

## 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
<b>1. Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
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
<b>2. Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>4</b>
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
<b>3. Analisis Kebutuhan Dan Perancangan Aplikasi.....</b>	<b>6</b>
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
<b>4.</b>	<b>Implementasi Dan Pengujian Aplikasi .....</b>	<b>37</b>
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
<b>5.</b>	<b>Kesimpulan Dan Saran .....</b>	<b>47</b>
5.1	Kesimpulan .....	47
5.2	Saran .....	47
	<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>48</b>
	<b>Lampiran A .....</b>	<b>49</b>
	<b>Lampiran B .....</b>	<b>50</b>
	<b>Lampiran C .....</b>	<b>51</b>