

**PERANCANGAN APLIKASI PENILAIAN PERKEMBANGAN  
BAHASA ANAK BERBASIS ANDROID**



**SKRIPSI**

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1  
Pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

**ANDY SUPRIANTO**

**NIM : L200090098**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

### PERANCANGAN APLIKASI PENILAIAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK BERBASIS ANDROID

ini telah diperiksa, disetujui dan disahkan pada :

Hari : SELASA

Tanggal : 8 Oktober 2013

Pembimbing I



Endah Sudarmilah, ST.MEng

NIK : 969

Pembimbing II



Tindyo Prasetyo, S.T.

NIK : 819

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN APLIKASI PENILAIAN PERKEMBANGAN BAHASA**

**ANAK BERBASIS ANDROID**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Andy Suprianto**

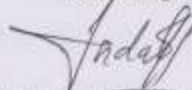
NIM : L200090098

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 26 Oktober 2013

**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing I



Endah Sudarmilah, ST, M.Eng  
NIK: 969

Anggota Dewan Penguji



Yusuf Sulistyo N, S.T., M.Eng  
NIK : 100.1197

Pembimbing II



Tindyo Prasetyo, S.T.  
NIK : 819

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 1 November 2013

Dekan  
Fakultas Komunikasi dan Informatika

  
Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D  
NIK : 706

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

  
Dr. Heru Supriyono, M.Sc.  
NIK : 970

## DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi :

1. Saya membuat aplikasi dengan pedoman buku, internet dan *sharing* dengan teman dan kakak.
2. Materi disesuaikan dengan kurikulum yang sedang berlaku (KTSP).
3. Program aplikasi yang saya gunakan *eclipse adt bundle, android SDK, AVD, ADT, format factory, microsoft office 2010 dan analacity*.
4. Hardware menggunakan *Prosesor Intel atom N2600, 1,6 ghz., 320 GB HDD dan RAM 2 GB*.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggung jawab atas kebenaran isi daftar di atas.

Surakarta, 12 Oktober 2013



**Andy Suprianto**

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II



**Endah Sudarmilah, ST.MEng**

NIK : 969



**Tindvo Prasetyo, S.T.**

NIK : 819

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*“Jika anda sedang benar, jangan terlalu berani dan bila anda sedang takut,jangan terlalu takut.karena keseimbangan sikap adalah penentu ketepatan perjalanan kesuksesan anda”.*

*“Hanya orang takut yang bisa berani,karena keberanian adalah melakukan sesuatu yang ditakutinya. Maka,bila merasa takut Anda punya kesempatan untuk sikap berani”.*

“Mario Teguh”

## **PERSEMBAHAN**

1. Bapak dan ibu tercinta yang telah membesarkan, menjaga, membimbing, selalu mendoakan dan memberi motivasi dalam hidupku. Yang selalu berharap semoga kelak aku bisa menjadi insan yang berbakti kepada orang tua bangsa dan negara.
2. Kakakku Haryanto Wibowo, terima kasih atas semua motivasi, dukungan yang telah kau berikan kepada adikmu ini, semoga ALLAH SWT selalu melapangkan rizky kita berdua.
3. Adikku Ririn Wulandari dan Tri Sekar Sari yang senantiasa memberikan keceriaan dan semangat dalam mengerjakan skripsi.
4. Sahabat-sahabatku Bangsa\_Dhe yang selalu menjalankan kuliah dan segala kegiatan bersama-sama dalam suka maupun duka.
5. Teman-teman informatika, khususnya angkatan 2009 yang tidak dapat disebutkan satu per satu terima kasih atas doa dan bantuannya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan, hidayah serta taufiq-Nya sehingga sampai saat ini masih diberikan kesempatan untuk beribadah dan menyembah-Nya dan selalu memberikan kesehatan kepadaku sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Perancangan Aplikasi Penilaian Perkembangan Bahasa Anak Berbasis Android”.

