ABSTRAK

Dalam upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsure pendidikan diperlukan berbagai alternatife dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi tutorial mengenal huruf, angka, dan gambar ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal, maupun pengucapan huruf, angka, dan gambar pada anak. Aplikasi tutorial ini sangat berguna di bidang pendidikan. Penulis memilih anak taman kanak-kanak (anak umur 4 tahun) sebagai target pemain, karena kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang di ajarkan pada anak, mengingat anak lebih suka bermain.

Penulis menggunakan perancangan metode *prototype* karena model ini adalah model yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software.* Alat bantu yang digunakan untuk menganalisis penulis menggunakan UML.

Penerapan aplikasi tutorial mengenal huruf, angka, dan gambar ini diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Sehingga di saat anak memainkan aplikasi ini secara tidak langsung dapat belajar mengenal, maupun mengucap huruf, angka, dan gambar, dengan harapan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu dan meningkatkan kualitas belajar anak.

Kata Kunci: Pendidikan, Prototype, dan Tutorial