

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Melalui pendidikan yang tepat dan terarah, anak dapat berkembang dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Salah satu bentuk pendidikan penting di usia dini adalah pengenalan huruf, termasuk mengenal Huruf Hijaiyah dan Makhraj, sebagai dasar pembelajaran membaca Al-Qur'an. Kemajuan teknologi yang pesat turut memengaruhi proses pembelajaran di tingkat taman kanak-kanak. Teknologi tidak hanya berdampak pada materi pembelajaran, tetapi juga pada metode penyampaian informasi selama proses belajar mengajar. Anak-anak pada usia dini cenderung lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki warna menarik, bentuk yang sederhana, serta kesan visual yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan visual dan interaktif sangat penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran mereka

Al-Qur'an sebagai kitab suci umat Islam, memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan seorang Muslim. Oleh karena itu, sangatlah penting bagi anak-anak Muslim untuk mulai belajar membaca Al-Qur'an sejak dini, dimulai dengan pengenalan Huruf Hijaiyah dan makhraj. Sayangnya, di beberapa lembaga pendidikan usia dini, pengenalan Huruf Hijaiyah dan makhraj sering kali menghadapi berbagai kendala, terutama dalam penyampaian yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Sebelum memulai pembacaan Al-Qur'an, anak sebaiknya

terlebih dahulu mengenal Huruf Hijaiyah dan Makhrajnya. Pelajaran mengenai Huruf Hijaiyah dan Makhraj ini sering terjadi tantangan di sejumlah lembaga pendidikan, termasuk di Taman Kanak-Kanak/ Raudhatul Athfal Amanah Ummah 4 Gemolong.

Terdapat sebuah permasalahan di Taman Kanak-Kanak/Raudhatul Athfal Amanah Ummah 4 Gemolong. Melalui observasi awal dan wawancara dengan para guru, bahwa metode yang digunakan untuk memperkenalkan Huruf Hijaiyah dan Makhrajnya masih cenderung konvensional. Metode ini mencakup penggunaan buku Iqro', penebalan huruf, serta aktivitas mencocokkan huruf dan gambar poster. Meskipun ada manfaat dari pendekatan ini, banyak anak yang kurang menunjukkan minat dan cepat merasa bosan selama proses belajar. Seperti penggunaan metode yang kurang menarik sehingga siswa kurang puas dengan pelajaran akibatnya siswa malas belajar dan menciptakan suasana keributan didalam kelas. Metode pembelajaran sangat penting agar siswa tidak bosan saat belajar berpartisipasi didalam kelas atau ketika proses belajar mengajar berlangsung (Sasmita et al., 2023). Hal ini bahwa media pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini.

Melihat kondisi yang ada, diperlukan sebuah solusi yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan terkini. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah menciptakan aplikasi pembelajaran yang memperkenalkan Huruf Hijaiyah dan Makhrajnya berbasis multimedia. Aplikasi ini akan mengintegrasikan berbagai

elemen, seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi interaktif yang disesuaikan dengan gaya belajar anak usia dini. Dengan pendekatan visual dan auditori yang menarik, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak sekaligus mempercepat proses pengenalan Huruf Hijaiyah dan Makhrajnya. Dan di harapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan komunikatif bagi anak-anak. Dila Apriliyanti (2024), Aplikasi media pembelajaran interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia telah dikembangkan sebelumnya, namun pada versi tersebut belum dilengkapi dengan fitur pengenalan makhraj huruf (Apriliyanti et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berinisiatif mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Mengenal Huruf Hijaiyah dan Makhrajnya Untuk Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus: TK Athfal Amanah Ummah 4 Gemolong)”. Media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran mengenal Huruf Hijaiyah dan Makhrajnya serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta meningkatkan kualitas pengajaran Huruf Hijaiyah atau Huruf Hijaiyah dan makhraj secara menyenangkan dan interaktif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan pengetahuan, minat belajar anak dalam mengenal Huruf Hijaiyah dan makhraj bagi anak usia dini di Taman Kanak-Kanak/ Raudhatul Athfal Amanah Ummah 4 Gemolong?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini sebagai berikut

