





LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41509010104
Nama : Nina Asri Rahayu
Judul Skripsi : APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK
ANAK PAUD 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, Agustus 2013



Nina Asri Rahayu

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

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

Nama : Nina Asri Rahayu
NIM : 41509010104
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK ANAK PAUD BERBASIS ANDROID

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk Sidang Tugas Akhir

Jakarta, Agustus 2013



Leonard Goeirmanto, ST., MSc

Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Sabar Rudiarto S.Kom, M.Kom

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Tri Daryanto, S.Kom, MT

Kaprodi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Membaca Untuk Anak Paud Berbasis Android”. Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1), pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih terhadap semua pihak yang membantu, sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Leonard Goeirmanto, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, serta mengarahkan penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir.
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. Ibu Dr.Ir.Hj Eliyani selaku dosen pembimbing akademik mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2009.
5. Seluruh dosen, dan staff Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana, yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu.
6. Kedua orang tua tercinta dan kaka saya yang senantiasa telah memberikan semangat, serta dukungan moril maupun materil.
7. Dada Nandagiri yang senantiasa memberi motivasi dan semangat agar cepat menyelesaikan Tugas akhir ini.
8. Teman-teman mahasiswa Teknik Informatika Universitas Mercu Buana, khususnya angkatan 2009 yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya, baik dalam aplikasi maupun sistematika penulisannya. Hal ini disebabkan

oleh keterbatasan pengetahuan dan wawasan penulis. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun guna sempurnanya laporan tugas akhir ini sangat diperlukan.

Jakarta, ?? Mei 2013

Penulis.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LatarBelakang.....	1
1.2 RumusanMasalah.....	2
1.3 BatasanMasalah	2
1.4 TujuandanManfaat	2
1.5 MetodologiPenelitian.....	3
1.6 SistematikaPenulisanLaporan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pembelajaran.....	6
2.1.1 Definisi Pembelajaran.....	6
2.1.2 Metode Pembelajaran Glenn Doman	6
2.1.3 Fungsi Pembelajaran.....	7
2.1.4 Membaca.....	7
2.2 Model Pengembangan Multimedia Luther	8
2.3 Multimedia.....	9
2.2.1 Definisi Multimedia.....	9
2.2.2 Penggunaan Multimedia	9
2.2.3 Komponen Multimedia	9
2.4 Flash.....	10
2.3.1 Sejarah Flash.....	11
2.3.2 Adobe Flash CS4	12
2.3.3 Fitur-fiturBaru Adobe Flash CS4.....	12
2.5 BahasaPemrogramanActionScript.....	12
2.6 Storyboard.....	13
2.7 Android.....	14
2.7.1 Sejarah Android.....	14
2.7.2 Perkmbangan Versi Android.....	15
2.8 CAI (Computer Assisted Intruction).....	15
2.9 UML (Unified Modeling Language)	16
2.9.1 Uses Case Diagram	17
2.9.2 Activity Diagram	20
2.9.3 Sequence Diagram	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1 Analisa.....	24
3.1.1 Analisa Kebutuhan.....	24
3.2 Konsep.....	25
3.3 Perancangan	26
3.3.1 Perancangan PetaaNavigasi.....	26

3.3.2	Perancangan <i>Use Case</i> Diagram.....	27
3.3.3	Perancangan <i>Activity</i> Diagram.....	31
3.3.4	Perancangan <i>Sequence</i> Diagram.....	35
3.3.5	Perancangan <i>Storyboard</i>	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		
4.1	Implementasi.....	52
4.1.1	SpesifikasiKebutuhanSistem.....	52
4.2	PengumpulanBahan	52
4.2.1	Teks.....	53
4.2.2	Gambar.....	53
4.2.3	Animasi	53
4.2.4	Suara	53
4.2.5	Video.....	53
4.2.6	Game	53
4.2.7	TombolNavigasi.....	53
4.3	Proses.....	55
4.3.1	Scene Menu Awal	55
4.3.2	Scene Menu Mengenal huruf.....	58
4.3.3	Scene Patahan kata.....	60
4.3.4	Scene Relasi	62
4.3.5	Scene Profil.....	64
4.3.6	Scene Latihan.....	64
4.3.7	Scene Latihan1	65
4.3.8	Scene Latihan2.....	67
4.4	Pengujian.....	69
4.4.1	PengujianKotakHitam (<i>Black box</i>)	69
4.4.2	KesimpulanHasilPengujian <i>Black Box</i>	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN ACTION PROGRAM		L-1

