

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR MODUL PROGRAM	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
1.6. Metodologi Penelitian.....	4
1.7. Metodologi Pengembangan Sistem	5
1.8. Sistematika Penulisan	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 7
2.1. Disleksia	7
2.2. Anagram.....	7
2.3. <i>Jaro Winkler Distance</i>	8
2.4. Kata	9
2.4.1 Kelas Bahasa Indonesia	10
2.5. <i>Unified Meodelling Language (UML)</i>	12
2.5.1 Diagram-diagram UML	13
2.6. Multisesnsori	16
2.7. Android Studio	17
2.8. SQLite	17
2.9. IDE	17
2.10. Java	18
2.11. Penelitian Sebelumnya.....	18
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM	 23
3.1. Sekolah Disleksia Cendekia Kudus	23
3.2. Observasi.....	24
3.3. Wawancara	24
3.4. Kebutuhan Penelitian	27

3.4.1	Kebutuhan <i>Input</i>	27
3.4.2	Kebutuhan <i>Output</i>	28
3.4.3	Kebutuhan Proses	28
3.4.4	Kebutuhan Perangkat Keras	29
3.4.5	Kebutuhan Perangkat Lunak	29
3.5	Metode Perangkat Lunak	29
3.5.1	<i>Requirements Gathering</i>	30
3.5.2	Analisis Sistem	30
3.5.3	<i>Software Design</i> (Desain).....	31
3.5.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	31
3.5.3.2	<i>Class Diagram</i>	33
3.5.3.3	<i>Activity Diagram</i>	36
3.5.3.4	<i>Sequence Diagram</i>	58
3.6	Perancangan.....	72
3.6.1	Perancangan Basis Data	72
3.6.1.1	Perancangan Struktur Tabel	73
3.6.2	Struktur Aplikasi.....	74
3.6.3	Perancangan <i>Interface</i>	76
3.6.3.1	Perancangan Halaman Utama.....	76
3.6.3.2	Perancangan Halaman Masuk (<i>Login</i>).....	77
3.6.3.3	Perancangan Halaman Daftar (<i>Register</i>).....	77
3.6.3.4	Perancangan Menu Utama.....	78
3.6.3.5	Perancangan Menu Kamus (<i>Dictionary</i>).....	78
3.6.3.6	Perancangan Menu Perbaikan Kata (<i>Word Repair</i>).....	83
3.6.3.7	Perancangan Menu Halaman Menu Permainan	84
3.6.3.8	Perancangan Halaman Bantuan.....	89
3.6.3.9	Perancangan Halaman Tentang	90
3.6.3.10	Perancangan Menu Pengaturan (<i>Setting</i>)	91
BAB IV	HASIL, PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN.....	93
4.1	Hasil Implementasi	93
4.1.1	Aplikasi <i>Mobile</i>	93
4.1.1.1	Halaman Utama	93
4.1.1.2	Halaman Daftar (<i>Register</i>)	94
4.1.1.3	Halaman Masuk (<i>Login</i>).....	98
4.1.1.4	Halaman Menu Utama	100
4.1.1.5	Halaman Menu Kamus.....	101
4.1.1.6	Halaman Perbaikan Kata.....	116
4.1.1.7	Halaman Menu Permainan	125
4.1.1.8	Halaman Bantuan.....	140
4.1.1.9	Halaman Tentang.....	142
4.1.1.10	Halaman Menu Pengaturan	143
4.2	Pengujian Sistem	145
4.2.1	<i>Alpha Testing</i>	145
4.2.2	<i>Beta Testing</i>	147

4.2.2.1 Pengujian Beta oleh Kepala Sekolah dan Pengajar	147
4.2.2.2 Pengujian Beta oleh Anak Disleksia.....	149
 BAB V PENUTUP	 154
5.1 Kesimpulan	154
5.2 Saran	155
 DAFTAR PUSTAKA.....	 156
LAMPIRAN	