



LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA ANAK DISLEKSIA**

MANARUL HIDAYAT

NIM. 201751084

DOSEN PEMBIMBING

Muhammad Imam Ghozali, M.Kom.

Ahmad Jazuli, M.Kom.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA ANAK
DISLEKSIA**

MANARUL HIDAYAT

201751084

Kudus, 5 April 2021

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Muhammad Imami Ghozali, M.Kom.
NIDN. 0618058602


Ahmad Jazuli, M.Kom.
NIDN. 0406107004

Mengetahui

Koordinator Skripsi/Tugas Akhir


Ratih Nindyasari S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0625028501

HALAMAN PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA ANAK DISLEKSIA**

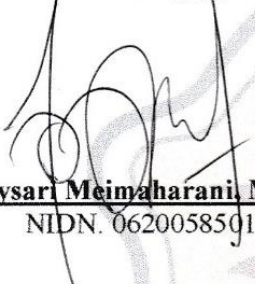
MANARUL HIDAYAT

NIM. 201751084

Kudus, 10 Juli 2021

Menyetujui,

Ketua Penguji,



Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Anggota Penguji I,



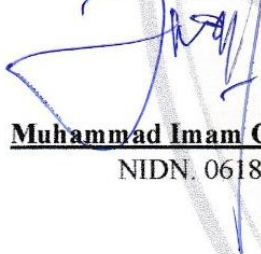
Arief Susanto, ST, M.Kom
NIDN. 0603047104

Anggota Penguji II,



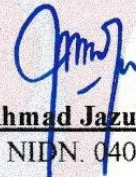
Muhammad Imam Ghozali, M.Kom
NIDN. 0618058602

Pembimbing Utama,



Muhammad Imam Ghozali, M.Kom
NIDN. 0618058602

Pembimbing Pendamping,



Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Mohammad Dahlan, ST, MT
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0620068302

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Manarul Hidayat
NIM : 201751084
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 4 Mei 1999
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android
Sebagai Media Pembelajaran Membaca Anak
Disleksia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 5 April 2021
Yang memberi pernyataan,

Manarul Hidayat
NIM. 201751084

RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA ANAK DISLEKSIA

Nama mahasiswa : Manarul Hidayat

NIM : 201751084

Pembimbing :

1. Muhammad Imam Ghozali, M.Kom.
2. Ahmad Jazuli, M.Kom.

ABSTRAK

Disleksia merupakan kesulitan belajar primer berkaitan dengan masalah bahasa tulisan seperti membaca, menulis, dan mengeja. Saat ini banyak media pembelajaran untuk anak disleksia seperti permainan edukasi berupa permainan huruf, puzzel edukasi, dan permainan edukasi kartu huruf namun penggunaannya kurang efektif dan tidak mengikuti perkembangan zaman, sementara media pembelajaran yang berbasis teknologi saat ini tidak memiliki fitur pendampingan belajar anak disleksia sementara dalam belajar anak disleksia membutuhkan motivasi dari orang tua. Semakin seorang guru atau orang tua tahu tentang disleksia, dapat membantu anak-anak disleksia meningkatkan kemampuan belajarnya.

Penulis membangun sebuah aplikasi berbasis android bernama G-Lexia(Genius Lexia) sebagai media pembelajaran anak disleksia. Aplikasi memiliki beberapa fitur diantaranya panduan orang tua, belajar huruf dan kata serta test untuk menguji kemampuan anak disleksia. Penulis melakukan pembelajaran terhadap penggunaan aplikasi ini di Sekolah Disleksia Cendekia Kudus dengan melakukan evaluasi terhadap kemampuan anak sebelum dan sesudah penggunaan perangkat lunak. Penggunaan aplikasi G-Lexia telah memberikan efek positif terhadap kemampuan anak disleksia disana.

Kata kunci: *Disleksia, Android, pembelajaran, anak*

RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA ANAK DISLEKSIA

Student Name : Manarul Hidayat

Student Identity Number : 201751084

Supervisor :

1. Muhammad Imam Ghozali, M.Kom.
2. Ahmad Jazuli, M.Kom.

ABSTRACT

Dyslexia primary learning difficulties are related to written language problems such as reading, writing, and spelling. Currently, there are many learning media for dyslexic children such as educational games in the form of letter games, educational puzzles, and letter card educational games, but their use is less effective and does not keep up with the times, while current technology-based learning media do not have learning assistance features for dyslexic children while in learning dyslexic children requires motivation from parents. The more a teacher or parent knows about dyslexia, it can help dyslexic children improve their learning abilities.

