

APLIKASI PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 2D

TUGAS AKHIR

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Komputer
pada program studi TEKNIK INFORMATIKA

Disusun Oleh :
Andi Fiqqih Adiqro
111110481



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA
MALANG
2016**

Tugas Akhir Berjudul

**APLIKASI PEMBELAJARAN MENULIS
PERMULAAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN UNITY 2D**

Disusun Oleh :
ANDI FIIQIH ADIQRO
111110481

Telah dipertahankan dalam sidang Tugas Akhir
pada tanggal 10 Desember 2016
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Komisi Sidang,

Komisi Penguji,

Laila Isyriyah, M.Kom
Ketua Sidang/ Pembimbing Utama

(Dr. Eva Handriyanti, S.Kom., M.MT)
Penguji I

Subari, M.Kom
Co. Pembimbing

(Anita, S.Kom., M.T.)
Penguji II

(Go Freni Gunawan, M.Kom.)
Penguji III

Malang, 10 Desember 2016
Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia
KETUA

Eva Handriyanti, S.Kom., M.MT

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segalapunjisyukuratas berkat danrahmat Allah SWT,
sehinggapenulismampumenyelesaikantugasakhirini.Penulis persembahkan
kepadamempersembahkantugasakhiriniuntuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkat, karunia serta pertolongan-Nya yang telah diberikan disetiap langkah dalam pengerjaantugas akhir ini.
2. Kepada kedua orangtua penulis, yang telah memberikan semangatdandoa dalam pengerjaan tugas akhir ini.
3. TaklupasayaucapkanterimakasihterutamakepadaIbu.LailaIsriyah ,M.Komdan
Bpk.Subari, M.Kom yang
telahmembantudanmemberikanbimbingansebagaidosenpembimbingdan co.
pembimbing.
4. Seluruhsahabat yang ada di kampus STIKI Malang,serta semuapihak yang
telahmembantudanmemberidukungansehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya

Diharapkan laporan ini dapat memberikan informasi kepada kita semua, khususnya pembaca, mahasiswa dan penulis sendiri, amin. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan.

Akhir kata, penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan tugas akhir ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi segala usaha kita. Amin.

Malang, Desember 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SEGMENT PROGRAM	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.2 Konsep Dasar Permulaan Menulis.....	8
2.2.1 Definisi Permulaan Menulis	8
2.2.2 Tujuan Menulis Permulaan	9
2.2.3 Pembelajaran Menulis Permulaan.....	10
2.3 Android	11
2.4 Unity	13
2.5.1 Penggunaan Software Unity	14
2.5 Photoshop.....	22

2.5.1	Komponen Photoshop	23
2.5.2	Tools Photoshop.....	24
2.5.2.1	Crop & Slice Tool	24
2.5.2.2	Annotation, Measuring, & Navigation Tool	24
2.5.2.3	Selection Tool	25
2.5.2.4	Retouching Tool.....	27
2.5.2.5	Painting Tool.....	29
2.5.2.6	Drawing & Type Tool.....	30
2.6	Unified Modeling Language	30
2.7.1	Usecase Diagram	31
2.7.2	Squence Diagram	33
2.7.3	Class Diagram	34
2.7.4	Activity Diagram	35
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM		37
3.1	AnalisaMasalah.....	37
3.1.1	IdentifikasiMasalah.....	37
3.1.1.1	MasalahdanAkibat yang Terjadi	37
3.1.2	UsulanPemecahanMasalah	38
3.1.3	KelebihanPemecahanMasalah	38
3.2	PerancanganAplikasi	38
3.2.1	GambaranUmumAplikasi	38
3.2.2	Cara Bermain	39
3.2.3	TujuanAkhirPermainan.....	40
3.3	PerancanganVisual.....	40
3.3.1	PerancanganDesainKomponen	41
3.3.2	Storyboard.....	43
3.4	Perancangan Program	45
3.4.1	AlurAplikasi.....	45
3.4.2	User Interface.....	46

3.4.2.1 Desain Form Input Nama.....	46
3.4.2.2 Desain Menu Utama.....	46
3.4.2.3 Desain Menu Huruf.....	47
3.4.2.4 Template MenulisHuruf.....	47
3.4.2.5 Desain Menu Angka.....	48
3.4.2.6 Template MenulisAngka.....	48
3.4.2.7 Desain Menu kalimat	49
3.4.2.8 Template Menuliskalimat	49
3.4.2.9 DesainDaftarRangking.....	50
3.4.3 Usecase Diagram	50
3.4.4 Activity Diagram	51
3.4.4.1 Activity Diagram MenulisHuruf.....	52
3.4.4.2 Activity Diagram MenulisAngka.....	53
3.4.4.3 Activity Diagram MenulisKalimat	54
3.4.4.4 Activity Diagram Rangking.....	55
3.5 Flowchart	56

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN57

4.1 SpesifikasiKebutuhanSistem	57
4.1.1 PerangkatKeras	57
4.1.2 PerangkatLunak	57
4.2 Implementasi.....	58
4.2.1 Langkah – LangkahPembuatan Project	58
4.3 Layout dan Segment Program.....	61
4.3.1 Menu Utama.....	61
4.3.2 Menu Huruf.....	63
4.3.3 Menu Angka.....	66
4.3.4 HalamanMasukanNama	68
4.3.5 Menu Kalimat	69
4.3.6 Template MenulisHurufdanAngka	71

4.3.7 Template Menulis Kalimat.....	75
4.4 Hasil Uji Aplikasi	79
4.5 Hasil Uji Kepada Anak	80
4.5.1 Uji User Interface.....	80
4.5.2 Uji Bersifat Menghibur	81
4.5.3 Uji Nilai Pembelajaran.....	81
4.5.4 Uji Tingkat Kesulitan Permainan.....	82
4.5.5 Diagram Hasil Semua Pengujian	82
4.5.6 Kesimpulan Pengujian	83
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86