- a. Aplikasi media yang dikembangkan hanya mencakup pengenalan Huruf Hijaiyah yang dimulai dari **ا** (Alif) hingga **ي** (Ya) dan bunyi huruf sesuai makhraj secara dasar, tanpa mencakup hukum tajwid lanjutan seperti idgham, iqlab, atau mad.
- b. Media pembelajaran ini akan ditujukan pada murid kelas A di TK/RA Amanah Ummah 4 Gemolong.
- c. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan Software Adobe Animate dan Corel Draw.
- d. Aplikasi media pembelajaran ini dirancang untuk menyampaikan materi mengenal Huruf Hijaiyah dan pengucapannya sesuai makhraj dengan cara yang lebih komunikatif dan mudah dipahami.
- e. Struktur multimedia yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah struktur hierarki (hierarchical structure), di mana navigasi materi disusun secara bertingkat dari tingkat dasar menuju bagian yang lebih spesifik, seperti pengenalan huruf per huruf dan cara pengucapannya. Struktur ini memudahkan anak-anak dalam memahami dan mengakses konten secara sistematis.

### 1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

#### 1.4.1 Bagi TK/RA Amanah Ummah 4 Gemolong

Media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan dukungan kepada

guru dalam menyajikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan siswa akan lebih tertarik, merasa senang, dan mampu memahami materi yang disajikan oleh guru dengan lebih mudah.

#### **1.4.2 Bagi Penulis**

Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan tingkat akhir Program Studi Diploma III Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Surakarta.

#### **1.5 Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat penulisan tugas akhir adalah:

##### **1.5.1 Bagi TK/RA Amanah Ummah 4 Gemolong**

Dengan hadirnya media pembelajaran berupa video interaktif, lembaga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam mengenal Huruf Hijaiyah dan makhraj. Media ini diharapkan dapat menarik minat belajar anak, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, media ini juga bisa berfungsi sebagai sumber pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara berulang dan fleksibel oleh para guru.

##### **1.5.2 Bagi STMIK Amikom Surakarta**

Penulisan tugas akhir ini dapat digunakan menjadi sarana sumber referensi dipergustakaan STMIK AMIKOM Surakarta.

### **1.5.3 Bagi Penulis**

Penulis memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif, serta memahami penerapannya di lingkungan pendidikan anak usia dini. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga memperdalam wawasan mengenai pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, penulis juga dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Surakarta.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini mengandung uraian tentang metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Contoh di bawah silakan disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

### **1.6.1 Metode Observasi**

Metode observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses pengamatan secara sistematis, disertai dengan pencatatan terhadap kondisi maupun perilaku objek yang menjadi fokus penelitian (Hasibuan et al., 2023). Metode observasi pada penelitian ini dilakukan melalui pengamatan secara langsung di lokasi yang diamati yaitu TK/RA Amanah Ummah 4 Gemolong pada saat pembelajaran berlangsung. Pada saat observasi hal-hal yang diamati yaitu guru, siswa, dan fasilitas yang tersedia di area kelas.

### **1.6.2 Metode Wawancara**

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan

melalui proses tanya jawab secara lisan. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara langsung dengan Ustadzah Anis Fatkhur Rohmawati, S.Pd, yang menjabat sebagai kepala sekolah di TK/RA Amanah Ummah 4 Gemolong. Sebelum pelaksanaan wawancara, peneliti terlebih dahulu menyusun daftar pertanyaan yang dirancang untuk digunakan dalam proses wawancara dengan guru dan kepala sekolah. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi dan data yang akurat.

### **1.6.3 Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan suatu kajian yang bersumber dari beragam refensi, seperti buku, artikel, dan naskah. Dalam penyusunan tugas akhir ini, studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data dari internet serta membaca buku-buku yang tersedia di perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta.

## **1.7 Teori Yang Digunakan**

Pada bagian ini memuat rangkuman teori-teori yang diambil dari buku atau literatur yang mendukung penelitian. Contoh di bawah ini silakan disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

### **1.7.1 Rancang Bangun**

Rancang Bangun adalah proses menggambarkan, merancang, dan membuat sketsa atau menyusun beberapa elemen yang berbeda menjadi satu kesatuan yang lengkap dan berfungsi. Oleh karena itu, pemahaman akan rancang bangun adalah aktivitas yang mengubah hasil analisis menjadi paket perangkat lunak, kemudian membangun sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada (Gunawan et al., 2021).

