PROJECT PLAN

1. LATAR BELAKANG

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat. Perkembangan teknologi tersebut tentunya sangat memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi ataupun melakukan kegiatan sehari-hari. Apalagi di bidang pendidikan yang merupakan media wajib untuk mengembangkan teknologi informasi. Maka teknologi informasi harus dapat melayani manusia dalam bidang edukasi bagi anak balita yang belum mengenal huruf. Menghafal huruf merupakan hal yang tidak mudah jika tidak mempunyai minat untuk belajar, apalagi menghafalkan banyak huruf yaitu dari A - Z. Maka kami membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu anak balita yang belum mengenal huruf. Dalam bidang edukasi khususnya pengenalan huruf. Aplikasi ini akan sangat membantu dengan memberikan latihan dan ujian serta nilai dari ujian. Desain yang dibuat juga menarik & menyenangkan untuk menumbuhkan minat belajar anak.

1. TUJUAN

Dalam pembuatan aplikasi ini mempunya beberapa tujuan, yaitu:

1. Untuk meningkatkan pengembangan teknologi informasi dalam bidang edukasi khususnya untuk anak balita yang belum mengenal huruf dalam pengenalan huruf yang mengalami kesulitan dalam proses belajarnya.
2. Untuk meningkatkan motivasi anak dalam proses belajarnya karena dalam aplikasi terdapat fitur menarik yang mendukung aplikasi tersebut.
3. Untuk meningkatkan daya ketrampilan anak dalam menggunakan teknologi berbasis android.
4. PROJECT PLAN
5. Nama Anggota

* Syahaffat Assegaf : Leader
* Vivi Eka M : Planning
* Rovana Molikavia : Analisis
* Septi Retno D : Desain
* Wahyu Nur Adi : Implementasi
* Nike Tunjung W : Manual dan Dokumentasi

1. Projek yang Dibuat

Aplikasi ini diberi nama ABC Asyik, merupakan aplikasi pengenalan huruf dari A sampai Z yang diperuntukkan untuk anak usia balita yang belum mengenal huruf. Dalam penggunaannya diperlukan bimbingan orang tua, sebab aplikasinya berjalan di mobile yang berbasis android. Sehingga tidak mungkin anak balita bisa mengoperasikan sendiri aplikasi ini. Dengan demikian, orang tua juga bisa memantau langsung perkembangan anaknya dan dapat mengenalkan huruf dengan cara lebih menarik melalui media yang berbeda.

Aplikasi ABC Asyik ini dilengkapi dengan backsound menarik yang sesuai, selain itu juga dilengkapi dengan latihan dan ujian. Dari ujian yang dijalani si anak, akan ditampilka nilai dari ujiannya, dengan harapan bisa meningkatkan motivasi belajar anak. Untuk selalu meningkatkan kualitas program dilakukan update program setiap sebulan sekali.

1. Jadwal Kegiatan

Dengan Gan chart. Untuk jadwal pengerjaan program ini direncanakan akan selesai 10 Minggu, dengan rincian seperti berikut:

Minggu 1   --> Planning

Minggu 2   --> Analisis

Minggu 3   --> Desain

Minggu 4   --> Desain

Minggu 5   --> Implementasi dan Uji Coba

Minggu 6   --> Implementasi dan Uji Coba

Minggu 7   --> Implementasi dan Uji Coba

Minggu 8   --> Implementasi dan Uji Coba

Minggu 9   --> Penyelesaian Manual & Dokumentasi

Minggu 10 --> Penyelesaian Manual & Dokumentasi

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Minggu ke- | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Planning |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Analisis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Desain |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi dan uji coba |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penyelesaian manual dan dokumnetasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

*Gambar 1. Jadwal Kegiatan*

1. Software Development

Aplikasi ABC Asyik ini menggunakan model software Prototype. Prototyping adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secaralangsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponenperangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan (Howard, 1997).**Empat langkah yang menjadi karakteristik metode Prototyping yaitu:**

1. Pemilihan fungsi

Mengacu pada pemilahan fungsi yang harus ditampilkan oleh prototyping. Pemilahan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.

1. Penyusunan Sistem Informasi

Bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya prototype

1. Evaluasi
2. Penggunaan Selanjutnya

Prototyping mempunyai kelebihan dan kelemahan. Keunggulan Prototyping adalah:

1. End user dapat berpartisipasi aktif
2. Penentuan kebutuhan lebih mudah diwujudkan
3. Mempersingkat waktu pengembangan SI
4. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan
5. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan
6. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem
7. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem
8. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

Kelemahan Prototyping :

1. Proses analisis dan perancangan terlalu singkat
2. Mengesampingkan alternatif pemecahan masalah
3. Bisanya kurang fleksible dalam mengahadapi perubahan
4. Prototype yang dihasilkan tidak selamanya mudah dirubah
5. Prototype terlalu cepat selesai

Pada pembuatan aplikasi ABC Asyik, developer bekerja sama dengan user(anak balita yang belum mengenal huruf). Bentuk kerja sama yang dilakukan berupa survei, dikarenakan user merupakan anak balita. Survei dilakukan untuk mengetahui kebutuhan user. Selain itu, dilakukan pula wawancara kepada orang tua anak untuk mengetahui apa saja yang sekiranya dibutuhkan anak untuk belajar huruf dan orang tua yang lebih memahami karakter anak dalam proses belajarnya. Sehingga diharapkan aplikasi ini juga membantu orang tua dalam membelajarkan huruf kepada anaknya. Prototyping ini dilakukan secara bertahap untuk mensurvei kabutuhan user secara berkala, seperti halnya aplikasi ABC Asyik ini, developer melakukan survei kepada anak balita usia dini secara bertahap.