

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	1
1.4 TUJUAN	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
1.5.1 Identifikasi Masalah	2
1.5.2 Analisis Kebutuhan.....	2
1.5.3 Rancangan Sistem.....	2
1.5.4 Pemrograman	2
1.5.5 Pengujian/Testing	2
1.5.6 Pemeliharaan.....	2
1.5.7 Publikasi	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA.....	3
2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 ABK (ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS)	4
2.1.1 AUTISME	4
2.1.2 ABA AUTISM TRAINING	5
2.2 ACTION SCRIPT 3.0 (AS3)	5
2.3 ANDROID.....	5
3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI	7
3.1 ANALISIS SISTEM.....	7
3.2 GAMBARAN UMUM SISTEM	7
3.3 ANALISIS USER.....	7
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	7
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	7
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	8

3.5	SPESIFIKASI USER.....	8
5.4.1	<i>Anak</i>	8
5.4.2	<i>Orangtua atau Guru</i>	8
3.6	ALUR MENU.....	8
3.7	STORYBOARD.....	9
3.8	PERANCANGAN ANTARMUKA.....	9
3.8.1	<i>Halaman awal Dolan</i>	9
3.8.2	<i>Tampilan Pilih Permainan Angka atau Huruf</i>	10
3.8.3	<i>Tampilan Permainan Huruf dan Angka</i>	10
3.8.4	<i>Tampilan Kuis Permainan Huruf dan Angka</i>	12
3.8.5	<i>Tampilan Sub-Permainan Berhitung</i>	12
3.8.6	<i>Tampilan Pilihan Permainan Warna dan Bentuk</i>	13
3.8.7	<i>Tampilan Sub-Permainan Mengenal Warna</i>	13
3.8.8	<i>Tampilan Sub-Permainan Mewarnai</i>	14
3.8.9	<i>Tampilan Sub-Permainan Mengenal Bentuk 1</i>	14
3.8.10	<i>Tampilan Sub-Permainan Mengenal Bentuk 2</i>	15
3.9	DIAGRAM STRUKTUR.....	15
4.	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	16
4.1	KETERANGAN.....	16
4.2	HASIL PENGUJIAN APLIKASI.....	17
	KESIMPULAN DAN SARAN.....	26
4.3	KESIMPULAN.....	26
4.4	SARAN.....	26
	DAFTAR PUSTAKA.....	27
	LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN.....	28
	HASIL REVISI PENGUJIAN 1.....	36
1.	SEBELUM.....	36
2.	SESUDAH.....	37
	LAMPIRAN B: STORYBOARD.....	40
	LAMPIRAN C: SCREEN SHOOT DOLAN.....	41