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Storyboard</i>	14
Gambar 2.2. Contoh Use Case Diagram	19
Gambar 2.3 Contoh diagram aktivitas	21
Gambar 2.4 Contoh diagram sekuensial pada saat admin sedang login.....	23
Gambar 3.1 <i>use case diagram</i> aplikasi	27
Gambar 3.2 <i>Activity diagram</i> Aplikasi	31
Gambar 3.3 <i>Activity diagram</i> Mengenal huruf	32
Gambar 3.4 <i>Activity diagram</i> Patahan kata.....	33
Gambar 3.5. <i>Activity diagram</i> Relasi	34
Gambar 3.6. <i>Activity diagram</i> Latihan mengenal huruf.....	34
Gambar 3.7 <i>Activity diagram</i> Latihan patahan kata	35
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi.....	36
Gambar 3.9. <i>Sequence Diagram</i> Mengenal huruf.....	37
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Patahan kata	38
Gambar 3.11. <i>Sequence Diagram</i> Relasi	39
Gambar 3.12. <i>Sequence Diagram</i> Latihan.....	40
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Latihan Mengenal huruf.....	41
Gambar 3.14. <i>Sequence Diagram</i> Latihan Patahan kata.....	42
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Halaman Intro.....	43
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> Halaman Menu Utama.....	44
Gambar 3.17 <i>Storyboard</i> Halaman Intro.....	44
Gambar 3.18 <i>Storyboard</i> Halaman Mengenal huruf.....	45
Gambar 3.19 <i>Storyboard</i> Halaman Intro.....	46
Gambar 3.20 <i>Storyboard</i> Halaman Patahan kata.....	46
Gambar 3.21 <i>Storyboard</i> Halaman Intro.....	47
Gambar 3.22 <i>Storyboard</i> Halaman Relasi.....	48
Gambar 3.23 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Intro</i> Latihan mengenal huruf.....	49
Gambar 3.24 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan mengenal huruf.....	49
Gambar 3.25 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan <i>intro</i> patahan kata.....	50
Gambar 3.26 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan patahan kata.....	51
Gambar 4.1 <i>Scene</i> Halaman awal.....	55
Gambar 4.2 Tampilan Halaman menu utama.....	56
Gambar 4.3 Tampilan <i>Intro</i> Mengenal huruf.....	57
Gambar 4.4 Tampilan Mengenal huruf.....	58

Gambar 4.5 Tampilan <i>intro</i> Patahan kata.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Patahan kata.....	61
Gambar 4.7 Tampilan <i>Intro</i> Relasi.....	62
Gambar 4.8 Tampilan Relasi.....	62
Gambar 4.9 Tampilan halaman latihan.....	64
Gambar 4.10 Tampilan halaman <i>Intro</i> latihan mengenal huruf.....	64
Gambar 4.11 Tampilan halaman latihan1 mengenal huruf.....	65
Gambar 4.12 Tampilan halaman latihan <i>intro</i> patahan kata.....	66
Gambar 4.13 Tampilan halaman latihan patahan kata.....	67
Gambar 4.14 Tampilan halaman latihan2 patahan kata.....	69



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Jenis Diagram Resmi UML.....	16
Tabel 2.2 Notasi <i>Use Case Diagram</i>	18
Tabel 2.3 Simbol-simbol yang sering digunakan pada diagram aktivitas	20
Tabel 2.4 Notasi <i>Sequence Diagram</i>	22
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Aplikasi.....	25
Tabel 3.2 <i>Use case</i> Mengenal huruf.....	27
Tabel 3.3 <i>Use Case</i> Patahan Kata.....	28
Tabel 3.4 <i>Use Case</i> Relasi.....	29
Tabel 3.5 <i>Use Cse</i> Latihan.....	29
Tabel 3.6 <i>Use Case</i> Latihan Mengenal huruf.....	30
Tabel 3.7 <i>Use Case</i> Latihan Patahan Kata.....	30
Tabel 4.1 Tombol Navigasi Aplikasi.....	52
Tabel 4.2 Fungsi tampilan <i>scene</i> “Halaman menu utama”	56
Tabel 4.3 Fungsi tampilan <i>scene</i> ”Mengenal Huruf”.....	59
Tabel 4.5 Fungsi tampilan <i>scene</i> ”Patahan Kata”.....	60
Tabel 4.6 Fungsi tampilan <i>scene</i> ”Relasi”.....	63
Tabel 4.7 Fungsi tampilan <i>scene</i> ” latihan mengenal huruf”.....	65
Tabel 4.8 Fungsi tampilan <i>scene</i> ”latihan patahan kata”.....	67
Tabel 4.9 Skenario Pengujian	69
Tabel 4.10 Skenario Hasil pengujian (<i>blackbox</i>)	70