The author built an android-based application called G-Lexia (Genius Lexia) as a learning medium for dyslexic children. The application has several features including parental guidance, learning letters and words and tests to test the ability of children with dyslexia. The author conducted a study on the use of this application at the Cendekia Dyslexia School Kudus by evaluating children's abilities before and after using the software. The use of the G-Lexia application has had a positive effect on the ability of dyslexic children there.

Keyword : *Dyslexia, Android, Learning, Child*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan kasi sayang-Nya, sehingga akhirnya penulis berhasil menyelesaikan penulis laporan skripsi berjudul: "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Membaca Anak Disleksia". Penyusunan Laporan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Dalam proses penyelesaian tidak luput dari berbagai macam bantuan, dukungan, saran, dan kritik yang telah penulis terima, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Mohammad Dahlan, ST., MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
2. Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Ratih Nindyasari, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Skripsi.
4. Bapak Muhammad Imam Ghozali, M.Kom., selaku pembimbing utama, dan Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom., selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, ilmu, saran, motivasi, nasihat, pengarahan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua penulis, Bapak Rusman dan Ibu Nor Khayati yang selalu mendoakan dan selalu memberikan segala dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari adanya kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima dengan baik kritik, saran yang membangun dari pembaca sekalian. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca.

Kudus, 5 April 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	xiii
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Luaran	3
BAB II	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Disleksia	5
2.2.2 Metode Multisensori	6
2.2.3 Metode Fonik	6
2.2.4 Metode Linguistik	6
2.2.5 Media Pembelajaran	7
2.2.6 Android	7
2.2.7 Android Studio	8
2.2.8 Java	9
2.2.9 XML	9
2.2.10 SQLite	10
2.2.11 Model R&D	11
2.2.12 UML (Unified Modeling Language)	13
BAB III	17
3.1. Metode Pengumpulan Data	17
3.2. Metode Pengembangan Sistem	17

3.2.1.	Analisis	18
a.	Kebutuhan Fungsional.....	18
b.	Kebutuhan Non Fungsional.....	19
3.2.2.	Perancangan	20
a.	Use Case Diagram	20
b.	Activity Diagram.....	21
c.	Sequence Diagram.....	24
d.	Perancangan Tampilan	28
3.2.3.	Pengembangan	36
3.2.4.	Implementasi.....	36
3.2.5.	Evaluasi.....	37
BAB IV	39
4.1.	Pembuatan Database.....	39
4.2.	Tampilan Sistem.....	39
BAB V	52
2.1.	Kesimpulan.....	52
2.2.	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR GAMBAR

