

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI *TEXT TO SPEECH* UNTUK PEMBELAJARAN ANAK DISLEKSIA
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CONTRUCT 3**

Skripsi



Disusun oleh

Karlina Diah Fatmawati

19SA1216

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2023**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GAME EDUKASI *TEXT TO SPEECH* UNTUK PEMBELAJARAN ANAK DISLEKSIA
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CONTRUCT 3**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Karlina Diah Fatmawati

19SA1216

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2023

PERSETUJUAN

Skripsi

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GAME EDUKASI *TEXT TO SPEECH* UNTUK PEMBELAJARAN ANAK DISLEKSIA
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CONTRUCT 3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Karlina Diah Fatmawati

19SA1216

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 12 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 0612078301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 18 Agustus 2023

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Informatika

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Fandy Setyo Utomo, S.Kom.,M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GAME EDUKASI *TEXT TO SPEECH* UNTUK PEMBELAJARAN ANAK DISLEKSIA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CONTRUCT 3

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Karlina Diah Fatmawati

19SA1216

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Agustus 2023

Dr. Taqwa Hariguna, S.T., M.Kom.
NIDN. 0618098301

Tri Astuti, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0625048302

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M
NIDN. 0612078301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 18 Agustus 2023

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Karlina Diah Fatmawati
NIM : 19SA1216
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Perancangan dan implementasi *game edukasi text to speech* untuk pembelajaran anak disleksia berbasis web menggunakan construct 3
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 12 Agustus 2023

Yang menyatakan,

Bermaterai 6000

Karlina Diah Fatmawati
NIM. 19SA1216

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayah, rezeki dan semua yang saya butuhkan. Allah SWT sutradara terbaik.
2. Keluargaku tercinta, kedua orangtuaku serta kakak adik dan ponakan yang telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan serta motivasi baik secara moril maupun materil.
3. Egi Akbar F, yang selalu ada untuk memberikan doa dan dukungannya kepada penulis.
4. Serta Sahabat dan teman – teman seperjuangan “Avangers Amikom” yang telah berjuang bersama – sama untuk menyelesaikan skripsi.

HALAMAN MOTTO

Samudra yang luas berawal dari sungai-sungai kecil

Seorang ahli butuh ribuan asumsi hanya untuk melahirkan satu teori

Hal yang besar pun lahir dari sesuatu yang kecil

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan implementasi *game edukasi text to speech* untuk pembelajaran anak disleksia berbasis web menggunakan construct 3 tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terimakasih ini penulis tujukan kepada :

1. Bapak Dr. Berlilana, M. Kom., M.Si selaku rector Universitas Amikom Purwokerto
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M selaku Dekan Universitas Amikom Purwokerto dan juga sebagai Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis.
3. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer dan khususnya Dosen – dosen Program Studi Informatika yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
4. Yang Penulis cintai dan hormati, yakni kepada kedua orangtua (Bapak Sadram dan Ibu Saliyah) yang selalu memberikan dukungan.
5. Semua pihak yang terlibat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dengan segala keterbatasan dan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para. khir kata, Penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan

Penulis,