### 1.7.2 Multimedia

Multimedia dapat didefinisikan sebagai suatu media yang mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, dalam satu kesatuan yang utuh. Integrasi berbagai bentuk media tersebut dimaksudkan untuk menyajikan informasi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta perhatian pengguna terhadap isi yang disampaikan. Multimedia merujuk pada suatu bentuk penyajian informasi yang memadukan beragam elemen komunikasi, seperti teks, visual, audio, animasi, dan video, ke dalam satu kesatuan terpadu. Penggabungan elemen-elemen tersebut bertujuan untuk menciptakan tampilan informasi yang lebih atraktif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan serta memperkuat daya serap dan perhatian audiens terhadap materi yang disampaikan (Zulfa et al., 2023).

Menyimpulkan dari pernyataan tersebut, multimedia dapat dipahami sebagai kombinasi berbagai elemen multimedia yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan inovatif.

Adapun beberapa komponen multimedia tersebut ialah :

a. Teks

Teks yaitu rangkaian huruf yang membentuk kata atau kalimat guna menyampaikan pesan atau informasi yang dapat dimengerti oleh pembaca (Teguh Handoyo, I'anutul Ashriyah, 2025).

b. Gambar

Gambar merupakan salah satu media yang paling umum digunakan

dalam proses pembelajaran. Fungsinya adalah sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik secara visual, sehingga dapat memperkuat pemahaman materi yang disampaikan.(Suparman et al., 2020).

c. Audio

Audio merupakan alat komunikasi yang berfokus pada aspek mendengar, yang menyampaikan pesan untuk merangsang pikiran, emosi, dan keinginan anak dalam proses belajar(Ifadah et al., 2020).

d. Video

Video yaitu media visual yang bergerak yang mampu menampilkan simulasi nyata dari objek atau proses. Video ini disusun dari urutan gambar-gambar yang menciptakan efek gerakan dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena menyerupai dunia nyata(Teguh Handoyo, I'anutul Ashriyah, 2025).

### **1.7.3 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021, p. 29).

### **1.7.4 Media Pembelajaran Interaktif**

Media interaktif adalah jenis media yang memberikan kesempatan bagi

pengguna untuk berperan secara aktif dalam pengalaman belajar melalui elemen seperti pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik instan. Media ini memungkinkan para siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pendidikan dengan melakukan kegiatan seperti bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi. Definisi media interaktif merujuk pada jenis media yang mendukung adanya komunikasi dua arah antara pengguna (umumnya siswa atau audiens) dengan media tersebut. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara satu arah, tetapi juga mendorong pengguna untuk terlibat aktif dalam pengalaman belajar yang disediakan. Media interaktif dapat tersedia dalam berbagai bentuk, termasuk perangkat lunak interaktif, simulasi komputer, aplikasi di ponsel, permainan edukatif, video interaktif, dan berbagai variasi konten digital yang mengajak pengguna untuk mengalami proses belajar secara aktif (Jafnihirda et al., 2023).

#### **1.7.5 Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif merupakan sebuah inovasi teknologi yang memiliki kemampuan luar biasa untuk mengubah metode pembelajaran, cara memperoleh informasi, dan juga cara untuk menghibur. Dengan ungkapan lainnya, multimedia interaktif adalah metode pembelajaran yang paling diminati dalam berbagai jenis media edukatif (Ilmiani et al., 2020). Media ini melibatkan penggunaan gambar, suara, video, animasi, dan berbagai elemen interaktif lainnya untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif.

### 1.7.6 Huruf Hijaiyah dan Ilmu Makhraj

Huruf hijaiyah adalah karakter yang ada dalam Al-Quran, mirip dengan huruf alfabet dalam bahasa Indonesia. Setiap huruf tersebut mewakili suara, sama halnya dengan huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah terbentuk dari dua kata, yaitu huruf dan hijaiyah. Huruf hijaiyah adalah Huruf Hijaiyah yang dimulai dari ا (Alif) hingga ي (Ya), dan dibaca dari arah kiri ke kanan. Huruf Hijaiyah yang dimaksud dapat dijelaskan dengan mudah sebagai huruf yang terdiri dari lambang, makhraj, dan sifat-sifat huruf. Makhraj huruf artinya tempat keluarnya suatu huruf diucapkan secara jelas, sehingga dengan makhraj ini kita bisa membedakan satu huruf dari huruf lainnya. Huruf hijaiyah digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam Al-Quran.

