

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PENGENALAN HURUF ALFABET MENGGUNAKAN METODE  
MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)  
(Studi Kasus: TK Tunas Rimba Balapulang)**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Andrianus Agung Nugroho**

**17.11.0193**

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

**2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PENGENALAN HURUF ALFABET MENGGUNAKAN METODE  
MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)  
(Studi Kasus: TK Tunas Rimba Balapulang)**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Andrianus Agung Nugroho**

**17.11.0193**

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

**2022**

## **PERSETUJUAN**

### **Skripsi**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PENGENALAN HURUF ALFABET MENGGUNAKAN METODE  
MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)  
(Studi Kasus: TK Tunas Rimba Balapulang)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andrianus Agung Nugroho**

**17.11.0196**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 05 januari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Dwi Krisbiantoro, M.Kom.**

**NIDN. 0617048301**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 12 Januari 2022

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

### **RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF ALFABET MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) (Studi Kasus: TK Tunas Rimba Balapulang)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andrianus Agung Nugroho**  
**17.11.0193**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 12 januari 2022

**Abdul Azis, M.Kom.**  
**NIDN. 0620059003**

**Fiby Nur Afiana, S.Kom., M.MSI.**  
**NIDN. 0628019003**

**Dwi Krisbiantoro, M.Kom.**  
**NIDN. 0617048301**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 12 Januari 2022

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 : Andrianus Agung Nugroho  
NIM : 17.11.0193  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif  
Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Metode  
Multimedia Development Life Cycle (MDLC)  
Dosen Pembimbing 1 : Dwi Krisbiantoro, M.Kom.  
Dosen Pembimbing 2 :-

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, 05 januari 2022

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000
---------------------

**Andrianus Agung Nugroho**

NIM. 17.11.0193

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya ingin mempersembahkan karya tulis ini kepada mereka yang menyertai langkah saya, yaitu :

1. Untuk kedua orang tua saya yang selalu memberikan begitu banyak kasih sayang, semangat, inspirasi, dukungan moral, dukungan material, dan segalanya yang saya butuhkan dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dwi Krisbiantoro, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi saya. Terima kasih atas bimbingan, dan kesabarannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan di waktu yang tepat.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan, dan motivasi.
4. Kepada pihak TK Tunas Rimba Balapulang yang telah mendukung dan membantu serta sebagai tempat dilaksanakannya penelitian ini.
5. Teman-teman IF17B yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan, pengalaman, hiburan, semangat, cinta, dan perjuangan bersama yang kalian berikan selama ini.

## **MOTTO**

“Prinsip seseorang akan berubah seiring terbenturnya keadaan pahit”



## KATA PENGANTAR

Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan karya tulis ini sebagai tugas akhir dengan lancar. Tugas akhir ini berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)” sebagai bentuk penghargaan penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, antara lain kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs. selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Dwi Krisbiantoro, M.Kom. selaku pembimbing skripsi saya.
5. Bapak Rahman Rosyidi, S.Sos., M.Kom. selaku pembimbing akademik IF 17 B atas bimbingan di bidang akademik selama proses perkuliahan.
6. Seluruh Dosen Universitas Amikom Purwokerto yang sudah berkenan memberikan ilmu dan pengalaman selama studi.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis,

