

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BACA UNTUK ANAK TK  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Derry Santriawan**

**12.11.6213**

**PROGRAM SARJANAROGAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**APLIASI MEDIA PEMBELAJARAN BACA ANAK TK  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Derry Santriawan**

**12.11.6213**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BACA UNTUK ANAK TK BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Derry Santriawan**

**12.11.6213**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,

**Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom.**

**NIK. 190202037**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BACA UNTUK ANAK TK BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Derry Santriawan**

12.11.6213

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2017

#### Susunan Dewan Penguji

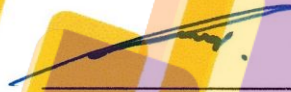
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Akhmad Dahlan, M.Kom.**  
NIK. 190302174



**Bambang Sudarvatno, Drs, M.M.**  
NIK. 190302029



**Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom.**  
NIK. 190302037



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 November 2016

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
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, 8 Mei 2017



Derry Santriawan

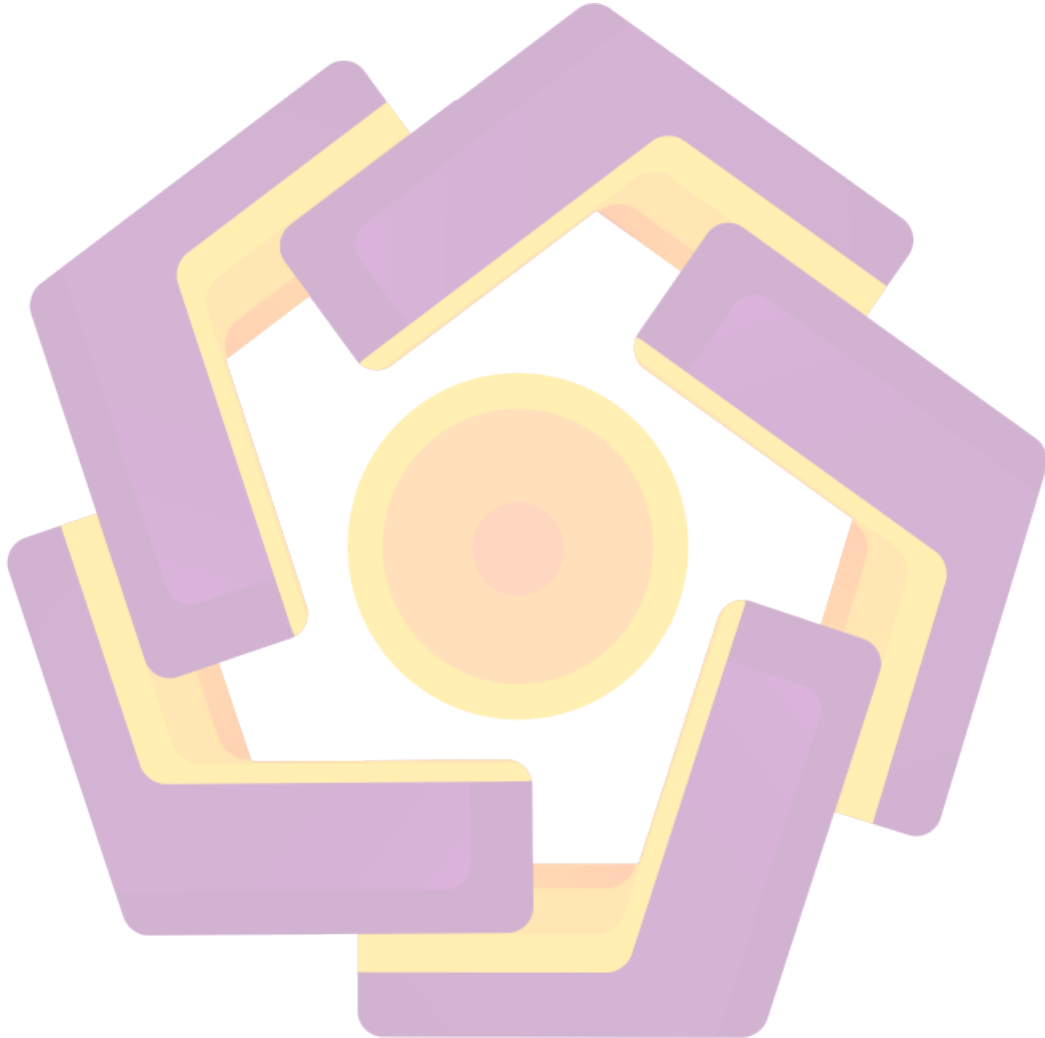
NIM. 12.11.6213

## **MOTTO**

"Less complaining, more praying."

"Stress less! focus on the positive in my life. Think about the good times.

Look for the opportunity in every challenge."



## PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- Bapak Sudarmawi S.pd dan Rini Hastutiningsih tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa yang tiada henti, dan memberikan dukungan sepanjang waktu. Terima kasih banyak.
- Adikku Rahmat Juniardi yang selalu menjadi motivasi bagiku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
- Teman-teman STMIK AMIKOM khususnya kelas 12-S1TI-07 yang telah memberikan keceriaan, persahabatan, ilmu, serta kekeluargaan selama ini. Sebuah pelukan besar untuk kalian semua.
- Almamaterku, Pendidikan Strata 1 Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk ilmu dan pengetahuan selama duduk dibangku kuliah.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena hanya berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul **“Aplikasi Media Pembelajaran Baca Untuk Anak Tk Berbasis Android”**.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini penulis banyak diberi bantuan oleh berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada :



1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Sebagai ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT. Sebagai ketua jurusan teknik informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ema Utami.Prof.Dr.,S.Si.,M.Kom sebagai pembimbing.
4. Bapak, Ibu, Adik dan keluarga besar yang telah memberikan kasih sayang, semangat dan bantuan yang sangat berarti bagi penulis.
5. Sahabat penulis Kaskus, Azmi, Agnar, Anton, Lutfi,
6. Teman-teman seperjuangan 12-S1TI-07 Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terakhir semoga segala bantuan yang telah diberikan, sebagai amal soleh senantiasa mendapat Ridho Allah SWT. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Yogyakarta, 10 Januari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	1
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Pengembangan.....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Media Pembelajaran.....	8
2.3 Pengertian Multitmedia.....	8
2.4 Komponen Multimedia .....	9
2.4.1 <i>Text</i> .....	9
2.4.2 Gambar .....	10
2.4.3 Suara .....	11
2.4.4 <i>video</i> .....	11

2.4.5 Animasi.....	12
2.5 Android .....	12
2.5.1 Pengertian Android .....	12
2.5.2 Versi-versi Os Android .....	13
2.5.3 Fitur Android.....	14
2.5.4 Arsitektur Android.....	15
2.6 Metode Pengembangan.....	17
2.6.1 Konsep ( <i>concept</i> ).....	17
2.6.2 Perancangan ( <i>design</i> ).....	18
2.6.3 Pengumpulan Bahan Material ( <i>Material Collecting</i> ) .....	20
2.6.4 Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	20
2.6.5 Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	20
2.6.6 Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	20
2.6 Konsep Pemodelan Sistem.....	21
2.6.1 Unified Modelling Language (UML).....	21
2.6.1.1 Use case Diagram.....	22
2.6.1.2 Activity Diagram.....	24
2.6.1.3 Class Diagram .....	25
2.6.1.4 Sequence Diagram.....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Analisis Sistem.....	28
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem .....	28
3.1.2 Analisis <i>PIECES</i> .....	29
3.1.2.1 <i>Performance</i> (Kinerja).....	29
3.1.2.2 <i>Information</i> (Informasi) .....	29
3.1.2.3 <i>Economic</i> (Ekonomi) .....	29
3.1.2.4 <i>Control</i> (Kontrol).....	30
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	31
3.1.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	31
3.2 Perancangan Sistem .....	33

3.2.1 Perancangan Proses .....	33
3.2.1.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	33
3.2.1.2 <i>Activity Diagram</i> .....	34
3.2.1.3 <i>Class Diagram</i> .....	37
3.2.1.4 <i>Squence Diagram</i> .....	37
3.2.2 Perancangan <i>Struktur Navigasi</i> .....	39
3.2.3 Perancangan <i>Interface/ Antar muka</i> .....	39
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>45</b>
4.1 Implementasi Dan Pembahasan .....	45
4.2 Implementasi Pembahasan <i>User Interface</i> .....	45
4.2.1 Halaman Start screen .....	45
4.2.2 Halaman Menu Utama.....	47
4.2.3 Halaman Halaman Menu Belajar huruf.....	50
4.2.4 Halaman Menu Belajar Kata .....	52
4.2.5 Halaman Tentang.....	54
4.3 Pengujian (Testing Program) .....	56
4.3.1 Validasi Alpha Testing .....	56
4.3.2 Validasi Beta Testing.....	57
4.3.3 Pengujian Pada Berbagai Perangkat .....	58
4.3.4 Kesimpulan Hasil Penguji .....	59
4.4 Distribusi (Distribution).....	59
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>60</b>
5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Validasi Alpha Testing.....	56
Tabel 4.2 Validasi Beta Testing.....	57
Tabel 4.3 Hasil Penerapan Pada Berbagai perangkat.....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Icon Android.....	13
Gambar 2.2 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	17
Gambar 2.3 Contoh Struktur Navigasi Hirarki.....	19
Gambar 2.4 Contoh Perancangan antarmuka.....	19
Gambar 2.5 Contoh Use Case Diagram.....	23
Gambar 2.6 Contoh Activity Diagram.....	25
Gambar 2.7 Contoh Class Diagram.....	26
Gambar 2.8 Contoh Squence Diagram.....	27
Gambar 2.9 keterangan simbol Squence Diagram.....	27
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	34
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Belajar Huruf.....	35
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Belajar Kata.....	35
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Tentang.....	36
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Keluar.....	36
Gambar 3.6 Class Diagram.....	37
Gambar 3.7 Sequence Diagram.....	38
Gambar 3.8 Struktur Navigasi Hirarki.....	39
Gambar 3.9 Perancangan Interface Start Screen.....	40
Gambar 3.10 Perancangan Interface menu utama.....	41
Gambar 3.11 Perancangan Interface Belajar Huruf.....	42
Gambar 3.12 Perancangan Interface Belajar Kata.....	43
Gambar 3.13 Perancangan Interface Tentang.....	44
Gambar 4.1 Tampilan Start Screen.....	45
Gambar 4.2 Tampilan Area kerja Scene to Scene.....	46
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	47
Gambar 4.4 Tampilan Area kerja Scene to Scene.....	50
Gambar 4.5 Tampilan Menu Belajar huruf.....	50
Gambar 4.6 Tampilan Area kerja Frame to Frame.....	52
Gambar 4.7 Tampilan Menu Belajar kata.....	52

