interaktif 10
2.4 Definisi Aplikasi *Mobile* 10

2.5 Multimedia 11
2.6 Multimedia Interaktif 12
2.7 Android 12
2.8 Android Studio 14
2.9 *Object Oriented Programming* (OOP) 17
2.10 Unified Modelling Language (UML) 19
2.10.1 *Use Case Diagram* 20
2.10.2 Sequance *Diagram* 21
2.10.3 *Class Diagram* 22
2.11. Bahasa Pemrograman 23
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 27
3.1 Analisis Sistem 27
3.1.1 Analisis Masalah 27
3.1.2 Analisis Metode Pembejalaran 28
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis 29
3.1.4 Analisis Aplikasi Pembelajaran Yang Dibangun 30
3.1.5 Analisis *Recognition* 34
3.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 39
3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 41
3.2 Perancangan Sistem 68
3.2.1 Perancangan Arsitektur 68
3.3 Jaringan Semantik 75
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 77
4.1 Implementasi Sitem 77
4.1.1 Implementasi *Class* 77
4.1.2 Implementasi Aplikasi 78
4.1.3 Implementasi Antarmuka 78
4.2 Pengujian Perangkat Lunak 79
4.2.1 Pengujian Alpha 79
4.2.2 Pengujian Beta 84
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 91

5.1 Kesimpulan 91
5.2 Saran 91
DAFTAR PUSTAKA 93