

## ABSTRAK

SHARON KAULIUS (03081180024)

### PERANCANGAN APLIKASI BUKU CERITA BERGERAK BERBASIS ANDROID

(xiv + 65 halaman: 63 gambar; 6 tabel; 3 lampiran)

Buku adalah sebuah aliran dunia. Orang dapat belajar banyak hal dengan cara membaca mengenai pengetahuan yang tidak diketahui. Aktivitas ini bisa dibuat siapapun termasuk orang dewasa, remaja, anak-anak, dan lanjut usia. Menggunakan alat elektronik seperti *handphone* dapat membimbing pertumbuhan psikologis anak, contohnya dengan membaca buku cerita digital interaktif dan menarik. Dengan sudut pandang tersebut, penulis memilih untuk membuat aplikasi buku cerita anak agar dapat mengembangkan keinginan anak dalam membaca. Penulis merancang aplikasi dengan awal menggambarkan sketsa karakter utama, lalu memiliki *color pallette* yang cocok sehingga dapat digambarkan dengan bagus dan menarik, dan akhirnya memisah setiap *layer* gambar kemudian disusun ke Adobe Animate. Setelah perancangan aplikasi selesai, penulis membagi kuisisioner kepada 93 narasumber dengan pengukuran skala Likert. Hasil dari pengujian aplikasi didapatkan sejumlah persentase pada setiap pertanyaan yang diberikan sesuai aspek yang diteliti. Dari hasil persentase tersebut dapat dinyatakan bahwa aplikasi mudah dipahami dan layak digunakan serta berpengaruh untuk meningkatkan minat membaca pada anak.

**Kata Kunci:** Adobe Animate, aplikasi android, buku cerita digital anak

Referensi: 34 (2009-2022)

## ABSTRACT

SHARON KAULIUS (03081180024)

### **PERANCANGAN APLIKASI BUKU CERITA BERGERAK BERBASIS ANDROID**

(xiv + 65 pages: 63 pictures; 6 tables; 3 attachments)

*Book is a world flow. People can learn many things by reading about the unknown knowledge. This activity can be done by anyone including adults, teenagers, children, and the elderly. Using electronic devices such as mobile phones can guide children's psychological growth, for example by reading interactive and interesting digital story books. With this point of view, the author chose to create a children's storybook application in order to develop children's desire to read. The author designed the application by first describing the sketch of the main character, then having a suitable color palette so that it can be described well and attractively, and finally separating each image layer and then compiling it into Adobe Animate. After the application design was completed, the authors distributed questionnaires to 93 sources with Likert scale measurements. The results of the application testing obtained a number of percentages on each question given according to the aspects studied. From the results of these percentages, it can be stated that the application is easy to understand and feasible to use and has an effect on increasing children's interest in reading*

**Keywords:** Adobe Animate, android application, children's digital story book

*Reference:* 34 (2009-2022)