

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR MEMBACA  
UNTUK ANAK USIA 3 – 6 TAHUN**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Diploma III pada  
Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Jurusan Desain



**Disusun Oleh :**

**Pramita Zahrotul Ummah**

**19012105**

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aplikasi Sebagai Media Belajar Membaca  
untuk Anak Usia 3 – 6 Tahun  
Penulis : Pramita Zahrotul Ummah  
NIM : 19012105  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari  
Senin, 18 Juli 2022

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi, S.Si., M. Kom.

NIP 198602052019032009

Anggota 1



Sanjaya Pinem S. Kom., M.Sc.

NIP 198902262020121007

Anggota 2



Rudy Cahyadi, MT

NIP 197303192008121003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H Tobing, DIP ING


NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR


Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aplikasi Sebagai Media Belajar Membaca untuk Anak Usia 3 – 6 Tahun  
Penulis : Pramita Zahrotul Ummah  
NIM : 19012105  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juli 2022

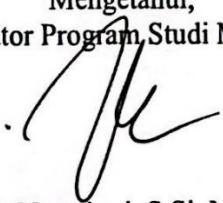
Pembimbing I

  
Rudy Cahyadi M, T.  
197503192008121002

Pembimbing II

  
Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd.  
198610212015041004

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Multimedia

  
Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom  
NIP. 198602052019032009

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pramita Zahrotul Ummah  
NIM : 19012105  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019-2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Pembuatan Aplikasi Sebagai Media Belajar untuk Anak Usia 3 – 6 Tahun* adalah orisinil, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Pramita Zahrotul Ummah  
NIM: 19012105

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pramita Zahrotul Ummah  
NIM : 19012105  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019-2022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Pembuatan Aplikasi Sebagai Media Belajar Untuk Anak Usia 3 – 6 Tahun*, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Pramita Zahrotul Ummah  
NIM: 19012105

## ABSTRAK

This final project is motivated by problems in learning to read at PAUD Dahlia. For this reason, the formulation of the problem raised is "How to make a media application for learning to read for children aged 3-6 years?" This is done by using observation, literature study and interview techniques. The application "Learning to Read Children" is made in three stages, namely pre-production, production and post-production. In the pre-production stage, the designer performs four work steps, which include (1) Object Research, (2) Information Gathering, (3) Production Planning, (4) Concept Development. Furthermore, at the production stage, the author performs three steps of work, which include (1) Entering information, (2) Making User Interface Designs, (3) Making User Prototypes, (4) Creating interactive video content, (5) Making Application Programs, (6) Export Application. And the last stage is the post-production stage, the author does 2 steps of work, namely (1) Trial and (2) Publish Application. Through these three stages, as the designer of the work, the author has succeeded in making the application "Learning to Read Children" which can be used as a medium of learning at PAUD Dahlia.

**Keywords :** Learning to read, Apps, Interactive media

Tugas akhir ini dilatarbelakangi adanya permasalahan pada pembelajaran membaca di PAUD Dahlia. Untuk itu, rumusan masalah yang diangkat adalah "Bagaimana membuat aplikasi media belajar membaca untuk anak usia 3 – 6 tahun?" Ini dilakukan dengan teknik observasi, studi pustaka dan wawancara.

Aplikasi “Belajar Membaca Anak” dibuat melalui tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi, perancang melakukan empat langkah pekerjaan, yang mencakup (1) Riset Objek, (2) Pengumpulan Informasi, (3) Merencanakan Produksi, (4) Pembuatan Konsep. Selanjutnya, pada tahap produksi, penulis melakukan tiga langkah pekerjaan, yang mencakup (1) Memasukkan informasi, (2) Pembuatan Desain User Interface, (3) Pembuatan Prototype User, (4) Pembuatan konten video interaktif, (5) Pembuatan Program Aplikasi, (6) Export Aplikasi. Dan tahap terakhir ialah tahap pascaproduksi, penulis melakukan 2 langkah pekerjaan, yaitu (1) Uji Coba dan (2) Publish Aplikasi. Melalui ketiga tahapan tersebut, sebagai perancang karya, penulis telah berhasil membuat aplikasi “Belajar Membaca Anak” yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD Dahlia.

