



**APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK ANAK PRA
SEKOLAH METODE SHICHIDA BERBASIS ANDROID**

SAIDAH MUSYAROFAH

41509010176

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

JAKARTA

2014



**APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK ANAK PRA
SEKOLAH METODE SHICHIDA BERBASIS ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

SAIDAH MUSYAROFAH

41509010176

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2014

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41509010176

Nama : Saidah Musyarofah

Judul Skripsi : **APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK ANAK PRA SEKOLAH METODE SHICHIA BERBASIS ANDROID**

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 01 Maret 2014


Saidah Musyarofah

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Laporan Tugas akhir dari mahasiswa berikut ini:

Nama : Saidah Musyarofah
NIM : 41509010176
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : **APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBAC UNTUK ANAK
PRA SEKOLAH METODE SHICHIDA BERBASIS ANDROID**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk Sidang Tugas Akhir

Jakarta, 01 Maret 2014

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Leonard Goeirmanto, S.T., M.Sc.

Pembimbing

Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom.

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Tri Daryanto, S.Kom., M.T.

Kaprodi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Leonard Goeirmanto, S.T., M.Sc.sebagai pembimbing Tugas AkhirPenulis, yang telahbanyakberkenanmeluangkanwaktunyaserta memberikandukunganpengarahandengankerendahanhatinyasehingga porantugasakhir danaplikasiinidapatterselesaikan.
2. Bapak Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Tri Daryanto, Skom.,MT. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Drs.Achmad Kodar,MTselaku dosen pembimbing akademik.
5. Seluruh dosen, dan staff Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana, yang namanya tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih banyak telah membantu dalam kelancaran dalam membuat skripsi ini.
6. Kedua orang tua, kaka dan faizu rizky yang telah senantiasa memberikan semangatdan memberikan doa untuk kelancaran pembuatan tugas akhir ini.

7. Teman-teman mahasiswa Teknik Informatika Universitas Mercu Buana, Khususnya angkatan 2009 yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam penyusunan tugas akhir ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan Amin.

Jakarta, 22 February 2014



Saidah Musyarofah

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

	Halaman.
LEMBAR PERYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	5
2.1.1 Fungsi PAUD.....	7
2.1.2 Tujuan Paud.....	7
2.2 Pembelajaran.....	7
2.2.1 Fungsi Pembelajaran.....	8
2.2.2 Media Pembelajaran.....	8
2.2.3 Metode Pembelajaran Shichida.....	9
2.2.4 Membaca.....	11
2.3 Multimedia.....	11
2.3.1 Pengguna Multimedia.....	11

2.3.2 Elemen-Elemen Multimedia.....	12
2.3.3 Kelebihan Pembelajaran.....	13
2.4 Metode LUTHER.....	14
2.5 Android.....	15
2.5.1 Perkembangan Android.....	16
2.5.2 SWIFT APK.....	16
2.6 FLASH.....	16
2.6.1 Sejarah Flash.....	17
2.6.2 Adobe Flash CS3.....	18
2.6.3 Dasar-dasar Pengguna Adobe Flash CS3.....	18
2.6.4 Komponen Adobe Flash CS3.....	19
2.6.5 Jendela Utama.....	20
2.6.6 Bahasa Pemograman ActionScript.....	22
2.7 Storyboard.....	23
2.8 XML.....	23
2.9 CAI.....	24
2.10 UML.....	25
2.11 Use Case Diagram.....	27
2.12 Activity Diagram.....	28
2.13 Sequence Diagram.....	30
2.14 Metode Black Box Testing.....	31

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Masalah.....	33
3.2 Analisa Sistem.....	34
3.3 Konsep.....	36
3.4 Perancangan Peta Navigasi Aplikasi.....	37
3.5 Pengumpulan Bahan.....	37
3.6 Perancangan Sistem.....	46
3.7 Use Case Diagram.....	46
3.8 Perancangan Activity Diagram	51
3.8.1 Perancangan Activity Diagram Mengenal Huruf.....	53

3.8.2 Perancangan Activity Diagram Mengeja Huruf.....	54
3.8.3 Perancangan Activity Diagram Relasi.....	55
3.8.4 Perancangan Activity Diagram Latihan.....	56
3.8.5 Perancangan Activity Diagram Soal Level 1	57
3.8.6 Perancangan Activity Diagram Spal Level 2.....	58
3.8.7 Perancangan Activity Soal Level 3.....	59
3.8.8 Perancangan Activity Diaram Profil.....	60
3.9 Perancangan Sequence Diagram.....	60
3.9.1 Perancangan Sequence Menu Awal.....	61
3.9.2 Perancangan Sequence Mengenal Huruf.....	62
3.9.3 Perancangan Sequence Diagram Mengeja Huruf.....	63
3.9.4 Perancangan Sequence Diagram Relasi.....	64
3.9.5 Perancangan Sequence Diagram Latihan.....	65
3.9.6 Perancangan Sequence Diagram Latihan Level 1.....	66
3.9.7 Perancangan Sequence Diagram Latihan Level 2.....	67
3.9.8 Perancangan Sequence Diagram Latihan Level 3.....	68
3.9.9 Perancangan Sequence Diagram Profil.....	69
3.10 Perancangan Storyboard.....	69
3.10.1 Storyboard Tampilan Jendela Menu Awal.....	70
3.10.2 Storyboard Tampilan Menu Utama.....	71
3.10.3 Storyboard Tampilan Intro Pada Menu Mengenal Huruf	72
3.10.4 Storyboard Tampilan Mengenal Huruf.....	73
3.10.5 Storyboard Tampilan Mengeja Huruf.....	74
3.10.6 Storyboard Tampilan Intro Pada Halaman Relasi.....	75
3.10.7 Storyboard Tampilan Relasi.....	76
3.10.8 Storyboard Tampilan Intro Halaman Belajar.....	77
3.10.9 Storyboard Tampilan Menu Latihan.....	78
3.10.10 Storyboard Tampilan Level 1.....	79
3.10.11 Storyboard Tampilan Level 2.....	80
3.10.12 Storyboard Tampilan Level	81
3.10.12 Storyboard Tampilan Profil.....	81
3.10.13 Storyboard Halaman Profil.....	82