Penelitian tugas akhir ini masih tergolong sederhana dan penulis masih merasa banyak kekurangan didalamnya. Namun dalam pengerjaan tugas akhir ini sudah semaksimal mungkin menurut kemampuan yang dimiliki penulis, dengan harapan dapat berguna bagi penulis maupun para pembaca, Oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik sehingga berguna untuk membangun dan menambah ilmu bagi penulis.

Dengan selesainya tugas akhir ini tentunya tidak lupa atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan tulus, ikhlas penulis mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah S.W.T , atas ridho dan karuni-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Husni Tamrin. S.T,M.T.,Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi Dan Informatika.
3. Bapak Dr. Heru Supriyono. M.Sc. selaku ketua program studi teknik informatika.

4. Ibu Endah Sudarmilah, ST.Meng. selaku pembimbing I yang senantiasa membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Tindyo Prasetyo, S.T. selaku Pembimbing II yang selalu membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen yang telah membimbing dan membagi ilmunya selama ini kepada penulis.
7. Bapak dan ibu selaku orangtua yang telah memberikan doa, restu dan dukungan kepada penulis.
8. Teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam mengerjakan skripsi.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak, khususnya penulis sendiri, serta pembaca. Amin

Surakarta, 12 Oktober 2013



Andy Suprianto



## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Daftar Kontribusi .....	iv
Motto dan Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar .....	xiv
Daftar Lampiran .....	xvi
Abstraksi .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan Penelitian .....	3
1.4. Batasan Masalah .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1. Telaah Penelitian .....	8
2.2. Landasan Teori .....	9
2.2.1. Definisi Bahasa .....	9

2.2.2. Tahap perkembangan Bahasa anak usia dini .....	10
2.2.3. Aspek-Aspek perkembangan bahasa anak usia dini .....	11
2.2.4. Android .....	12
A. Defenisi Android .....	12
B. Sejarah Android .....	13
C. Keunggulan Dari Android .....	14
2.2.5. Eclipse .....	14
2.2.6. <i>Android SDK (Software Development Kit)</i> .....	15
2.2.7. <i>ADT (Android Development Tools)</i> .....	15
2.2.8. <i>AVD (Android Virtual Device)</i> .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>16</b>
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	18
3.2 Alat dan Bahan .....	18
3.3 Alur Penelitian .....	19
3.3.1 Analisa Kebutuhan .....	20
3.3.1.1 Kebutuhan Aplikasi .....	20
3.3.1.2 Kebutuhan Hardware .....	21
3.3.1.3 Kebutuhan Software .....	22
3.3.2 Perancangan UML (United Modeling Language) .....	22
3.3.2.1 Use Case Diagram .....	22
3.3.2.2 Definisi User .....	23
3.3.3 Desain Aplikasi .....	23
3.3.3.1 Desain Menu Utama .....	23
3.3.3.2 Desain Menu Beranda.....	24

3.3.3.3 Desain Menu Pengenalan .....	25
3.3.3.4 Desai Halaman Pengenalan usia 4 dan 5 tahun .....	25
3.3.3.5 Desain Halaman Pengenalan usia 5 dan 6 tahun .....	26
3.3.3.6 Desain Menu Latihan.....	27
3.3.3.7 Desain Halaman Latihan Usia 4 dan 5 tahun .....	27
3.3.3.8 Desain Halaman Latihan Usia 5 dan 6 tahun .....	27
3.3.3.9 Desain Menu Hiburan .....	28
3.3.4 Diagram Alir .....	28
3.3.4.1 Diagram Alir Menu Utama.....	28
3.3.4.2 Diagram Alir Menu Beranda .....	30
3.3.4.3 Diagram Alir Menu Pengenalan .....	31
3.3.4.4 Diagram Alir Menu Latihan .....	32
3.3.3.5 Diagram Alir Menu Hiburan .....	32
3.3.5 Pengujian Sistem.....	33
3.3.5.1 Kuisisioner .....	33
3.3.5.2 Sistem .....	33
3.3.6 Analisa Hasil .....	33
3.3.7 Maintenance .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	35
4.1.1 Halaman Menu Utama .....	35
4.1.2 Halaman Menu Beranda.....	36
4.1.3 Halaman Menu Pengenalan.....	38
4.1.4 Halaman Menu Latihan.....	39

