

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
LINGKUNGAN SOSIAL KELUARGA, TEMPAT
IBADAH, DAN BUDAYA DI TK BUDI
MULIA 1 YOGYAKARTA
(Tahun Akademik 2019/2020)**

SKRIPSI



disusun oleh

Sri Handayani

16.11.0378

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
LINGKUNGAN SOSIAL KELUARGA, TEMPAT
IBADAH, DAN BUDAYA DI TK BUDI
MULIA 1 YOGYAKARTA
(Tahun Akademik 2019/2020)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Informatika



disusun oleh

Sri Handayani

16.11.0378

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
LINGKUNGAN SOSIAL KELUARGA, TEMPAT
IBADAH, DAN BUDAYA DI TK BUDI
MULIA 1 YOGYAKARTA
Tahun Akademik 2019/2020**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sri Handayani

16.11.0378

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada tanggal 26
September 2019

Dosen Pembimbing,

M. Rudyanto Arief, MT NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
LINGKUNGAN SOSIAL KELUARGA, TEMPAT
IBADAH, DAN BUDAYA DI TK BUDI
MULIA 1 YOGYAKARTA
Tahun Akademik 2019/2020**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Sri Handayani 16.11.0378

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada
tanggal 18 Juni 2020

Nama

M. Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

Tony Hidayat, M.Kom.

NIK. 190302182

Agus Fatkhuraman, M.Kom.

NIK.

Tanda

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juni 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KRISNAWATI S.Si, MT

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2020



Sri Handayani

NIM. 16.11.0378

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Lingkungan Sosial Keluarga, Tempat Ibadah, dan Budaya di TK Budi Mulia 1 Yogyakarta” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. M. Rudyanto Arief, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
2. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Indarti, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Budi Mulia 1 Yogyakarta (objek skripsi).
4. Kedua Orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
5. Teman-teman yang telah membantu dan memberikan dukungan.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