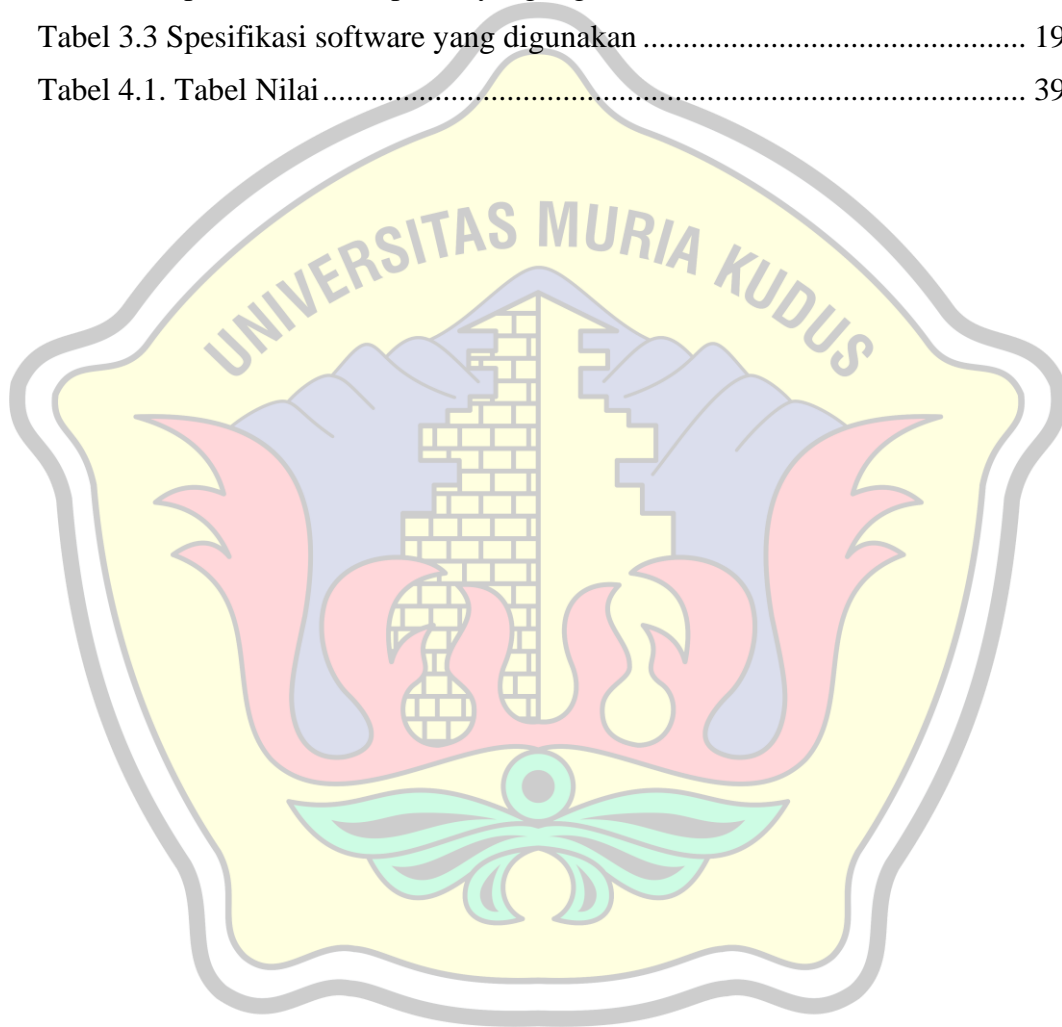
Gambar 2.1 Project files di android studio	8
Gambar 2.2 Contoh Java class di android	9
Gambar 2.3 Contoh XML Pada Android	10
Gambar 2.4 Langkah-Langkah Penelitian R&D Dengan Pendekatan ADDIE.	11
Gambar 3.1 Use Case Diagram	21
Gambar 3.2 Activity Diagram Membaca Panduan Orang Tua	22
Gambar 3.3 Activity Diagram Belajar Membaca.....	22
Gambar 3.4 Activity Diagram Mengerjakan Test	23
Gambar 3.5 Activity Diagram Melihat Daftar Nilai	23
Gambar 3.6 Sequence Diagram Membaca Panduan Orang Tua	24
Gambar 3.7 Sequence Diagram Belajar Membaca Huruf	25
Gambar 3.8 Sequence Diagram Belajar Membaca Kata.....	26
Gambar 3.9 Sequence Diagram Mengerjakan Test.....	27
Gambar 3.10 Sequence Diagram Melihat Daftar Nilai	28
Gambar 3.11 Halaman Utama	29
Gambar 3.12 Halaman Panduan Orang Tua.....	29
Gambar 3.13 Halaman Menu Belajar Huruf	30
Gambar 3.14 Halaman Instruksi Belajar Huruf.....	31
Gambar 3.15 Halaman Mengenal Huruf	31
Gambar 3.16 Halaman Tebak Huruf	32
Gambar 3.17 Halaman Menu Belajar Kata	32
Gambar 3.18 Halaman Belajar Kata.....	33
Gambar 3.19 Halaman Belajar Kata.....	33
Gambar 3.20 Halaman Tebak Kata	34
Gambar 3.21 Halaman Membaca Kata	34
Gambar 3.22 Halaman Test.....	35
Gambar 3.23 Halaman Lihat Hasil	35
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	40
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Panduan Orang Tua	40
Gambar 4.3 Tampilan Menu Belajar Huruf	41
Gambar 4.4 Tampilan Instruksi Belajar Huruf.....	42
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Mengenal Huruf.....	42
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tebak Huruf	43

Gambar 4.7 Tampilan Menu Belajar Kata	44
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Belajar Kata	44
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Belajar Membaca 1 suku kata.....	45
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Belajar Membaca 2 suku kata.....	46
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Belajar Membaca 3 suku kata.....	46
Pada gambar 4.12 Tampilan Halaman Bermain Kata	47
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Tebak Kata.....	48
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Membaca Kata	49
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Informasi Test.....	49
Gambar 4.16 Tampilan Input Nama Test.....	50
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Test.....	50
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Hasil Test.....	51
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Lihat Hasil.....	51



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Use Case Diagram.....	13
Tabel 2.2 Notasi Class Diagram.....	14
Tabel 2.3 Notasi Sequence Diagram	15
Tabel 2.4 Notasi Activity Diagram	16
Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop/ Pc yang digunakan	19
Tabel 3.2 Spesifikasi Smartphone yang digunakan.....	19
Tabel 3.3 Spesifikasi software yang digunakan	19
Tabel 4.1. Tabel Nilai.....	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan	55
Lampiran 2 Publikasi Aplikasi Playstore	56
Lampiran 3 Biodata Penulis	57

