

Alhamdulillahilahi rabbil 'alamin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan proyek akhir ini.

Dipersembahkan kepada

Kedua orang tua saya Bapak Tito Achmad Bastaman dan Ibu Nunung Nurjanah, serta kakak Septiani Ahadiani Kusuma Wardani dan adik Oriza Sativa Bastaman yang telah ikhlas mendoakan dalam kelancaran studi saya, juga saudara- saudari saya yang telah memberikan motivasi dan kritik yang membangun dalam penyusun proyek akhir ini agar menjadi lebih baik.

Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan PA.

Teman – teman dari MCC – 12 – 02 dan PIS – 12 – 05 yang telah memberikan inspirasi, motivasi dan semangat.

Telkom Applied Science School yang telah menjadi Institusi tempat saya menimba ilmu selama 3 tahun dan memulai harapan dari tidak bisa hingga bisa.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Proyek Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Ahli Madya, Sarjana, Magister dan Doktor), baik di Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom maupun di perguruan tinggi lainnya;
2. karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing atau tim promotor atau penguji;
3. dalam karya tulis ini tidak terdapat cuplikan karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. saya mengizinkan karya tulis ini dipublikasikan oleh Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom, dengan tetap mencantumkan saya sebagai penulis; dan

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila pada kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom.

Bandung, 19 Oktober 2015

Pembuat pernyataan,

Raymona Fauzi Andaraesta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuha yang Maha Esa karena atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan buku Proyek Akhir yang berjudul “Permainan Edukasi Sayur Mayur untuk Anak-Anak Berbasis Android” .

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dan menyusun proyek akhir, khususnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Kelancaran dan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan proyek akhir ini.
2. Keluarga saya baik Ibu dan Bapak serta kakak adik yang sudah memberikan doa serta semangat dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
3. Bapak Reza Budiawan serta Ibu Ferra Arik Tridalestari selaku pembimbing yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan yang bermanfaat bagi penulis dalam menyusun proyek akhir ini.
4. Dosen-dosen di Fakultas Ilmu Terapan yang sudah memberikan ilmunya selama 3 tahun kebelakang yang berguna bagi penulis dalam menyusun proyek akhir ini.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat motivasi bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proyek akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun proyek akhir ini.

Bandung, 19 Oktober 2015

Penulis

ABSTRAK

Aplikasi Edukasi Sayur Mayur Untuk Anak-anak Berbasis Android, merupakan aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran anak yang dapat menjelaskan macam-macam sayuran sebagai sarana pendukung dan membantu untuk mengetahui manfaat dan macam-macam sayuran. Dimana anak dapat mengetahui macam-macam sayuran dengan melihatnya secara langsung melalui aplikasi ini selain itu, terdapat permainan yang menarik seperti *endless run*, *mini games*, *coloring* atau mewarnai. Metode yang digunakan adalah metode addie. Dengan adanya media pembelajaran seperti ini diharapkan anak dapat belajar dengan mudah dan bisa mengetahui macam-macam sayuran.

Kata kunci : Edukasi, Metode ADDIE, media pembelajaran.

ABSTRACT

Application education vegetables for children based android, is application that can help in learning children can explain types of vegetables as means of support and helps to know of the benefits of vegetables and all that stuff. To know types of vegetables by looking at it directly through the application of this in addition, there are a game pull it like endless run, mini games, coloring or coloring. Methods used is the method addie was. With the media learning it this way expected children can learn easily and can be recognized types of vegetables.

Keywords: Education, Method of ADDIE, Learning Media.