Huruf hijaiyah terbentuk dari 30 varian huruf. Total ini mencakup hamzah serta lam alif. Dalam pengertian, huruf alif sama dengan hamzah dan lam alif dianggap sama dengan lam. Berikut ini adalah berbagai bentuk huruf hijaiyah:

HURUF HIJAIYAH				
ج jim	ث tsa	ت ta	ب ba	ا alif
ر ra	ذ dzal	د dal	خ kha	ح ha
ض dhad	ص shad	ش syin	س sin	ز zal
ف fa	غ ghain	ع ain	ظ zha	ط tha
ن nun	م mim	ل lam	ك kaf	ق qaf
ي ya	ء hamzah	لا lam alif	ه ha	و wau

Gambar 1. 1 Huruf Hijaiyah

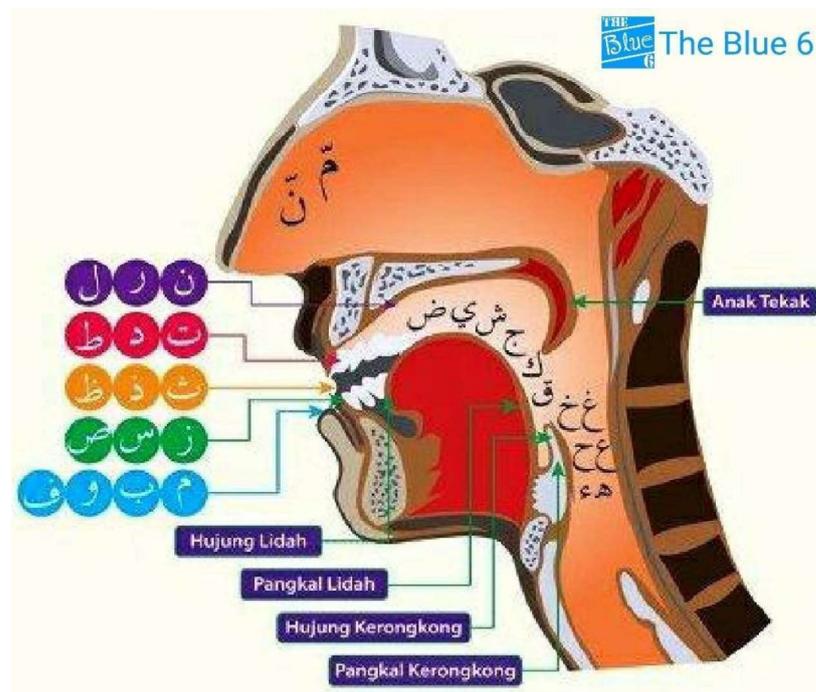
Secara Umum, huruf hijaiyah memiliki lima tempat untuk pengeluaran huruf, yaitu: 1) Al Jauf atau rongga mulut yang mencakup 1 makhroj 2) Al Halq atau tenggorokan yang terdiri dari 3 makhroj 3) Al Lisan atau lidah yang memiliki 10 makhroj 4) As Syafatain atau dua bibir yang terdiri dari 2 makhroj 5) Al Khaisyum atau hidung yang memiliki 1 huruf. Untuk membantu anak dalam mengenali huruf hijaiyah dengan lebih baik, guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan. Memilih metode yang menarik merupakan salah satu langkah efektif untuk meningkatkan kapasitas membaca huruf hijaiyah (Retnowati et al., 2023).

Makhraj merupakan tempat keluarnya huruf-huruf yang sudah ditentukan, yakni huruf hijaiyah, dimana ketika Al-Qur'an dibaca makhraj harus benar-benar diketahui dan dipahami perbedaannya guna menghasilkan bacaan Al-Qur'an yang baik dan benar.

