

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**GIM EDUKASI DOA SEHARI-HARI
UNTUK ANAK TK MELALUI PENDEKATAN ANIMASI**

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh:

N a m a : Ichwannu Shaffa Shihab

NIM : 12523258

Yogyakarta, 1 Agustus 2019

Pembimbing,



(Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 1 Agustus 2019

Tim Penguji

Galang P Mahardhika, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1

Elyza Gustri Wahyuni, S.T., M.Cs.

Anggota 2

Fayruz Rahma, S.T., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(B. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ichwannu Shaffa Shihab

NIM : 12523258

Jurusan : Teknik Informatika

Tugas akhir dengan judul:

**GIM EDUKASI DOA SEHARI-HARI
UNTUK ANAK TK MELALUI PENDEKATAN ANIMASI**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Agustus 2019



(Ichwannu Shaffa Shihab)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillah Rabbil'alamin. Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat berkah dan karunia-Nya sehingga diberi kelancaran dalam urusan duniawi.

Dengan penuh rasa bangga, saya persembahkan tugas akhir ini kepada:

Kedua orang tua saya tercinta, ayahanda Rodiat Mihardja dan ibunda Ila Kustilawati. Terima kasih atas dukungan yang selama ini diberikan kepada saya dalam bentuk doa maupun nasihat yang sangat berharga buat saya. Selalu memberikan semangat ketika saya sedang dalam kondisi terpuruk, dan selalu memberikan motivasi sampai saya di tahap yang sekarang ini. Dan juga saya ingin mengucapkan permintaan maaf bila hingga saat ini belum bisa menjadi apa yang ayahanda dan ibunda harapkan, akan tetapi saya berjanji akan melakukan yang terbaik untuk membahagiakan ayah, ibu, dan keluarga.

Untuk kakak-kakak saya yang tersayang, Andini Mulyawati, dan Lutfiana Tsoraya. Terima kasih selama ini yang selalu mendukung dan mendoakan saya sampai di tahap sekarang ini.

Untuk sahabat dan teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan memberikan keceriaan selama kuliah bersama, dan selalu memberikan pengalaman-pengalaman hidup selama tinggal jauh dari orang tua.

Semoga Allah Swt. selalu memberi kita semua kesehatan, umur panjang, berkah dan rezeki yang banyak.

HALAMAN MOTO

“Karena sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan”

(Al-Insyirah/94: 5)

“Edukasi adalah senjata paling ampuh yang dapat digunakan untuk mengubah dunia.” (Nelson Mandela)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Gim Edukasi Doa Sehari-hari Untuk Anak TK Melalui Pendekatan Animasi”**.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, saran, serta bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Galang Prihadi Mahardhika S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk berdiskusi dan memberikan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua tercinta ayahanda dan ibunda, serta kakak-kakak tersayang, semoga Allah Swt. membalas amal budi dengan kasih sayang dan rahmat yang berlimpah.
3. Teman-teman seperjuangan dan sahabat yang telah mendukung dan memotivasi saya selama pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah dan kekurangan adalah milik manusia. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 15 Juli 2019

(Ichwannu Shaffa Shihab)

GLOSARIUM

ADDIE	metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.
Antarmuka	tempat antara interaksi manusia dan sistem terjadi.
APE	alat permainan edukatif.
Backsound	suara latar yang ada pada aplikasi.
Blackbox testing	pengujian kotak hitam, berupa pengujian tombol-tombol aplikasi gim.
Editor	bagian dalam perangkat lunak <i>engine</i> yang digunakan untuk merancang isi dari dalam gim.
Event	peristiwa yang terjadi di dalam gim sesuai dengan yang telah diprogramkan.
Game	gim atau permainan.
Gameplay	cara atau mekanisme bagaimana pemain berinteraksi dengan gim.
HIPO	<i>Hierarchy Plus Input-Process-Output</i> , yaitu metode yang digunakan dalam mendesain aplikasi.
Import	peristiwa ketika suatu aset dimasukkan ke suatu aplikasi yang digunakan.
Level	tingkatan kesulitan dalam gim.
Mobile	perangkat keras genggam yang dapat dibawa ke mana saja.
Platform	kompatibel dengan satu jenis perangkat komputer atau sistem operasi.
Playtesting	pengujian dengan cara memainkan gim.
Prototip	model awal dari sebuah produk.
Storyboard	urutan gambar atau papan cerita yang menggambarkan alur proses cerita.