

Kata Pengantar

Puji dan Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya, Proyek Akhir ini dapat diselesaikan. Diharapkan buku ini dapat memberikan suatu pengetahuan yang baru tentang pembelajaran anak disgrafia dan mengetahui penggunaan aplikasi berdasarkan fungsionalitas-fungsionalitasnya.

Buku ini memperkenalkan perangkat lunak berupa aplikasi pembelajaran dan teknik menulis untuk anak disgrafia sebagai latihan anak disgrafia menulis. Pada buku ini, pembaca diharapkan dapat mempelajari sistem informasi aplikasi ini, apa saja elemen-elemen penyusunnya dan bagaimana mengembangkannya dengan metodologi yang ada.

Buku ini diharapkan dapat memberikan suatu pengetahuan baru tentang sistem informasi yang dihasilkan pada suatu aplikasi pembelajaran anak disgrafia. Penyusun menyadari adanya kekurangan pada buku ini. Kritik dan saran sangat diharapkan oleh penyusun demi kebaikan bersama.

Bandung, 21 Juli 2014

Tim Brilliant

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR ISTILAH	X
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK)	4
2.2 ANAK DISGRAFIA	6
2.3 APLIKASI ANDROID	7
2.4 CONSTRUCT 2	7
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	9
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN	9
3.2 ANALISIS SISTEM	9
3.2.1 Gambaran Umum Sistem	9
3.2.1.1 Target User	9
3.2.1.2 Fungsionalitas Aplikasi	10
3.2.2 Kebutuhan Sistem	10
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	10
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras	10
3.3 PSEUDOCODE PROGRAM APLIKASI	11
3.4 KONVERSI PROJECT CONSTRUCT KEDALAM ANDROID	12
3.5 ALUR MENU	16
3.6 STORYBOARD	16
3.7 PERANCANGAN ANTARMUKA	17
3.7.1 Halaman Utama The Good Teacher	17
3.7.2 Tampilan Pilih Pola Huruf	18
3.7.3 Tampilan Menggambar Pola Huruf	18
3.7.4 Tampilan Pilih Alphabet	19
3.7.5 Tampilan Menulis Alphabet	19

3.7.6 Tampilan Pilih Kalimat	20
3.7.7 Tampilan Menulis Kalimat.....	20
3.7.8 Tampilan Menulis Beberapa Kalimat.....	21
3.7.9 Tampilan Score Benar	21
3.6 DIAGRAM STRUKTUR.....	22
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	23
4.1 STRUKTUR MODUL	23
4.2 Perancangan Pengujian	27
4.2.1 Materi Dari Fungsionalitas Basic	28
4.2.2 Materi Dari Fungsionalitas Alphabet	30
4.2.3 Materi Dari Fungsionalitas Segment Write.....	32
4.2.4 Materi Dari Fungsionalitas Full Write	34
4.3 Hasil Pengujian Aplikasi.....	36
4.3.1 Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	36
4.3.2 Pengujian kemudahan Aplikasi	41
4.3.3 Pengujian kegunaan Aplikasi	42
4.3.4 Pengujian kegunaan Aplikasi sebagai pembelajaran harian	42
5. PENUTUP	43
5.1 KESIMPULAN.....	43
5.2 SARAN.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN.....	45