

Daftar Isi

Lembar Pernyataan	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Abstrak	iii
Abstract.....	iv
Lembar Persembahan	v
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Istilah.....	xii
1. Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	1
1.4 Tujuan	2
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah.....	2
1.5.1 Studi Literatur.....	2
1.5.2 Pencarian Dan Pengumpulan Data	2
1.5.3 Perancangan Sistem.....	2
1.5.4 Implementasi	2
1.5.5 Pengujian Dan Anlisis	2
1.5.6 Pembuatan Laporan	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	3
2. Tinjauan Pustaka.....	4
2.1 Game Edukasi	4
2.2 Android	4
2.3 Tunagrahita	4
2.4 Pendidikan Anak Tunagrahita.....	5
2.5 Media Pembelajaran Anak Tunagrahita.....	5
3. Analisis Kebutuhan Dan Perancangan Aplikasi.....	6
3.1 Gambaran Umum Sistem	6
3.2 Analisis Kebutuhan	6
3.2.1 Analisis Lama Sistem.....	6
3.2.2 Analisis Sistem Baru	7
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem	7
3.2.4 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	7
3.3 Perancangan Sistem	8
3.3.1 Storyline	8
3.3.2 Storyboard	8
3.3.3 Desain Karakter.....	13
3.3.3.1 Karakter Andy.....	15
3.3.3.2 Karrakter Nenek.....	16
3.3.4 Desain Level.....	17
3.3.5 Desain Environtment.....	18
3.3.6 Perancangan Antarmuka.....	20
3.3.6.1 Antarmuka Menu Utama	20
3.3.6.2 Antarmuka Info Tentang.....	21

3.3.6.3	Antarmuka Permainan Memilih Baju	21
3.3.6.4	Antarmuka Permainan Memasukan Barang	22
3.3.6.5	Antarmuka Permainan Membuat Pola Pada Labirin ..	22
3.3.6.6	Antarmuka Permainan Membunyikan Bell	23
3.3.6.7	Antarmuka Permainan Menemukan Objek.....	23
3.3.6.8	Antarmuka Permainan Merapikan Buah.....	24
3.3.6.9	Antarmuka Permainan Meniup Lilin	24
3.3.7	Use Case Diagram	25
3.3.8	Skenario Diagram.....	25
3.3.6.1	Skenario Memilih Baju	25
3.3.6.2	Skenario Memasukan Barang	27
3.3.6.3	Skenario Membuat Pola Pada Labirin	28
3.3.6.4	Skenario Membunyikan Bell	28
3.3.6.5	Skenario Menemukan Objek	29
3.3.6.6	Skenario Merapikan Buah	29
3.3.6.7	Skenario Meniup Lilin	30
3.3.9	Sequence Diagram.....	30
3.3.10	Class Diagram	34
3.3.11	Activity Diagram	35
3.3.12	Component Diagram	36
3.3.13	Deployment Diagram	36
4.	Implementasi Dan Pengujian Aplikasi	37
4.1	Kebutuhan Perangkat Pengujian	37
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras	37
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak	37
4.2	Implementasi Sistem	38
4.3	Perancangan Pengujian	40
4.3.1	Black Box Testing	40
4.3.2	Survei	42
4.4	Hasil Pengujian	43
4.4.1	Hasil Black Box Testing.....	43
4.4.1	Hasil Survei	44
5.	Kesimpulan Dan Saran	47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
	Daftar Pustaka	48
	Lampiran A	49
	Lampiran B	50
	Lampiran C	51