

Daftar Isi

ABSTRAK.....	I
ABSTRACT.....	II
LEMBAR PERSEMPAHAN	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	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 DISLEKSIA.....	5
2.1.1 <i>Pengertian Disleksia</i>	5
2.1.2 <i>Macam-Macam Disleksia</i>	5
2.1.3 <i>Penyebab dan Gejala Disleksia</i>	6
2.2 MEDIA PEMBELAJARAN.....	7
2.2.1 KLASIFIKASI DAN MACAM-MACAM MEDIA PEMBELAJARAN.....	7
2.3 METODE FONIK.....	8
2.4 UNITY.....	9
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI.....	10
3.1 ANALISIS SISTEM	10
3.1.1 <i>Kebutuhan Fungsional Dan Non-Fungsional</i>	11
3.1.2 <i>Gambaran Umum Sistem</i>	11
3.1.3 <i>Diagram Alur Sistem</i>	12
3.2 KEBUTUHAN SISTEM.....	13
3.2.1 <i>Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	13
3.2.2 <i>Kebutuhan Perangkat Keras</i>	13
3.2.3 <i>Target User</i>	13

3.2.4	<i>Spesifikasi Target Perangkat</i>	14
3.3	SOFTWARE REQUIREMENT SYSTEM (SRS)	14
3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	15
3.3.1.1	Skenario Use Case	15
3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	19
3.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	23
3.3.4	<i>Class Diagram</i>	28
3.4	PERANCANGAN ANTARMUKA	28
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	31
4.1	IMPLEMENTASI ANTARMUKA	31
4.2	STRUKTUR KODE	40
4.3	PERANCANGAN PENGUJIAN	42
4.4	HASIL PENGUJIAN	43
4.4.1	<i>Testing Implementasi Aplikasi</i>	43
4.4.2	<i>Survei Penggunaan Aplikasi</i>	45
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1	KESIMPULAN	46
5.2	SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN		48