

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
ABSTRAK	III
ABSTRACT.....	IV
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	V
UCAPAN TERIMAKASIH	VIII
KATA PENGANTAR.....	XI
DAFTAR ISI	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR ISTILAH.....	XVII
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 TUJUAN	2
1.4 BATASAN MASALAH	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	5
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 DISLEKSIA	7
2.1.1 <i>Ciri-ciri Disleksia</i>	7
2.1.2 <i>Penanganan Disleksia</i>	8
2.2 TEKNOLOGI	8
2.2.1 <i>Eclipse</i>	8
2.2.2 <i>Android</i>	9
2.2.3 <i>Android Software Development Kit (SDK)</i>	9
2.2.4 <i>Android Development Tools (ADT)</i>	9
2.3 ALAT BANTU PEMODELAN SISTEM.....	10
2.3.1 <i>Usecase Diagram</i>	10
2.3.2 <i>Sequence Diagram</i>	12
2.4 PENGUJIAN APLIKASI <i>MOBILE</i>	14
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	15
3.1 GAMBARAN UMUM APLIKASI.....	15
3.2 ANALISIS SISTEM.....	16
3.2.1 <i>Analisis Kebutuhan Perangkat Keras</i>	16
3.2.2 <i>Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	16
3.2.3 <i>Analisis User</i>	17
3.3 PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI.....	17
3.4 PERANCANGAN APLIKASI.....	26

3.4.1	<i>Analisis Fungsionalitas</i>	27
3.4.2	<i>Storyboard</i>	34
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	35
4.1	IMPLEMENTASI APLIKASI	35
4.2	IMPLEMENTASI ANTARMUKA	36
4.3	PENGUJIAN APLIKASI	47
4.3.1	<i>Tujuan Pengujian</i>	47
4.3.2	<i>Strategi Pengujian</i>	47
4.3.3	<i>Hasil Pengujian</i>	48
4.3.4	<i>Kesimpulan Pengujian</i>	54
5.	PENUTUP.....	55
5.1.	KESIMPULAN	55
5.2.	SARAN.....	55
	DAFTAR PUSTAKA.....	56
	LAMPIRAN	58
	LAMPIRAN A : SCENARIO USE CASE.....	58
	LAMPIRAN B : DAFTAR PERTANYAAN PENGUJIAN MENULIS DAN MEMBACA.....	64