**Kata Kunci :** Pembelajaran membaca, Aplikasi, Media interaktif

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk aplikasi video interaktif tentang pembelajaran membaca anak usia dini. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “PEMBUATAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR MEMBACA UNTUK ANAK USIA 3 – 6 TAHUN”

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, anugrah, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
3. Pratika Nur ‘Aini sebagai kakak pertama yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
4. Pratiwi Latifah sebagai kakak kedua yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
3. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
4. Yudha Pradana M, Pd., sebagai Dosen Pembimbing II.



5. Herly Nurrahmi, S. Si, M. Kom., Ketua prodi multimedia.
6. Deddy Stevano H. Tobing, Dipl.Ing., Ketua jurusan desain grafis
7. Rudy Cahyadi M, T., sebagai Dosen Pembimbing I
8. Para dosen dan tenaga pendidik serta staff Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani mahasiswa selama menempuh pendidikan di PoliMedia  
Jakarta.
9. Guru-guru PAUD Dahlia yang telah membantu penulis melakukan penelitian terkait.
10. Teman seperjuangan di program studi Multimedia yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan penulisan maupun karya tugas akhir ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 15 Juli 2022

Penulis,



**Pramita Zahrotul Ummah**

**NIM: 19012105**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR .....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penulisan .....	5
F. Manfaat Penulisan .....	6
BAB II .....	7
TINJAUAN PUSTAKA .....	7
A. Kemampuan Membaca Anak Usia Dini .....	7
B. Media Interaktif .....	9
C. Flowchart .....	12
BAB III .....	13
METODE PELAKSANAAN .....	13
A. Data/ Objek Penulisan .....	13
B. Teknik Pengumpulan Data .....	13

C. Ruang Lingkup.....	14
D. Kategori Karya.....	15
E. Ide Kreatif .....	15
F. Rancangan Story Board.....	16
G. Langkah Kerja .....	17
BAB IV .....	20
PEMBAHASAN .....	20
A. Implementasi Aplikasi .....	20
B. Kebutuhan Pemakaian Sistem.....	26
C. Kebutuhan Perangkat .....	31
D. Kebutuhan Sistem.....	32
E. Audio.....	33
F. Pengujian Aplikasi .....	33
BAB V.....	45
PENUTUP.....	45
A. Simpulan.....	45
B. Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Logo PAUD Dahlia Cikoko Jakarta Selatan .....	13
<b>Gambar 2.</b> Flowchart penggunaan aplikasi .....	16
<b>Gambar 3.</b> Rancangan Story Board .....	17
<b>Gambar 4.</b> Langkah Kerja .....	19
<b>Gambar 5.</b> Splash Screen.....	20
<b>Gambar 6.</b> Main Menu .....	21
<b>Gambar 7.</b> Mengetahui Huruf.....	22
<b>Gambar 8.</b> Belajar Membaca Tanpa Mengetahui .....	22
<b>Gambar 9.</b> Mengetahui Suku kata .....	23
<b>Gambar 10.</b> Tebak kata.....	23
<b>Gambar 11.</b> Merangkai Kata .....	23
<b>Gambar 12.</b> Aset Media Interaktif.....	24
<b>Gambar 13.</b> Pembuatan Media Interaktif .....	25
<b>Gambar 14.</b> Pembuatan Aplikasi .....	26
<b>Gambar 15.</b> Logo.....	26
<b>Gambar 16.</b> Button .....	27
<b>Gambar 17.</b> Main Menu .....	28
<b>Gambar 18.</b> Button Mengetahui Suku Kata.....	28
<b>Gambar 19.</b> Button Tebak Kata.....	29
<b>Gambar 20.</b> Button Merangkai Kata.....	31
<b>Gambar 21.</b> Bukti uji coba.....	42

## DAFTAR TABEL

<b>Table 1.</b> Simbol flowchart .....	12
<b>Table 2.</b> Detail Audio .....	33
<b>Table 3.</b> Detail spesifikasi ponsel untuk uji coba kompatibilitas .....	34
<b>Table 4.</b> Detail hasil uji coba kompatibilitas .....	34
<b>Table 5.</b> Detail hasil uji coba fungsionalitas .....	35
<b>Table 6.</b> Skala Penilaian .....	37
<b>Table 7.</b> Hasil Kuesioner .....	42
<b>Table 8.</b> Persentasi Kelayakan.....	44