

# **APLIKASI PENGENALAN ALPHABET UNTUK USIA 2-5 TAHUN BERBASIS JAVA ANDROID**

**Galuh Ramadhan Febriyazah  
Duwi Aryani**

## **Abstrak**

Perkembangan di bidang alat komunikasi serta mobile apps mendorong terbentuknya berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran khususnya untuk anak. Topik Tugas Akhir yang dibuat adalah “Aplikasi Pengenalan Alphabet” adalah aplikasi berbasis android. Aplikasi tersebut merupakan sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kecepatan anak dalam belajar alphabet melalui aplikasi ini. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu : pengumpulan data, identifikasi masalah, perancangan aplikasi, tes aplikasi dan implementasi. Pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan, studi literatur, dan kuisisioner. Perancangan aplikasi dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Sedangkan tes aplikasi dilakukan oleh user yang terdiri dari penulis, user (anak usia 2-5 tahun) dan orangtua. Hasil yang dicapai dalam penggunaan aplikasi pengenalan alphabet ini adalah mampu mengetahui kemampuan sang anak dalam menyusun alphabet menjadi sebuah kosakata yang sesuai dengan nama hewan yang ditampilkan dalam aplikasi tersebut. Aplikasi pengenalan aplhabet berbasis java android ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis untuk anak usia 2-5 tahun.

**Kata kunci :** *Aplikasi, Pengenalan Alphabet, Android*

# **ALPHABET RECOGNITION APPLICATIONS FOR AGES 2-5 YEARS BASED JAVA ANDROID**

**Galuh Ramadhan Febriyanzah**

**Duwi Aryani**

## **Abstract**

The growth of gadget and mobile apps encouraging the formation of variety of applications that support especially learning for children. The title of the "Aplikasi Pengenalan Alphabet" is a android based applications. The application is a learning tool that can improve the speed of children in learning the alphabet through this application. This research was carried out by several phases: data collection, problem identification, application design, testing and implementation of applications. Data collected by literature studies, literature, and questionnaires. Application design using UML (Unified Modeling Language). While the tests performed by the user application which consists of the author, the user (children aged 2-5 years) and their parents. The results achieved in the use of this alphabet recognition application is able to determine children in preparing the alphabet into a vocabulary that corresponds to the name of the animal that is displayed in the application. Java-based application recognition aplhabet android can be used as a practical learning media for children aged 2-5 years.

**Keywords:** *Applications, Introduction Alphabet, Android*