

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
MOTTO .....	viii
INTISARI.....	ix
ABSTRACT .....	x
PRAKATA .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup Masalah .....	2
1.3.1 Ruang Lingkup Tempat Penelitian .....	2
1.3.2 Ruang Lingkup Waktu Penelitian.....	2
1.3.3 Ruang Lingkup Objek Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Rancang Bangun .....	5

2.2	Firestore .....	5
2.3	Aksara Bali .....	5
2.3.1	Aksara Wianjana .....	6
2.3.2	Aksara Suara.....	6
2.3.3	Pengangge Suara.....	7
2.4	<i>Construct 2</i> .....	9
2.5	<i>Intel XDK</i> .....	9
2.6	Metode Pengembangan Sistem .....	9
2.6.1	Metode <i>Prototype</i> .....	9
2.7	<i>UML</i> .....	11
2.7.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	11
2.7.2	<i>Activity Diagram</i> .....	14
2.7.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	15
2.7.4	<i>Class Diagram</i> .....	16
2.7.5	<i>State Diagram</i> .....	16
2.8	<i>Android</i> .....	18
2.9	Referensi Jurnal .....	18
2.10	Referensi Skripsi .....	18

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Metodologi Pengumpulan Data.....	19
3.1.1	Studi Lapangan .....	19
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	20
3.2.1	Pengumpulan Kebutuhan .....	20
3.2.2	Perancangan.....	20
3.2.3	Evaluasi .....	21
3.3	<i>Flowchart</i> Yang Diusulkan.....	22

3.4 Analisis Yang Diusulkan .....	23
3.4.1 Analisis <i>Use Case Login</i> .....	24
3.4.2 Analisis <i>Use Case</i> Pengenalan Aksara Bali .....	24
3.4.3 Analisis <i>Use Case</i> Menulis Aksara .....	25
3.4.4 Analisis <i>Use Case</i> Tebak Aksara.....	26
3.4.5 Analisis <i>Use Case</i> High Score.....	26
3.4.6 Analisis <i>Use Case</i> Tentang Game .....	27
3.4.7 Activity Diagram <i>Login</i> .....	28
3.4.8 Activity Diagram Pengenalan Aksara Bali .....	28
3.4.9 Activity Diagram Menulis Aksara .....	29
3.4.10 Activity Diagram Tebak Aksara .....	29
3.4.11 Activity Diagram High Score .....	30
3.4.12 Activity Diagram Tentang Game .....	30
3.4.13 Sequence Diagram <i>Login</i> .....	31
3.4.14 Sequence Pengenalan Aksara Bali .....	31
3.4.15 Sequence Menulis Aksara .....	32
3.4.16 Sequence Tebak Aksara .....	32
3.4.17 Sequence High Score .....	33
3.4.18 Sequence Tentang Game .....	33
3.4.19 Class Diagram.....	34
3.4.20 State Diagram .....	34

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Implementasi .....	35
4.1.1 Halaman <i>Login</i> .....	35
4.1.2 Halaman <i>Register</i> .....	35
4.1.3 Tampilan Menu Utama .....	36

4.1.4	Tampilan Menu Pengenalan Aksara .....	36
4.1.5	Tampilan Menu Aksara Wianjana .....	37
4.1.6	Tampilan Menu Aksara Suara .....	37
4.1.7	Tampilan Menu Pengangge Suara .....	38
4.1.8	Tampilan Menu Latihan Menulis Aksara.....	38
4.1.9	Tampilan Menu Tebak Aksara .....	39
4.1.10	Tampilan Menu <i>High Score</i> .....	39
4.1.11	Tampilan Menu Tentang .....	40
4.2	Pembahasan .....	40
4.2.1	Pengujian Menu <i>Login</i> .....	41
4.2.2	Kelebihan Aplikasi.....	42
4.2.3	Kelemahan Aplikasi.....	42

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Simpulan .....	43
5.2	Saran .....	43

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**