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1-1: METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	3
GAMBAR 1-2: WATERFALL MODEL	4
GAMBAR 2-1: USECASE DOAGRAM	10
GAMBAR 2-2: USE CASE	10
GAMBAR 2-3: ACTOR.....	11
GAMBAR 2-4: RELATIONSHIP.....	11
GAMBAR 2-5: SEQUENCE DIAGRAM	12
GAMBAR 2-6: CLASS ROLES	12
GAMBAR 2-7: ACTIVATION	13
GAMBAR 2-8: VARIOUS OF MESSAGE	13
GAMBAR 2-9: LIFELINES	13
GAMBAR 3-1: TAMPILAN MENU UTAMA	18
GAMBAR 3-2: TAMPILAN MENU HURUF DAN EJAAN	19
GAMBAR 3-3: TAMPILAN PENGELOMPOKAN HURUF	19
GAMBAR 3-4: TAMPILAN MENU BELAJAR HURUF PADA MENU HURUF	20
GAMBAR 3-5: TAMPILAN MENU BELAJAR HURUF.....	20
GAMBAR 3-6: TAMPILAN MENU MELIHAT VIDEO	21
GAMBAR 3-7: TAMPILAN MENU MENULIS HURUF	21
GAMBAR 3-8: TAMPILAN MENU MENDENGAR SUARA HURUF	22
GAMBAR 3-9: TAMPILAN MENU MENGUCAPKAN HURUF.....	22
GAMBAR 3-10: TAMPILAN MENU BERMAIN HURUF	23
GAMBAR 3-11: TAMPILAN MENU BELAJAR EJAAN 1	23
GAMBAR 3-12: TAMPILAN MENU BELAJAR EJAAN 2.....	24
GAMBAR 3-13: TAMPILAN MENU EJAAN BELAJAR EJAAN 3	24
GAMBAR 3-14: TAMPILAN MENU EJAAN BERMAIN EJAAN.....	25
GAMBAR 3-15: TAMPILAN MENU CERITA	25
GAMBAR 3-16: TAMPILAN BENAR PADA MENU BERMAIN.....	26
GAMBAR 3-17: TAMPILAN SALAH PADA MENU BERMAIN	26
GAMBAR 3-18: USECASE DIAGRAM.....	27
GAMBAR 3-19: SEQUENCE MELIHAT VIDEO TUTORIAL.....	28
GAMBAR 3-20: SEQUENCE MENULIS HURUF	28
GAMBAR 3-21: SEQUENCE MENDENGARKAN SUARA HURUF	29
GAMBAR 3-22: SEQUENCE MENGUCAPKAN HURUF.....	29
GAMBAR 3-23: SEQUENCE BERMAIN HURUF.....	30
GAMBAR 3-24: SEQUENCE MEMBANDINGKAN SUARA HURUF	30
GAMBAR 3-25: SEQUENCE MEMBANDINGKAN CONTOH EJAAN KATA	31
GAMBAR 3-26: SEQUENCE MEMBANDINGKAN SUARA EJAAN.....	31
GAMBAR 3-27: SEQUENCE BERMAIN EJAAN.....	32
GAMBAR 3-28: SEQUENCE MEMBACA CERITA	32
GAMBAR 3-29: SEQUENCE MELIHAT INFORMASI APLIKASI.....	33
GAMBAR 3-30: STORYBOARD	34
GAMBAR 4-1: TAMPILAN MENU UTAMA	37
GAMBAR 4-2: TAMPILAN MENU HURUF DAN EJAAN	37
GAMBAR 4-3: TAMPILAN PENGELOMPOKAN HURUF	38
GAMBAR 4-4: TAMPILAN MENU BELAJAR HURUF.....	38

GAMBAR 4-5: TAMPILAN MENU MELIHAT VIDEO	39
GAMBAR 4-6: TAMPILAN MENU MENULIS HURUF	39
GAMBAR 4-7: TAMPILAN MENU MENDENGARKAN SUARA HURUF	40
GAMBAR 4-8: TAMPILAN MENU MENGUCAPKAN HURUF	40
GAMBAR 4-9: TAMPILAN MENU BERMAIN	41
GAMBAR 4-10: TAMPILAN MENU BERMAIN HURUF	41
GAMBAR 4-12: TAMPILAN MENU BELAJAR EJAAN 1	42
GAMBAR 4-13: TAMPILAN MENU BELAJAR EJAAN 2	42
GAMBAR 4-14: TAMPILAN MENU BELAJAR EJAAN 3	43
GAMBAR 4-15: TAMPILAN VOICE RECOGNITION	43
GAMBAR 4-16: TAMPILAN MENU BERMAIN EJAAN	44
GAMBAR 4-11: TAMPILAN MENU SELESAI BERMAIN	44
GAMBAR 4-17: TAMPILAN MENU CERITA	45
GAMBAR 4-18: TAMPILAN MENU INFO	45
GAMBAR 4-19: TAMPILAN BENAR PADA MENU BERMAIN	46
GAMBAR 4-20: TAMPILAN SALAH PADA MENU BERMAIN	46

DAFTAR TABEL

TABEL 4-1: PEMBANGUNAN APLIKASI.....	35
TABEL 4-2: IDENTIFIKASI DAN RENCANA PENGUJIAN.....	48
TABEL 4-3: DESKRIPSI DAN HASIL PENGUJIAN	50

DAFTAR ISTILAH

Waterfall : Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing / verifikasi, dan *maintenance*. Disebut waterfall karena tahap yang di lalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

UML : sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifact (bagian dari informasi yang digunakan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. Artifact dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.