

Daftar Isi

ABSTRAK	II
ABSTRACT	IV
LEMBAR PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 RUANG LINGKUP DAN BATASAN MASALAH	1
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	2
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
1.7 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA	4
2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 PERMAINAN EDUKATIF.....	6
2.2 KINECT.....	6
2.3 VOICE RECOGNITION	7
2.4 NATURAL USER INTERFACE	7
2.5 SKELETON TRACKING	7
2.6 AUGMENTED REALITY	8
2.7 VISUAL STUDIO.....	8
2.8 UML.....	8
2.9 SQLITE	9
2.10 TUNAGRAHITA RINGAN	9
2.11 ASPEK MOTORIK TUNAGRAHITA RINGAN.....	9
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	11
3.1 ANALISIS SISTEM.....	11
3.1.1 ANALISIS SISTEM LAMA	11
3.1.2 ANALISIS SISTEM BARU	11
3.1.3 GAMBARAN UMUM SISTEM.....	11
3.1.4 ARSITEKTUR SISTEM	12
3.1.5 KEBUTUHAN SISTEM	13
3.1.5.1 KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS	13
3.1.5.2 KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	13
3.1.6 GAMEPLAY	13
3.1.7 INFORMASI DAN INSTRUKSI PERMAINAN.....	14
3.2 PERANCANGAN SISTEM	15
3.2.1 DIAGRAM ALUR SISTEM	15
3.2.2 DIAGRAM USE CASE	16
3.2.3 SEQUENCE DIAGRAM.....	19
3.2.4 CLASS DIAGRAM	21
3.2.5 ACTIVITY DIAGRAM	22
3.2.6 COMPONENT DAN DEPLOYMENT DIAGRAM.....	24

3.3	PERANCANGAN ANTARMUKA	24
3.3.1	STORYBOARD	24
3.3.2	PERANCANGAN STRUKTUR MENU USER	33
3.3.3	PERANCANGAN TAMPILAN	34
3.3.4	IMPLEMENTASI TAMPILAN	37
3.4	PERANCANGAN BASIS DATA	48
3.5	SUMBER KODE (<i>SOURCE CODE</i>)	49
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	54
4.1	STRUKTUR KODE	54
4.1.1	REGISTRASI	54
4.1.2	PERMAINAN	54
4.1.2.1	PERMAINAN MATEMATIKA	55
4.1.2.2	PERMAINAN BAHASA INGGRIS	56
4.1.2.3	PERMAINAN IPA	56
4.1.2.4	PERMAINAN IPS	57
4.1.3	TUTORIAL	57
4.1.3.1	TUTORIAL MATEMATIKA	58
4.1.3.2	TUTORIAL BAHASA INGGRIS	58
4.1.3.3	TUTORIAL IPA	59
4.1.3.4	TUTORIAL IPS	60
4.1.4	HASIL	61
4.1.5	<i>ABOUT US</i>	61
4.2	HASIL PENGUJIAN	62
4.3	PRETEST DAN POSTEST SISWA	71
4.3.1	ANALISIS PRETEST SISWA	71
4.3.2	ANALISIS POSTEST SISWA	71
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1	KESIMPULAN	72
5.2	SARAN	72
	DAFTAR PUSTAKA	73
	LAMPIRAN A: PROFIL SLB TARGET SASARAN	74
	LAMPIRAN B : PROFIL SISWA	76
	LAMPIRAN C: DATA PRETEST SISWA	81
	LAMPIRAN D : DATA POSTEST SISWA	98
	LAMPIRAN E : NOTULEN HASIL KUNJUNGAN	111
	LAMPIRAN F : KUISIONER KEPUASAN TARGET SASARAN	114