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	83
4.1 Implementasi.....	83
4.2 Lingkungan Implementasi.....	83
4.3 Proses.....	85
4.4 Implementasi Halaman Antarmuka.....	85
4.4.1 Tampilan Awal.....	85
4.4.2 Tampilan Menu Utama.....	86
4.4.3 Tampilan Intro Awal Mengenal Huruf.....	89
4.4.4 Tampilan Halaman Mengenal Huruf.....	90
4.4.5 Tampilan Halaman Mengeja Huruf.....	92
4.4.6 Tampilan Halaman Awal Relasi.....	94
4.4.7 Tampilan Halaman Relasi.....	95
4.4.8 Tampilan Awal Menu Latihan.....	97
4.4.9 Tampilan Halaman Menu Latihan.....	99
4.4.10 Tampilan Halaman Latihan Mengenal Warna.....	101
4.4.11 Tampilan Latihan Mencocokkan Gambar.....	103
4.4.12 Tampilan Halaman Level 2 Setelah Terbuka.....	104
4.4.13 Tampilan Halaman Level 2 Benar.....	105
4.4.14 Tampilan Halaman Level 2 Salah.....	106
4.4.15 Tampilan Halaman Berhasil.....	107
4.4.16 Tampilan Latihan Mencocokkan Gambar Level 3.....	108
4.5 Pengujian.....	112
4.5.1 Pengujian Black Box.....	112
1. Pengujian Terhadap Jedela Menu.....	112
2. Pengujian Terhadap Jendela Mengenal Huruf.....	114
3. Pengujian Terhadap Jendela Mengeja Huruf.....	115
4. Pengujian Terhadap Jendela Relasi.....	116
5. Pengujian Terhadap Jendela Belajar.....	117
6. Pengujian Terhadap Jendela Latihan Level 1.....	117
7. Pengujian Terhadap Jendela Latihan Level 2.....	118
8. Pengujian Terhadap Jendela Latihan Level 3.....	118

9. Pengujian Terhadap Jendela Profil.....	119
4.6 Analisa Hasil Pengujian Black Box.....	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	121
5.1 Kesimpulan.....	121
5.2 Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	122



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Pengembangan Multimedia (Sutopo, 2003).....	14
Gambar 2.2 Tampilan Awal Menjalankan Program Flash.....	19
Gambar 2.3 Tampilan Jendela Program Adobe Flash CS3.....	20
Gambar 2.4 Contoh <i>Storyboard</i>	23
Gambar 3.1 Peta Navigasi.....	37
Gambar 3.2 Use Case Diagram	47
Gambar 3.3 Activity Diagram Aplikasi	52
Gambar 3.4 Activity Diagram Mengenal huruf	53
Gambar 3.5 Activity Diagram Mengeja huruf.....	54
Gambar 3.6 Activity Diagram Relasi	55
Gambar 3.7 Activity Diagram Latihan.....	56
Gambar 3.8 Activity Diagram Soal Level 1.....	57
Gambar 3.9 Activity Diagram Soal Level 2.....	58
Gambar 3.10 Activity Diagram Soal Level 3.....	59
Gambar 3.11 ActivityDiagram Profil	60
Gambar 3.12 Sequence Diagram Halaman Menu Awal	61
Gambar 3.13 Sequence Diagram Halaman Mengenal huruf.....	62
Gambar 3.14 Sequence Diagram Halaman Mengeja huruf.....	63
Gambar 3.15 Sequence Diagram Halaman Relasi	64
Gambar 3.16 Sequence Diagram Halaman Latihan.....	65
Gambar 3.17 Sequence Diagram Halaman Latihan Level 1.....	66
Gambar 3.18 Sequence Diagram Halaman Latihan Level 2.....	67
Gambar 3.19 Sequence Diagram Halaman Latihan Level 3.....	68
Gambar 3.20 Sequence Diagram Halaman Profil.....	69
Gambar 3.21 Storyboard Tampilan Jendela Menu Awal.....	70
Gambar 3.22 Storyboard Tampilan Menu Utama.....	71
Gambar 3.23 Storyboard Tampilan Intro Mengenal Huruf.....	72
Gambar 3.24 Storyboard Tampilan Halaman Mengenal Huruf.....	73
Gambar 3.25 Storyboard Tampilan Halaman Mengeja Huruf.....	74
Gambar 3.26 Storyboard Tampilan Halaman Intro Relasi.....	75

