

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR | i |
| <i>ABSTRACT</i> | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | I-1 |
| 1.1 Latar Belakang | I-1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | I-4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | I-4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | I-4 |
| 1.5 Batasan Masalah | I-5 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | II-1 |
| 2.1 <i>Speech Delay</i> | II-1 |
| 2.2 Metode Gamifikasi..... | II-2 |
| 2.3 Algoritma <i>Finite State Machine</i> (FSM) | II-2 |
| 2.4 Android | II-3 |
| 2.5 <i>Unity 3D</i> | II-3 |

| | |
|--|-------------------------------------|
| 2.6 Canva | II-3 |
| 2.7 MDLC | II-4 |
| 2.8 <i>Boundary Value Analysis</i> | II-6 |
| 2.9 <i>System Usability Scale</i> | II-6 |
| 2.10 <i>State of the Art</i> | II-7 |
| 2.11 Matriks Penelitian | II-15 |
| 2.12 Penelitian Terdekat..... | II-18 |
| BAB III METODE PENELITIAN | III-1 |
| 3.1 Tahapan Penelitian | III-1 |
| 3.1.1 Pengumpulan dan Analisis Data..... | III-2 |
| 3.1.2 Perancangan dan Pembuatan Sistem | III-2 |
| 3.1.3 Evaluasi | III-4 |
| 3.1.4 Penarikan Kesimpulan..... | III-5 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | IV-1 |
| 4.1 Pengumpulan dan Analisis data | IV-1 |
| 4.2 Perancangan dan Pembuatan Sistem..... | IV-2 |
| 4.2.1 <i>Material Collecting</i> | Error! Bookmark not defined. |
| 4.2.2 <i>Concept</i> | IV-2 |
| 4.2.3 <i>Design</i> | IV-6 |
| 4.2.4 <i>Assembly</i> | IV-31 |
| 4.2.5 <i>Testing</i> | IV-36 |

| | |
|-----------------------------------|-------|
| 4.2.6 <i>Distribution</i> | IV-56 |
| 4.3 Evaluasi..... | IV-58 |
| 4.4 Kelebihan dan kekurangan..... | IV-59 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | V-1 |
| 5.1 Kesimpulan | V-1 |
| 5.2 Saran | V-2 |
| DAFTAR PUSTAKA | 1 |
| LAMPIRAN | 8 |