Humam mengelompokkan tempat keluarnya huruf, yakni sebagai berikut:

1. Al-Halq (tenggorokan) yang meliputi:
  - a. Pangkal tenggorokan ( ا dan هـ )
  - b. Tengah tenggorokan ( ح dan ع )
  - c. Ujung tenggorokan ( خ dan غ )
2. Al-Lisan (lidah) yang meliputi:
  - a. Pangkal lidah dengan langit-langit ( ق )
  - b. Lidah hampir pangkal dengan langit-langit ( ك )
  - c. Lidah bagian tengah dengan langit-langit ( ج , ش , dan ي )

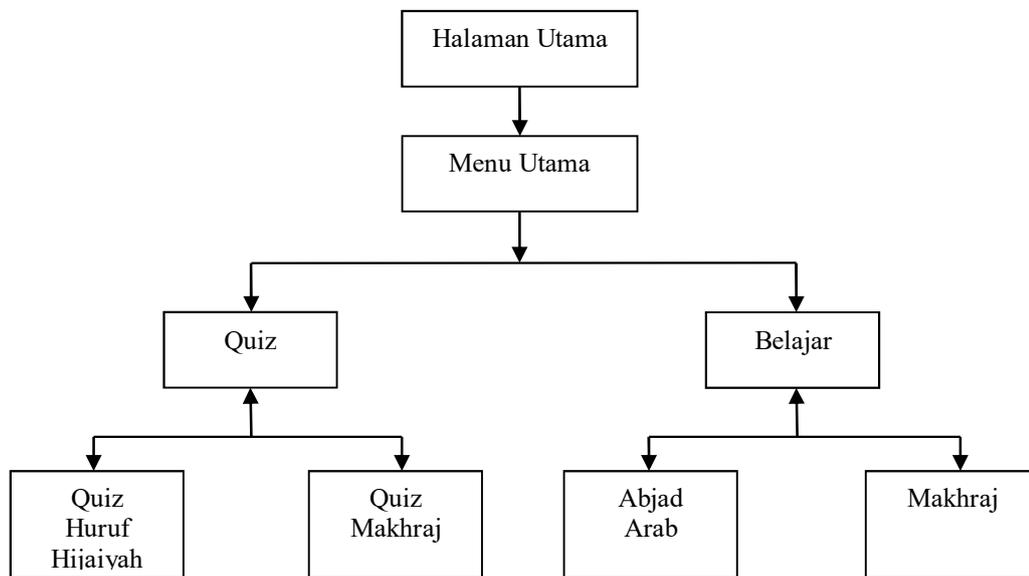
- d. Tepi lidah kanan atau kiri dengan memanjang dari pangkal sampai depan (ض)
  - e. Tepi lidah kanan dan kiri sampai ujung lidah dengan gusi atas (ل)
  - f. Ujung lidah dengan gusi atas (ن)
  - g. Ujung lidah dengan gusi atas dekat makhraj nun (ر)
  - h. Punggung kepala lidah dengan pangkal gigi seri atas (ظ, د, ت)
  - i. Ujung lidah dengan pangkal gigi seri yang atas (ص, س, ز)
  - j. Ujung lidah dengan ujung dua buah gigi atas (ظ, ت)
3. Asy-Syafatain (bibir) yang meliputi:
- a. Bibir bawah dengan ujung gigi atas (ف)
  - b. Bibir atas dan bawah dengan rapat (م ب)
  - c. Bibir atas dan bawah dengan agak renggang sedikit (و)
4. Al-Jauf (rongga mulut) yang meliputi: semua huruf mad yaitu alif, ya' dan wawu.
5. Al-Khoisyum (Pangkal hidung) yang meliputi: Nun sukun atau tanwin ketika di idgham bighunnahkan, di-ikhfa'kan serta di-iqlabkan dan mim sukun yang di idghamkan pada mim dan di-ikhfa'kan pada ba' (Di & Baureno, 2021).



Gambar 1. 2 Skema Makhraj (Rhain et al., 2023).

### 1.7.7 Struktur Navigasi Multimedia

Pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia Mengenal Huruf Hijaiyah dan makhraj ini penulis menggunakan struktur navigasi hierarki. Struktur hierarki percabangan di mana menu utama adalah pusat navigasi yang merupakan penghubung ke semua fitur aplikasi. Struktur hierarki yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 1. 3 Struktur Navigasi Hierarki

sesuai dengan tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Dengan struktur navigasi ini, penulis merancang struktur yang secara ringkas menjelaskan alur yang akan dibuat, sehingga pengguna akan dihadapkan pada jendela Halaman utama. Setelah melewati jendela Halaman utama, pengguna dapat memilih beberapa menu untuk kembali ke jendela Menu utama atau memilih untuk keluar.