Gambar 4.8 Tampilan Area kerja Scene to Scene.....54  
Gambar 4.9 Tampilan Menu Tentang .....54  
Gambar 4.10 Tampilan Area kerja Frame to Frame.....55



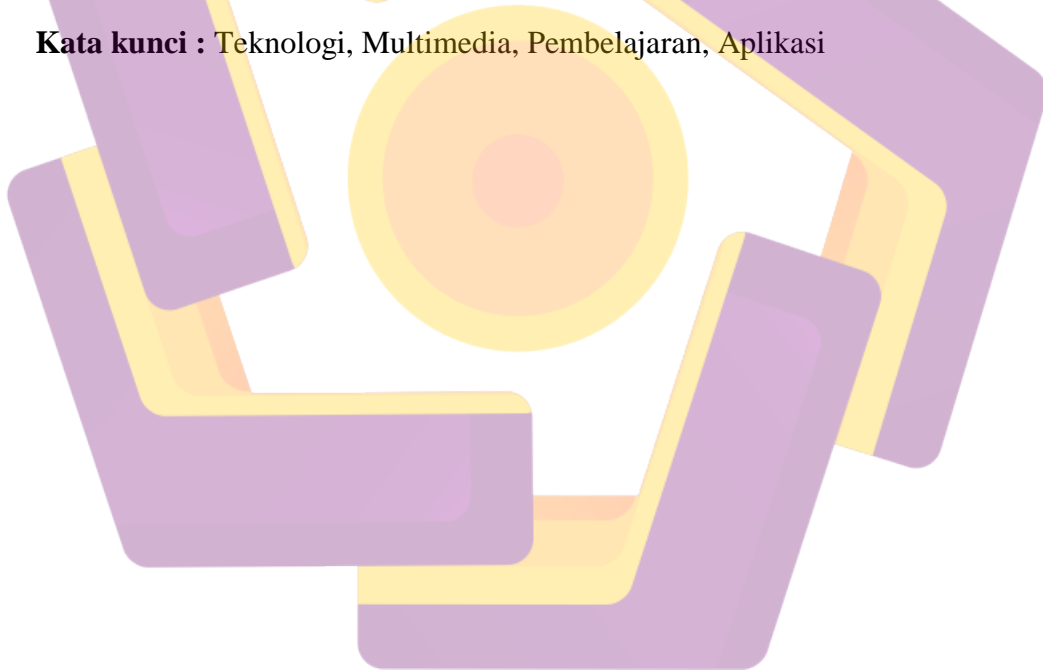
## INTISARI

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan pengaruh terhadap pemanfaatan teknologi informasi. Salah satu pemanfaatannya ada di bidang pembelajaran menggunakan multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi.

Banyak orang tua mengalami kesulitan dalam memberikan pembelajaran sendiri di rumah, karena belum mengerti materi atau keterbatasan waktu. Beberapa wali murid memilih untuk memberikan les tambahan baca agar anak bisa lancar baca sebelum lulus sd, karena salah satu persyaratan untuk masuk sd agar sudah lancar membaca, selain itu kadang pembelajaran juga bisa membosankan.

Aplikasi Media Pembelajaran Baca Untuk Anak Tk Berbasis Android adalah multimedia interaktif. Dalam penggunaannya, aplikasi ini akan sangat membantu bagi anak Tk dan memudahkan orang tua. Orang tua bisa mengajarkan anak mereka dimana saja dan pembelajarannya tidfal membosankan.

**Kata kunci :** Teknologi, Multimedia, Pembelajaran, Aplikasi





## ***ABSTRACT***

The development of technology is very rapidly influence the utilization of information technology. One of the beneficiaries is in the field of learning using multimedia. Multimedia is a medium that combines two elements or more media consisting of text, graphics, images, photos, audio, and animation in an integrated manner.

Many parents have difficulty in providing their own learning at home, because they have not understood the material or time limitations. Some students choose to provide additional tutorials to read so that their children can read lancer before graduation sd, because one of the requests to enter sd in order to have fluent reading, but sometimes learning can also be boring.

Learning Media Read Application For Android-Based Kindergarten is interactive multimedia. In its use, this application will be very helpful for children Tk and facilitate parents. Parents can teach their children anywhere and their lessons are tedious

**Keywords:** Technology, Multimedia, Learning, Application

