



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK
BALITA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

SANTI WIDHAWATI

41507110057

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK
BALITA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

SANTI WIDHAWATI

41507110057

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41507110057

Nama : SANTI WIDHAWATI

Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN APLIKASI
PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK
BALITA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
CS5**

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, kecuali yang terlampir pada daftar pustaka. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 31 Januari 2012

(Santi Widhawati)

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41507110057
Nama : SANTI WIDHAWATI
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Membaca
Untuk Balita Menggunakan Adobe Flash CS5

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA, 25/02 - 2012



Raka Yusuf, ST., MT

Pembimbing Tugas Akhir



Tri Daryanto S.Kom, MT

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Bapak Anis Cherid, SE, M.TI.

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Universitas Mercu Buana.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan Teknik informatika Universitas Mercu Buana.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Raka Yusuf, ST., MT selaku dosen pembimbing yang selalu memberi dukungan dan ilmu, sehingga terselesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Anis Cherid, SE, M.TI selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Tri Daryanto S.Kom,MT selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Fera Siburian selaku guru playgroup Blossom International School di Daan Mogot, Ibu Diah Roshanti selaku guru TK Sunsmile Kids di Tangerang, Abda Alief, Spsi. dan Farida Nur Rohmah, Spsi. atas kesediaannya menjadi narasumber.
5. Kedua orang tua dan saudara-saudara tercinta saya yang telah memberikan doa, bantuan dan dukungan baik moril maupun materiil.
6. Teman-teman angkatan 2007 Program Studi Teknik Informatika yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu atas segala bantuan, dukungan, dan kerjasamanya.
7. Seluruh rekan kerja khususnya tim saya atas dukungan, semangat dan doanya.

Atas semua kebaikan yang telah penulis sampaikan di atas, semoga Allah SWT senantiasa memberikan imbalan dan mencurahkan hidayah serta rahmatNya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan yang

terdapat dalam tugas akhir ini. Oleh karena itu dengan rendah hati penulis menerima saran dan kritik dari semua pihak.

Jakarta, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi	3
1.5.1 Metodologi Penelitian	3
1.5.2 Metodologi Perancangan Aplikasi	4
1.6 Sistematika dan Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pendidikan untuk Balita	7
2.1.1 Pembelajaran Membaca untuk Balita	7
2.1.2 Metode Belajar untuk Balita	7
2.1.3 Metode Glenn Doman	9
2.2 Unified Modelling Language (UML)	10

2.2.1 Diagram Use Case	11
2.2.2 Diagram Akitvitas	13
2.2.3 Diagram Sekuen	14
2.2.4 Diagram Kelas	15
2.3 Multimedia	16
2.3.1 Definisi Multimedia	16
2.3.2 Jenis-jenis Multimedia	17
2.3.3 Elemen-elemen Multimedia	17
2.4 Storyboard	19
2.5 Flash	19
2.5.1 Adobe Flash CS5 Profesional	20
2.5.2 Bahasa Pemrograman ActionScript 3.0	22
BAB III KONSEP DAN PERANCANGAN	25
3.1 Konsep	25
3.2 Perancangan	26
3.2.1 Pemodelan <i>Use Case</i>	25
3.2.2 Perancangan Peta Navigasi	29
3.2.3 Perancangan <i>Storyboard</i>	30
3.2.4 Pemodelan Diagram Kelas	32
3.2.4 Pemodelan Diagram Sekuen	33
3.2.5 Pemodelan Diagram Aktivitas	33
3.2.6 Perancangan Antarmuka	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	43
4.1 Implementasi	43
4.2 Pengumpulan Bahan	43
4.3 Proses	44

4.3.1 <i>Scene</i> Menu Utama	45
4.3.2 <i>Scene</i> Menu Materi	48
4.3.3 <i>Scene</i> Menu Latihan	53
4.3.4 <i>Scene</i> Menu Permainan	58
4.4 Pengujian Sistem	62
4.4.1 Lingkungan Pengujian	62
4.4.2 Skenario Pengujian	62
4.4.3 Hasil Pengujian	64
4.4.4 Analisa Hasil Pengujian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram <i>Use Case</i> Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Membaca untuk Balita	25
Gambar 3.2 Peta Navigasi Aplikasi Pembelajaran Membaca untuk Balita	28
Gambar 3.3 Diagram Kelas	32
Gambar 3.4 Diagram Sekuen Memilih Materi	33
Gambar 3.5 Diagram Akitvitas Memilih Materi	34
Gambar 3.6 Diagram Aktivitas Memilih Latihan	34
Gambar 3.7 Diagram Akitvitas Melakukan Permainan	35
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Menu utama	36
Gambar 3.9 Tampilan Materi Pengenalan Huruf Abjad	36
Gambar 3.10 Tampilan Materi Pengenalan Kata	37
Gambar 3.11 Tampilan Mengeja Satu Kata	38
Gambar 3.12 Tampilan Latihan Tebak Huruf	38
Gambar 3.13 Tampilan Latihan Tebak Gambar	39
Gambar 3.14 Tampilan Permainan Susun Gambar	40
Gambar 3.15 Tampilan Permainan <i>Drag & Drop</i>	40
Gambar 4.1 <i>Scene</i> Menu Utama	46
Gambar 4.2 <i>Scene</i> Materi Kata1 dan Kata2	48
Gambar 4.3 <i>Scene</i> Materi Abjad	50
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Materi Aiueo	51
Gambar 4.5 <i>Scene</i> Tebak Gambar	54
Gambar 4.6 <i>Scene</i> Tebak Huruf	55
Gambar 4.7 <i>Scene Drag & Drop</i>	58
Gambar 4.8 <i>Scene</i> Susun Gambar	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Diagram <i>Use Case</i>	12
Tabel 2.2 Notasi Diagram Akitivitas	14
Tabel 2.3 Notasi Diagram Sekuen	15
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Aplikasi	26
Tabel 3.2 Perancangan <i>Storyboard</i>	30
Tabel 4.1 Tombol Navigasi	44
Tabel 4.2 Fungsi Layer pada <i>Scene</i> Menu Utama	48
Tabel 4.3 Fungsi Layer pada <i>Scene</i> Kata1 dan Kata2	49
Tabel 4.4 Fungsi Layer <i>Scene</i> Abjad	52
Tabel 4.5 Fungsi Layer <i>Scene</i> Aiueo	53
Tabel 4.6 Fungsi Layer Tebak Gambar	55
Tabel 4.7 Fungsi Layer Tebak Huruf	57
Tabel 4.8 Fungsi Layer <i>Drag & Drop</i>	61
Tabel 4.9 Fungsi Layer Susun Gambar	61
Tabel 4.10 Skenario Pengujian	63
Tabel 4.11 Hasil Pengujian	64

