



**APLIKASI LATIHAN MENYUSUN KALIMAT DASAR
BAHASA INGGRIS DENGAN PENDEKATAN GAME
HANGMAN**

AREI WIBOWO
41507010016
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2014



**APLIKASI LATIHAN MENYUSUN KALIMAT DASAR BAHASA
INGGRIS DENGAN PENDEKATAN GAME HANGMAN**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AREI WIBOWO
41507010016

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2014

LEMBAR PERNYATAAN

NIM : 41507010016

Nama : Arei Wibowo

Judul Skripsi : Aplikasi Latihan Menyusun Kalimat Dasar Bahasa Inggris

Dengan Pendekatan Game Hangman

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir dengan judul yang tersebut di atas adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini. Apabila terayata ditemukan di dalam laporan tugas akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 12 Juni 2014



(Arei Wibowo)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dari mahasiswa berikut ini:

Nama : Arei Wibowo

NIM : 41507010016

Jurusan : Teknik Informatika

Fakultas : Ilmu Komputer

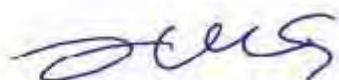
Judul : Aplikasi Latihan Meryusun Kalimat Dasar Bahasa Inggris

Dengan Pendekatan Game Hangman

Telah diperiksa dan diuji sebagai tugas akhir.

Jakarta, 12 Juni 2014


UNIVERSITAS
MERCUBUANA
Anis Cherid, S.E., MTI.
Pembimbing Tugas Akhir



Sabar Rudiarto, M.Kom.

Kcord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Tri Darvanto, S.Kom., MT.

Kaprodi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah yang Maha Esa yang telah memberikan segala kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Laporan tugas akhir yang berjudul "Aplikasi Latihan Menyusun Kalimat Dasar Bahasa Inggris Dengan Pendekatan Game Hangman" ini dibuat untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan serta sumbangan pikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Anis Cherid, S.E., MTI, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis sejak awal penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
2. Bapak Tri Daryanto, S.Kom., MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Sabar Rudiarto, M.Kom, selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak dan ibu tercinta yang tidak ada hentinya dalam memberikan doa, dukungan moril dan materi, serta kasih sayang kepada penulis.
5. Puteri Friska Marzela, kekasih tercinta yang selalu mendukung, menemani dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen, dan staf akademis program Strata-1 Teknik Informatika yang sudah membantu penulis selama menempuh pendidikan selama di Universitas Mercu Buana.
7. Teman-teman dari Universitas Mercu Buana Teknik Informatika angkatan 2007 yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan laporan skripsi ini. Semoga

laporan akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Penulis, 12 Juni 2014



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Bahasa I.....	7
2.1.1 Definisi.....	7
2.1.2 Sejarah.....	7
2.1.3 Kosa Kata Bahasa Inggris	7

2.2	Pengertian Kalimat.....	9
2.3	Bahasa Pemrograman Java	12
2.3.1	Pengertian dan Definisi	12
2.3.2	Komponen GridLayout	16
2.3.3	JtextPane	17
2.3.4	Thread	19
2.3.5	HttpURLConnection	25
2.3.6	Regular Expression	29
2.4	Google Translate	34
2.5	Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak	33
2.6	UML	36
2.6.1	<i>Use case</i>	38
2.7	Diagram Activity.....	40
2.8	Teknik Pengujian Perangkat Lunak	41
2.8.1	<i>Black Box</i>	41
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		43
3.1	Analisis dan Masalah	43
3.1.1	Analisis Aplikasi Sebelum Dikembangkan.....	43
3.1.2	Analisis Rencana Pengembangan Aplikasi	44
3.2	Perancangan Aplikasi.....	45
3.2.1	Pemodelan Diagram <i>Use Case</i>	45
3.2.2	Use Case Scenario	46
3.2.3	Pemodelan Diagram Activity	48

3.2.3.1 Diagram Aktivitas Menampilkan Basic Words List	48
3.2.3.2 Diagram Aktivitas Menampilkan Basic Words	
Definition	49
3.2.3.3 Diagram Aktivitas Melakukan Hangman Practice	
.....	49
3.3 Class Hangman Manager	52
3.4 Rancangan Antar Muka	52
3.4.1 Rancangan Antar Muka Form Basic Words List ..	53
3.4.2 Rancangan Antar Muka Form Basic Words Definiton	
.....	54
3.4.3 Rancangan Antar Muka Form Hangman Practice .	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	57
4.1 Implementasi	57
4.2 Implementasi Antar Muka.....	58
4.2.1 Tampilan Antar Muka Words List	58
4.2.2 Tampilan Antar Muka Words Definition.....	59
4.2.3 Tampilan Antar Muka Hangman Practice.....	60
4.3 Pengujian Program	62
4.3.1 Skenario Pengujian Program	62
4.3.2 Hasil Pengujian Program	63
4.3.3 Analisis Hasil Pengujian	64
BAB V PENUTUP	65

5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model <i>waterfall</i>	35
Gambar 2.2. UML	37
Gambar 2.3. Diagram <i>use case</i>	39
Gambar 3.1. Diagram Use Case <i>Aplikasi Latihan Menyusun Kalimat Dasar Bahasa Inggris Dengan Pendekatan Game Hangman</i>	45
Gambar 3.2. Diagram Aktivitas Memilih Basic Words List	48
Gambar 3.3. Diagram Aktivitas Menampilkan Basic Word Definition	49
Gambar 3.4. Diagram Aktivitas Melakukan Hangman Practice	51
Gambar 3.5. Rancangan Antar Muka Form Basic Words List	53
Gambar 3.6. Rancangan Antar Muka Form Word Definition	54
Gambar 3.7. Rancangan Antar Muka Form Hangman Practice.....	55
Gambar 4.1. Words List	58
Gambar 4.2. Words Definition.....	59
Gambar 4.3. Hangman Practice	60
Gambar 4.4. Kotak Pesan Berhasil	61
Gambar 4.5. Kotak Pesan Gagal	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Tanda Titik.....	29
Tabel 2.2. Tabel Kualifier	30
Tabel 2.3. Tabel Grouping	30
Tabel 2.4. Tabel Character Class	31
Tabel 2.5. Tabel Predefined Character Classes Pertama.....	32
Tabel 2.6. Tabel Predefined Character Classes Kedua	32
Tabel 2.7. Tabel Gabungan Dan Alternatif.....	33
Tabel 2.8. Tipe diagram UML.	37
Tabel 2.9. Notasi <i>use case</i>	38
Tabel 2.10. Notasi Activity Diagram	40
Tabel 3.1. Use Case Scenario Melakukan Hangman Practice	46
Tabel 3.2. Tabel Method	52
Tabel 4.1. Tabel Pengujian Program.....	62
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian Program	63