REQUIREMENTS DAN ANALYSIS

1. Functional Requirements

* Aplikasi ini akan memberikan pengembangan teknologi dibidang edukasi khususnya untuk anak balita yang belum mengenal huruf.
* Aplikasi ini dapat mengenalkan huruf dari A sampai Z berupa huruf kecil dan huruf besar.
* Aplikasi ini menggunakan dubbing yang berbunyi sesuai dengan huruf tersebut untuk mengenalkannya pada anak balita yang belum mengenal huruf.
* Aplikasi ini memberikan evaluasi dan memberikan *feedback* bagi user yang memperoleh peringkat tertinggi.
* Aplikasi ini memberikan backsound untuk memberikan ketertarikan bagi user.
* Aplikasi ini dilengkapi dengan tutorial yang membantu user dalam menggunakan aplikasi ABC Asyik.

1. Non Functional Requirements

* Background pada aplikasi ini di didesain dengan penuh gambar dan sesuai dengan karakter anak balita yang belum mengenal huruf.
* Background pada aplikasi ini didesain dengan bermacam-macam warna yang menggambarkan keceriaan dan sesuai dengan kakarakter anak yang belum mengenal huruf.

1. Analysis

TAHAP 1

1. Lingkup Project : Mobile Berbasis Android
2. Kebutuhan:
   * Program memiliki tampilan antar muka yang menarik dan menyenangkan.
   * Program dapat menampilkan huruf dan jika huruf itu ditekan maka akan berbunyi nama huruf tersebut.
   * Program mempunyai fitur ujian untuk menilai pengetahuan dari pengguna (anak).
   * Program dapat menilai hasil dari ujian yang dikerjakan oleh pengguna (anak), kisaran nilai mulai 0 - 100 serta gambar hadiah untuk pengguna (anak) yang mendapatkan nilai bagus.
   * Program mempunyai fitur umpan balik yang dapat digunakan leh pengguna (oang tua) untuk memberikan komentra, kritik atau saran kepada pengembang program.
   * Program dapat di-update ke versi yang lebih baru untuk perbaikan dan penambahan fitur.
   * Database dari program tersebut antara lain huruf, suara, gambar, dan musik latar.
3. Prediksi :

Kemungkinan berhasil, dengan alasan :

1. Aplikasi berhasil diciptakan dengan benar
2. Aplikasi user friendly, karena user dapat mengoperasikannya dengan mudah
3. Aplikasi dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar anak
4. Aplikasi memberikan keuntungan bagi pengembang

Kemungkinan tidak berhasil, dengan alasan :

1. Aplikasi tidak selesai sesuai waktu yang ditentukan dalam proses pembuatan dan pengembangan, tim mengalami hambatan dalam penyelesaian aplikasi
2. User meremehkan aplikasi, karena menganggap aplikasi tidak layak dan program biasa
3. User tidak dapat mengoperasikan aplikasi
4. Analisis Resiko

Hasil yang tidak sempurna seperti yang direncanakan akibat keterbatasan-keterbatasan. Selain itu aplikasi ini bisa saja tidak sesuai dengan kebutuhan pasar. Karena bisa saja setelah aplikasi jadi kebutuhan pasar sudah berbeda lagi, sehingga perlu dilakukan reset secara berkala mengenai kebutuhan pasar terkini.

1. Resource

* Internet
* Reset keadaan yang sebenarnya di lapangan
* Buku-buku yang diperlukan
* Sumber dana

TAHAP 2

1. Estimasi biaya dan usaha

Segi Biaya :

* Kekurangan dana

Segi Usaha :

* Jumlah anggota tim (semakin banyak tidak berarti semakin cepat menyelesaikan program)
* Motivasi dalam membuat aplikasi
* Waktu yang melebihi batas dari waktu yang ditentukan