Di dalam jendela Menu utama terdapat 2 macam menu, yaitu Belajar dan Quiz. Dalam Menu belajar, pengguna dapat melihat dan memilih materi pembelajaran. Sementara itu, di Menu quiz, terdapat soal-soal latihan yang dapat dikerjakan oleh pengguna. Menu latihan soal ini bertujuan untuk membantu pengguna mengasah ingatan dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya di Menu belajar.

## 1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

### 1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini yaitu:

Tabel 1. 1 Spesifikasi laptop yang digunakan

No	<i>Hardware</i>	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	Inter(R) Core(TM) i5-4300M 2.60GHz
2	RAM	8GB
3	<i>Harddisk</i>	500 GB

### 1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini yaitu:

a. Windows 10

Windows adalah sistem operasi yang dibuat oleh Microsoft, yang menawarkan berbagai alat untuk memudahkan banyak orang dari berbagai latar belakang. Kehadiran Windows membuat pengguna komputer tidak lagi menghadapi kesulitan seperti di masa lalu, karena saat Windows diluncurkan, jaringannya telah diperbarui menjadi lebih modern agar dapat memproses data dengan cepat dan teratur.

Windows 10 memiliki peningkatan kinerja yang signifikan dibandingkan Windows 7 dalam berbagai aspek yang diuji. Peningkatan ini

mencakup waktu *booting*, penggunaan memori, kecepatan akses disk, efisiensi daya, stabilitas sistem, performa multitasking, keamanan, dan kompatibilitas perangkat keras serta perangkat lunak. Oleh karena itu, beralih ke Windows 10 dapat memberikan manfaat kinerja yang lebih baik bagi pengguna, serta meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam penggunaan sehari-hari. Migrasi dari Windows 7 ke Windows 10 tidak hanya memberikan peningkatan dalam kinerja, tetapi juga keuntungan dalam aspek keamanan dan dukungan teknologi terbaru. Dengan peningkatan yang signifikan ini, Windows 10 menjadi pilihan yang lebih baik untuk sistem informasi modern (Natasya et al., 2024)

b. Adobe Animate

Adobe Animate adalah pengembangan dari aplikasi Adobe Flash yang termasuk ke dalam bagian multimedia. Dalam penggunaannya, Adobe Animate dikenal sebagai perangkat lunak. Aplikasi ini difungsikan untuk membuat animasi yang berbasis grafik vektor (Hendrick et al., 2024).

c. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan sebuah perangkat desain profesional yang serbaguna dan sangat digunakan di berbagai sektor, seperti pendidikan, sektor kreatif, pelatihan keahlian, serta media pembelajaran. Adobe Illustrator memiliki peran penting dalam memfasilitasi mahasiswa untuk memahami dan mengasah bakat mereka sebagai desainer. *Software* ini dimanfaatkan untuk merancang watermark, logo, spanduk, kemasan, ikon aplikasi, serta berbagai jenis desain lainnya (Andrea et al., 2024).

d. Corel Draw x7

Corel Draw adalah aplikasi yang digunakan untuk mengedit grafik vektor dan menciptakan gambar visual. Program ini lebih mengutamakan pengeditan gambar, sehingga sering dimanfaatkan oleh orang-orang di bidang iklan, desain visual, percetakan, dan area lain yang memerlukan format visual (Leman et al., 2024).

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Silakan disesuaikan dengan isi tugas akhir penulis.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

### **BAB II GAMBARAN UMUM**

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

### **BAB III PEMBAHASAN**

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

### **BAB IV PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada

rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

### 1.10 Rencana Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

Tabel 1. 2 Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																	
		April		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Tempat		■																
2	Penulisan Proposal			■	■	■	■	■											
3	Pra Pendaran							■	■	■	■								
4	Penyusunan BAB I										■	■							
5	Penyusunan BAB II											■	■						
6	Penyusunan BAB III												■	■	■				
7	Penyusunan BAB IV															■			
8	Ujian Pendaran																■	■	■