

Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
LEMBAR PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR ISTILAH	XII
1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	3
1.5.1 Tahap Studi Literatur	3
1.5.2 Tahap Pengumpulan Data	3
1.5.3 Tahap Analisis dan Perancangan Sistem	3
1.5.4 Tahap Implementasi	3
1.5.5 Tahap Pengujian	3
1.5.6 Tahap Pembuatan Laporan.....	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	4
2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK)	5
2.1.1 Perbedaan Interindividual.....	5
2.1.2 Perbedaan Intraindividual.....	5
2.2 DISKALKULIA	6
2.2.1 Pengertian Diskalkulia	6
2.2.2 Ciri-ciri Diskalkulia	6
2.2.3 Terapi Diskalkulia	8
2.3 PENTINGNYA MEMPELAJARI MATEMATIKA	8
2.4 KESULITAN BELAJAR	9
2.4.1 Pengertian Kesulitan Belajar.....	9
2.5 APLIKASI	9
2.6 TEKNOLOGI.....	9
2.6.1 Unity.....	9
2.6.2 C# (C Sharp).....	10
2.6.3 Android.....	10
3 ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	11
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	11
3.1.1 Gambaran Umum Sistem.....	11
3.1.1.1 Identifikasi Permasalahan	11
3.1.1.2 Solusi Permasalahan	12

3.1.1.3	Target User.....	13
3.1.1.4	Fungsionalitas Aplikasi	13
3.1.2	<i>Kebutuhan Sistem</i>	14
3.1.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	14
3.1.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras	14
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN USER.....	15
3.2.1	<i>Perancangan Antarmuka</i>	16
3.2.2	<i>Usecase Diagram</i>	19
3.2.3	<i>Skenario Usecase</i>	20
3.2.3.1	Usecase Belajar	20
3.2.3.2	Usecase Berhitung	20
3.2.3.3	Usecase Mengurutkan Angka.....	20
3.2.3.4	Usecase Mencocokkan Angka	20
3.2.3.5	Usecase Membandingkan Angka	21
3.2.3.6	Usecase About Us	21
3.2.4	<i>Activity Diagram</i>	22
3.2.4.1	Activity Diagram Belajar	22
3.2.4.2	Activity Diagram Berhitung	23
3.2.4.3	Activity Diagram Mengurutkan Angka	23
3.2.4.4	Activity Diagram Mencocokkan Angka.....	24
3.2.4.5	Activity Diagram Membandingkan Angka	24
3.2.4.6	Activity Diagram About Us	25
3.2.4.7	Activity Diagram Pengaturan	25
3.2.5	<i>Class Diagram</i>	26
4	ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	27
4.1	KEBUTUHAN PERANGKAT PENGUJIAN	27
4.1.1	<i>Kebutuhan Perangkat Keras</i>	27
4.1.2	<i>Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	27
4.2	STRUKTUR KODE.....	28
4.3	PERANCANGAN PENGUJIAN	31
4.3.1	<i>Perancangan pada Fungsionalitas Awal Pembelajaran</i>	31
4.3.2	<i>Perancangan pada Fungsionalitas Belajar</i>	32
4.3.3	<i>Perancangan pada Fungsionalitas Berhitung</i>	34
4.3.4	<i>Perancangan pada Fungsionalitas Mengurutkan Angka</i>	35
4.3.5	<i>Perancangan pada Fungsionalitas Mencocokkan Angka</i>	37
4.3.6	<i>Perancangan pada Fungsionalitas Membandingkan Angka</i>	38
4.4	HASIL PENGUJIAN	41
4.4.1	<i>Pengujian</i>	41
4.5	SURVEY PENGUJIAN.....	48
5	KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1	KESIMPULAN	49
5.2	SARAN	49
	DAFTAR PUSTAKA	50