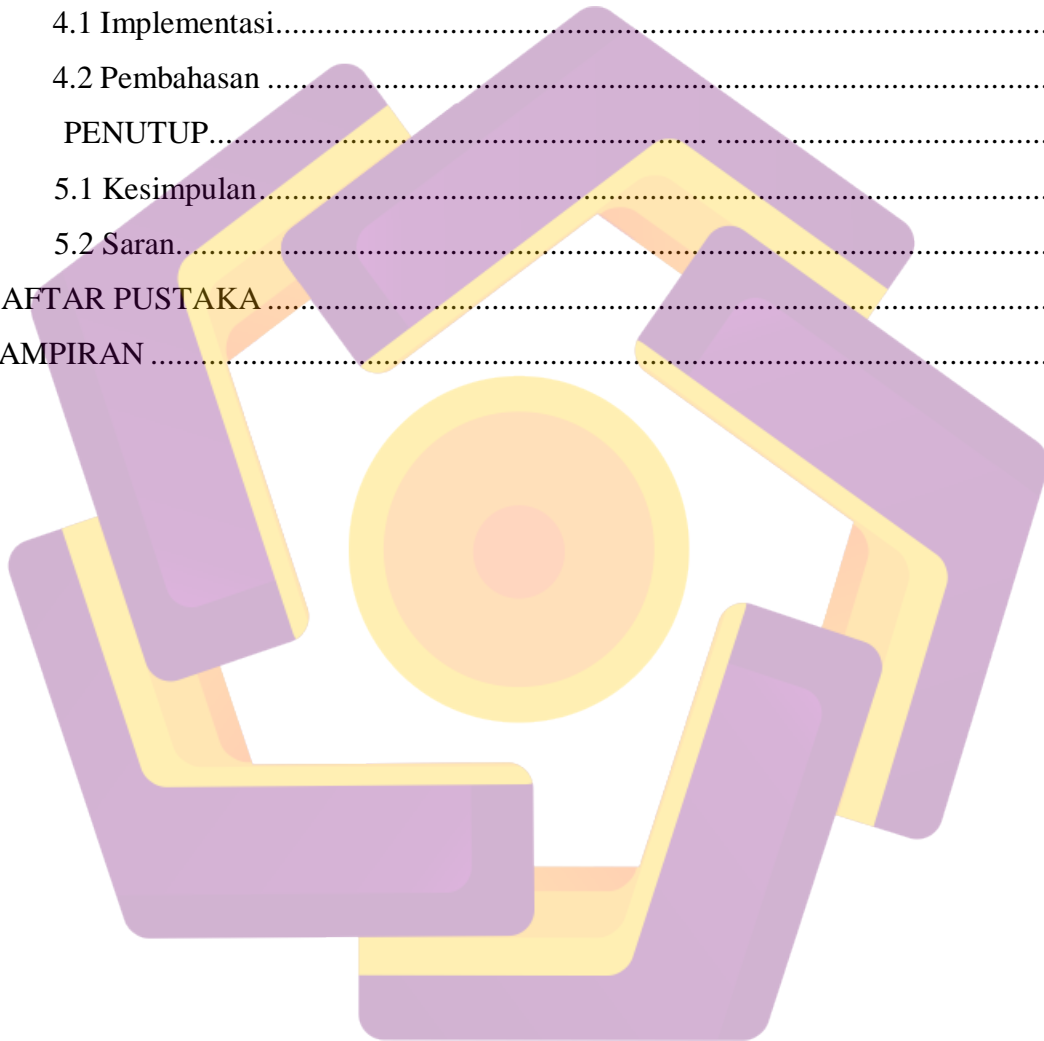
Yogyakarta, 19 Agustus 2020

Sri Handayani

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan keaslian.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Intisari.....	viii
Abstract	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.4.1 Maksud Penelitian	4
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1.1 Metode Wawancara.....	5
1.6.1.2 Metode Observasi	6
1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi.....	6
1.6.2.1 Metode Watrefall	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
II. LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 Definisi Multimedia.....	14
2.2.2 Definisi Multimedia Pembelajaran.....	15
2.2.3 Model Waterfall	15
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1 Analisis.....	20

3.1.1	Analisis Obyek Penelitian	20
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.2	Perancangan	22
3.2.1	Merancang Konsep Aplikasi	22
3.2.2	Merancang struktur Menu Aplikasi	23
3.2.3	Merancang User Interface	24
IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1	Implementasi.....	28
4.2	Pembahasan	32
V.	PENUTUP.....	38
5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran.....	38
	DAFTAR PUSTAKA	39
	LAMPIRAN	



INTISARI

Penggunaan ponsel pintar (Smart Phone) dikehidupan sehari-hari kian marak. Praktis sering dijadikan alasan utamanya. Banyak anak usia dini sudah mulai memainkan Smartphone, alasannya pun berbeda-beda mulai dari untuk media belajar ataupun hanya sekedar untuk bermain game. Selain itu pada smartphone juga terdapat banyak fitur game yang dapat didownload di playstore bagi pengguna android.

Banyak sekali media pembelajaran yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak game untuk mengasah daya pikir yang dapat menyajikan materi agar lebih menarik untuk dipahami oleh anak usia dini. Oleh karena itu penulis membuat game edukasi berbasis aplikasi android dengan harapan bisa mengatasi kesulitan-kesulitan belajar pada anak.

Aplikasi android ini ditujukan kepada peserta didik kelompok B di TK Budi mulia 1 Yogyakarta yang berisi tentang materi pelajaran pengenalan Lingkungan Sosial Keluarga, Tempat Ibadah, dan Budaya. Metode penelitian aplikasi edukasi ini adalah Metode Waterfall versi Pressman (2010) terdiri dari lima tahapan yaitu: communication, planning, modeling, construction, dan deployment.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Android*, *Waterfall*.

ABSTRACT

The use of smart phones (Smart Phone) in everyday life is increasingly rampant. Practical is often the main reason. Many early childhoods have started playing Smartphones, the reasons vary from learning media or just playing games. In addition, on smartphones, there are also many game features that can be downloaded on the Playstore for Android users.

There are so many learning media that are not only playing entertainment, but there are many games to hone thinking power that can present material to make it more interesting for early childhood to understand. Therefore the authors make educational games based on android applications with the hope of overcoming learning difficulties in children.

This android application is aimed at group B students at Kindergarten Budi Mulia 1 Yogyakarta which contains the subject matter of introducing family social environments, places of worship, and culture. This educational application research method is the Pressman version of the Waterfall Method (2010) consisting of five stages, namely: communication, planning, modeling, construction, and deployment.

Keywords: *Learning Media, Android, Waterfall.*