

DESAIN SOFTWARE BELAJAR MEMBACA DAN MENULIS UNTUK ANAK - ANAK

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh
Ujian Sidang Program Studi Pendidikan Diploma III
Jurusan Manajemen Informatika**



Oleh :

ROBBY

NIM : 10497010

NIRM : 43B77026990495



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
B A N D U N G
2000**

DESAIN SOFTWARE BELAJAR MEMBACA DAN MENULIS UNTUK ANAK-ANAK

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Akhir Program Diploma III
pada Jurusan Manajemen Informatika

Oleh :

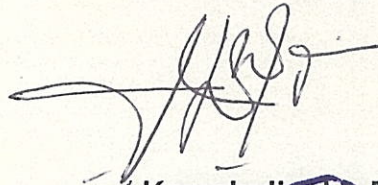
Robby

NIM : 10497010

NIRM : 43B77026990495

Mengetahui,

Pembimbing,



(Kamaludin, Ir. M.T.)

Ketua,



Ketua Jurusan,

(Ir. Eddy Suryanto Soegoto, Msc.) (Dr. Ing. Mokhamad Hendayun)

Panitia Sidang Diploma III

Jurusan Manajemen Informatika
STMIK IGI

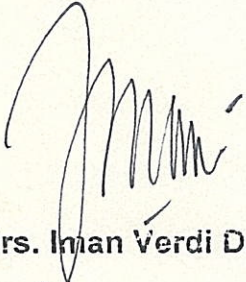
Tanggal : 5 Oktober 2000

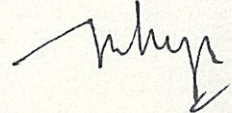
Telah Menguji dan Mengesahkan Tugas Akhir Dengan Judul

**DESAIN SOFTWARE BELAJAR MEMBACA
DAN MENULIS UNTUK ANAK-ANAK**

Oleh :
Robby
NIM : 10497010
NIRM : 43B77026990495

Dewan Penguji,


(Drs. Iman Verdi Darmansyah)


(Dr. Ing. Mokhamad Hendayun)


(Kamaludin, Ir., M.T.)

ABSTRAK

Banyak praktek pendidikan pada usia anak-anak yang terperangkap dalam kegiatan belajar yang hanya mengandalkan kertas dan pensil yang membuat anak-anak akan cepat bosan dalam kegiatan belajarnya. Hal ini disebabkan karena pengajar kurang mempunyai metode-metode baru dalam menyampaikan pelajarannya. Mencermati hal tersebut, maka komputer dapat di gunakan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suatu metode belajar baru yang diharapkan akan lebih efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Dalam membangun software bantu tersebut digunakan bahasa pemrograman Borland Delphi 5.0, karena sangat membantu sekali dalam aspek interaksi manusia dengan komputer. Karena hal tersebut, maka sangat memungkinkan pemakai dapat langsung belajar tanpa kehadiran seorang pembimbing.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Illahi Rabbi, yang memberikan izin dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Desain Software Membaca Dan Menulis Untuk Anak-Anak” sebagai salah satu syarat dalam mencapai program Diploma III pada jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer IGI.

Bersama ini diucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan penyusunan Tugas Akhir ini :

1. Bapak Ir. Eddy Suryanto Soegoto., MSc , selaku Ketua STMIK IGI
2. Bapak Dr. Ing. Mokhamad Hendayun, selaku ketua jurusan Manajemen Informatika
3. Bapak Kamaludin, Ir., M.T., selaku Dosen Pembimbing.
4. Staf dan Karyawan STMIK IGI yang telah membantu selama proses administrasi.
5. Keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan yang tiada hentinya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
6. Rekan-rekan mahasiswa STMIK IGI yang telah memberikan dorongan dan bantuan sehingga Tugas Akhir ini selesai dengan baik.
7. Untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya disini yang telah membantu dengan tulus ikhlas.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi mahasiswa STMIK IGI, dan mohon maaf atas segala kekurangannya.

Bandung, September 2000

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR SIMBOL DIAGRAM ALIR KEJADIAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Maksud Dan Tujuan	1
1.3 Metode Pengumpulan Data	2
1.4 Pembatasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Alasan Pemilihan Program	4
2.2 Perbandingan Antara Interpreter dan Compiler	4
2.3 Manajemen Database	8
2.3.1 Top-Down Desain	8
2.3.2 Hirarki Data	10
2.3.3 Struktur Data File Database	10

2.3.4 Spesifikasi File Database	11
2.4 Teknik Pengkodean	12
2.4.1 Simbol Kode	12
2.4.2 Desain Kode	12
2.4.3 Tipe-tipe Struktur Kode	13
BAB III TEKNIK DESAIN	15
3.1 Desain Pemrograman	15
3.2 Desain Database	16
3.3 Struktur Program Belajar Membaca Dan Menulis Untuk Anak-Anak	17
BAB IV TEKNIK PENYUSUNAN PROGRAM	20
4.1 Menu Utama	20
4.2 Form Tampilan Output	23
4.2.1 Menu File Mengenal Abjad	23
4.2.2 Menu File Belajar Mengeja	26
4.2.3 Menu File Menebak Huruf	29
4.2.4 Menu File Belajar Menulis	34
4.2.5 Menu File Melengkapi Kalimat	40
4.3 Struktur File	43
4.4 Bagan Alur	44
BAB V APLIKASI PROGRAM	45
5.1 Cara Menggunakan Program	45
5.2 Contoh Kasus I	50
5.3 Contoh Kasus II	50
BAB VI PENUTUP	51

6.1 Kesimpulan	51
6.2 Saran Pengembangan	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	A1

DAFTAR GAMBAR

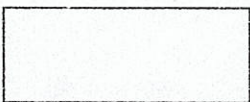
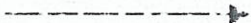
Gambar	Halaman
2.2.1 Tahapan Kerja Interpreter	5
2.2.2 Diagram Kerja Compiler	7
2.3.1 Top-Down Desain	8
2.3.2 Hirarki Data	10
3.1.1 Desain Pemrograman	15
3.3.1 Struktur Menu Program	17
4.1.1 Splash Screen	20
4.1.2 Menu Utama	22
4.2.1.1 Form Mengetahui Abjad	23
4.2.2.1 Form Belajar Mengeja	26
4.2.3.1 Form Menebak Huruf	30
4.2.4.1 Form Belajar Menulis	34
4.2.5.1 Form Menu Melengkapi Kalimat	40
4.4.1 Bagan Alur	44
5.1.1 Menu Utama	46
5.1.2 Menu Mengubah Huruf	47
5.1.3 Menu Cara Menggunakan	47
5.1.4 Menu Keluar	47
5.1.5 Menu Mengulang Bunyi	48
5.1.6 Menu Mulai	48

5.1.7 Form Dialog Benar	48
5.1.8 Form Dialog Salah	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Listing Program	A 1
B. Contoh Tampilan Layar	B 1

DAFTAR SIMBOL DIAGRAM ALIR KEJ.' DIAN

Notasi	Dipakai pada	Deskripsi
	• Diagram Alir Kejadian	• Menjelaskan Entitas yang terlibat
	• Diagram Alir Kejadian	• Menjelaskan Aliran Kejadian Antar Entitas

Keterangan :

Daftar Simbol mengacu pada (Sommerville, Ian. 1992)