Gambar 3.27 Storyboard Tampilan Halaman Relasi.....	76
Gambar 3.28 Storyboard Tampilan Halaman Intro Belajar.....	77
Gambar 3.29 Storyboard Tampilan Halaman Menu Latihan.....	78
Gambar 3.30 Storyboard Tampilan Halaman Level 1.....	79
Gambar 3.31 Storyboard Tampilan Halaman Level 2.....	80
Gambar 3.32 Storyboard Tampilan Halaman Level 3.....	81
Gambar 3.33 Storyboard Halaman Profil.....	82
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	85
Gambar 4.2 Menu Latihan Utama.....	87
Gambar 4.3 Tampilan Intro Awal Menu Mengenal Huruf.....	89
Gambar 4.4 Tampilan Awal Pada Relasi.....	95
Gambar 4.5 Tampilan Awal Halaman Latihan.....	98
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu Latihan.....	99
Gambar 4.7 Tampilan Awal Halaman Mencocokkan Gambar.....	103
Gambar 4.8 Tampilan Kartu Terbuka.....	104
Gambar 4.9 Tampilan Kartu Benar.....	105
Gambar 4.10 Tampilan Kartu Salah.....	106
Gambar 4.11 Tampilan Berhasil Halaman Mencocokkan Gambar.....	107
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Awal Mencocokkan Huruf.....	108



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Jenis Diagram Resmi UML.....	26
Tabel 2.2 Notasi <i>Use Case Diagram</i>	27
Tabel 2.3 Notasi Activity Diagram (Fowler, 2005).....	29
Tabel 2.4 Notasi <i>Sequence Diagram</i> (Fowler, 2005).....	30
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Aplikasi.....	36
Tabel 3.2 Pengumpulan Bahan	38
Tabel 3.3 Pengumpulan Bahan Yang Diunduh.....	45
Tabel 3.4 Scenario Tabel <i>Use Case</i> Mengenal Huruf.....	47
Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case</i> Mengeja Huruf.....	48
Tabel 3.6 Scenario Skenario <i>Use Case</i> Relasi.....	48
Tabel 3.7 Scenario Skenario <i>Use Case</i> Latihan.....	49
Tabel 3.8 Skenario <i>Use Case</i> Level 1.....	49
Tabel 3.9 Skenario <i>Use Case</i> Level 2.....	50
Tabel 3.10 Skenario <i>Use Case</i> Level 3.....	50
Tabel 3.11 <i>Use Case</i> Profil.....	51
Tabel 4.1 Tombol Navigasi.....	84
Tabel 4.2 <i>Scene</i> Tampilan Awal.....	86
Tabel 4.3 <i>Scene</i> Tampilan Menu Utama.....	87
Tabel 4.4 <i>Scene Intro</i> Tampilan Mengenal Huruf.....	89
Tabel 4.5 Letak Tampilan Halaman Mengenal Huruf.....	90
Tabel 4.6 <i>Scene</i> Tampilan Mengenal Huruf.....	91
Tabel 4.7 Tampilan Letak Tabel Mengeja Huruf.....	92
Tabel 4.8 <i>Scene</i> Tampilan Mengeja Huruf.....	94
Tabel 4.9 <i>Scene</i> Tampilan Intro Awal Pada Relasi.....	95
Tabel 4.10 Letak Tampilan Halaman Relasi.....	96
Tabel 4.11 <i>Scene</i> Tampilan Halaman Pada Relasi.....	97
Tabel 4.12 <i>Scene</i> Tampilan Awal Pada Halaman Relasi.....	98
Tabel 4.13 <i>Scene</i> Tampilan Menu Latihan.....	100
Tabel 4.14 Letak Tampilan Latihan Level 1 Mengenal Warna.....	101

Tabel 4.15 <i>Scene</i> Tampilan Awal Pada Halaman Level 1.....	102
Tabel 4.16 <i>Scene</i> Tampilan Awal Pada Halaman Level 3.....	111
Tabel 4.17 Skenario Pengujian Hasil Black Box Menu Utama.....	113
Tabel 4.18 Skenario Pengujian Hasil Black Box Mengenal Huruf....	114
Tabel 4.19 Skenario Pengujian Hasil Black Box Menu Mengeja Huruf	115
Tabel 4.20 Skenario Pengujian Hasil Black Box Menu Relasi.....	116
Tabel 4.21 Skenario Pengujian Hasil Black Box Menu Belajar.....	117
Tabel 4.22 Skenario Pengujian Hasil Black Box Menu Level 1.....	117
Tabel 4.23 Skenario Pengujian Hasil Black Box Menu Level 2.....	118
Tabel 4.24 Skenario Pengujian Hasil Black Box Menu Level 3.....	118
Tabel 4.25 Skenario Pengujian Hasil Black Box Menu Profil.....	119