4.1.5 Halaman Menu Hiburan .....	42
4.2 Pembahasan .....	42
4.2.1 Analisa Kerangka Halaman .....	42
4.2.1.1 Halaman Menu Utama.....	42
4.2.1.2 Halaman Menu Beranda .....	46
4.2.1.3 Halaman Menu Pengenalan .....	48
4.2.1.4 Halaman Menu Latihan .....	49
4.2.1.5 Halaman Menu Hiburan .....	52
4.2.2 Analisa Kuisisioner .....	53
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	57
Daftar Pustaka .....	58
Lampiran	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1</b> Hasil Kuisisioner .....	54
--	----

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Icon Dari Android .....	13
<b>Gambar 3.1</b> flowchart SDLC .....	16
<b>Gambar 3.2</b> flowchart alur penelitian .....	20
<b>Gambar 3.3</b> use case diagram .....	22
<b>Gambar 3.4</b> desain Menu utama .....	24
<b>Gambar 3.5</b> desain menu beranda.....	24
<b>Gambar 3.6</b> desain menu pengenalan .....	25
<b>Gambar 3.7</b> desain halaman pengenalan usia 4 dan 5 tahun .....	26
<b>Gambar 3.8</b> desain halaman pengenalan usia 5 dan 6 tahun .....	26
<b>Gambar 3.9</b> desain menu latihan .....	27
<b>Gambar 3.10</b> desain halaman latihan usia 4 dan 5 tahun.....	27
<b>Gambar 3.11</b> desain halaman latihan usia 5 dan 6 tahun.....	28
<b>Gambar 3.12</b> desain menu hiburan .....	28
<b>Gambar 3.13</b> diagram alir menu utama .....	29
<b>Gambar 3.14</b> diagram alir menu beranda .....	30
<b>Gambar 3.15</b> diagram alir menu pengenalan.....	31
<b>Gambar 3.16</b> diagram alir menu latihan .....	32
<b>Gambar 3.17</b> diagram alir menu hiburan.....	32
<b>Gambar 4.1</b> halaman menu utama .....	36
<b>Gambar 4.2</b> halaman menu beranda .....	36
<b>Gambar 4.3</b> tampilan tentang aplikasi .....	37
<b>Gambar 4.4</b> tampilan panduan aplikasi .....	37
<b>Gambar 4.5</b> halaman menu pengenalan.....	38

<b>Gambar 4.6</b> tampilan usia 4 dan 5 tahun .....	38
<b>Gambar 4.7</b> tampilan usia 5 dan 6 tahun .....	39
<b>Gambar 4.8</b> tampilan halaman pengisian profil.....	40
<b>Gambar 4.9</b> tampilan profil ketika masuk .....	40
<b>Gambar 4.10</b> tampilan menu latihan.....	41
<b>Gambar 4.11</b> tampilan halaman soal .....	41
<b>Gambar 4.12</b> tampilan menu hiburan .....	42
<b>Gambar 4.13</b> hasil kuisisioner .....	55

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Script halaman menu utama

Script halaman menu beranda

Script halaman menu pengenalan

Script halaman pengenalan usia 4 dan 5 tahun

Script halaman pengenalan usia 5 dan 6 tahun

Script halaman menu latihan

Script halaman menu hiburan

Foto pengisian kuisisioner

Data kuisisioner



## ABSTRAKSI

Bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Melalui berbahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang mampu memberikan penilaian pada tingkat kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini membuat suatu aplikasi penilaian perkembangan bahasa anak yang mampu memberikan penilaian pada tingkat kemampuan anak berdasarkan tingkat perkembangan bahasa yang dia miliki. Aplikasi ini dibuat dengan metode *SDLC* (*System development life cycle*) yaitu metode dengan menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan berurut menurun dari perencanaan, analisa, desain, implementasi, pengujian dan perawatan. Hasil perancangan yaitu aplikasi penilaian perkembangan bahasa anak yang berisi menu beranda, pengenalan, latihan dan hiburan.

***Kata Kunci*** : Aplikasi penilaian, perkembangan bahasa anak, *Android*.