

## ABSTRAK

---

Aplikasi Rumahku merupakan aplikasi yang mengangkat masalah pada TK Darul Hikam II yaitu bagaimana membantu anak untuk belajar dari bagian dan barang-barang di rumah, dengan solusi membangun Aplikasi Rumahku ini yang dilengkapi dengan fitur penjelasan materi dan kuis tentang Rumah. Pada Aplikasi Rumahku ini menggunakan model *waterfall*, dengan diimplementasikannya aplikasi ini, maka dapat membantu para siswa dan siswi TK Darul Hikam II. Setiap fungsionalitas yang terdapat dalam aplikasi ini, telah melalui serangkaian pengujian dengan metode *black box testing*, dan juga *user acceptance test*. Hasilnya, seluruh fungsionalitas telah dapat memenuhi tujuannya masing-masing sebagai bagian dari aplikasi secara utuh. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini telah berhasil memenuhi tujuan awal pengembangannya, yaitu membantu anak untuk belajar bagian dan barang-barang di rumah untuk TK Darul Hikam II.

Kata Kunci: Rumah, TK Darul Hikam II, *waterfall*, Media Pembelajaran.