

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	3
1.5 Luaran	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Serupa.....	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	4
2.2.1 Aksara Sunda Baku	4
2.2.1.1 Aksara Swara (Vokal)	5
2.2.1.2 Aksara Ngalagena (Konsonan)	5
2.2.1.3 Rarangken (Penandaan Vokal).....	5
2.2.1.4 Rarangken (Fonem Akhiran)	6
2.2.1.5 Aksara Wilangan	6
2.2.2 Struktur Kurikulum Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra	7
2.2.3 Media Pembelajaran	7
2.2.4 Multimedia Interaktif	8
2.2.5 Android.....	8
2.3 Tools Pemodelan yang Digunakan	8
2.3.1 UML	8
2.3.1.1 <i>Class Diagram</i>	8
2.3.2 <i>Storyline</i>	8
2.4 Tools Pembangunan Aplikasi	9
2.4.1 Adobe Photoshop CC	9

2.4.2	Adobe Flash CS 6	9
2.4.3	Corel Draw X7	9
2.4.4	Construct 2	10
2.5	Pengujian.....	10
2.5.1	<i>Black Box Testing</i>	10
2.5.2	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	10
BAB 3	METODE PELAKSANAAN	12
3.1	Metodologi Pengerjaan	12
3.1.1	<i>Requirment Analysis</i>	12
3.1.2	<i>Design</i>	13
3.1.2.1	Desain Layout	14
3.1.2.2	Modeling	14
3.1.2.3	Animating	15
3.1.2.1	Rendering	16
3.1.3	<i>Implementation</i>	17
3.1.4	<i>Testing</i>	18
3.1.5	<i>Operation & Maintenance</i>	18
BAB 4	PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI.....	19
4.1	Pengujian.....	19
4.1.1	<i>Black Box Testing</i>	19
4.1.2	Pengujian Eektivitas Aplikasi	22
4.2	Implementasi	25
4.2.1	Penjelasan Teori	25
4.2.2	Animasi Aksara Swara	26
4.2.3	Animasi Aksara Ngalagena	26
4.2.4	Penjelasan Materi Penandaan Vokal	26
4.2.5	Penjelasan Materi Fonem Akhiran	27
4.2.6	Animasi Aksara Wilangan.....	27
4.2.7	Soal Latihan.....	28
4.2.8	Papan Latihan	28
4.2.9	Kredit.....	29
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	30
5.1	Kesimpulan	30
5.2	Saran.....	30

DAFTAR PUSTAKA	31
-----------------------------	-----------