



APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS 1 SD
BERBASIS MULTIMEDIA

Disusun Oleh :

VALIAN ERLANDI

41505010026

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2011



APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS 1 SD

BERBASIS MULTIMEDIA

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Persyaratan
Menyelesaikan Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun Oleh :

VALIAN ERLANDI

41505010026

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2011

LEMBAR PENGESAHAN

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

Nama : Valian Erlandi
NIM : 41505010026
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : **Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 SD Berbasis Multimedia**

Skripsi ini telah disidangkan, diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir.

Jakarta, Maret 2011

Menyetujui

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Devi Fitrianah,S.Kom.,MTI.

Mengetahui

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Mengetahui

Kaprodi Teknik Informatika

Ida Nurhaida,ST.,MT.

Devi Fitrianah,S.Kom.,MTI.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Valian Erlandi
NIM : 41505010026
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul ” **Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 SD Berbasis Multimedia**” merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh penulis sendiri dan bukan merupakan tiruan atau buatan dari pihak manapun, kecuali kutipan-kutipan yang dijadikan sumber informasi yang tercantum dalam Daftar Pustaka.

Jakarta, Maret 2011

Penulis

Valian Erlandi

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat, rahmat dan hidayanya serta karunia yang masih diberikan, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Walaupun melalui proses yang sangat panjang dan dengan keterbatasan yang dimiliki penulis, namun tugas akhir ini dengan judul ” Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 SD Berbasis Multimedia” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang diperlukan untuk menyelesaikan pendidikan guna mendapatkan gelar Sarjana (Strata 1) di Universitas Mercu Buana.

Selama mengerjakan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Dorongan semangat maupun motivasi yang datang sehingga membuat penulis dapat terus maju untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini sungguh sangat amat bermanfaat sekali. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih untuk orang-orang di bawah ini yang menurut penulis amat berperan.

Mereka adalah:

1. Ibu Devi Fitriana. S.Kom, MTI selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dan selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana. yang telah berkenan banyak meluangkan waktu dan ilmunya serta memberi dukungan dan pengarahan hingga laporan tugas akhir ini selesai.
2. Ibu Ida Nurhaida, ST.,MT selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.

3. Bapak Abdusy Syarif, ST. MT., selaku pembibing akademik Jurusan Teknik Informatika , Universitas Mercu Buana dan selaku pemberi pengarahan, semangat dan dukungannya beserta masukan untuk tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Teknik Informatika atas bantuannya selama masa studi di Universitas Mercu Buana.
5. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu namun membantu menyelesaikan penulisan ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan dan keterbatasan yang terdapat dalam laporan tugas akhir ini dan untuk itu semua saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini serta besar harapan penulis semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Jakarta, Maret 2011

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pengertian Pembelajaran	10
2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.3 Pengertian Multimedia	10

2.3.1 Objek Multimedia	11
2.3.2 Penggunaan Multimedia.....	12
2.3.3 Metedologi Pengembangan Multimedia	14
2.4 Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak	17
2.5 Pola Pengembangan Perangkat Lunak Dengan CAI (Computer Assisted Instructions).....	18
2.5.1 Jenis-jenis CAI	18
2.5.2 Kriteria Perangkat Ajar yang Baik	20
2.6 Pengenalan <i>Unified Modeling Language</i> (<i>UML</i>).....	21
2.6.1 Sejarah Singkat <i>UML</i>	21
2.6.2 Diagram <i>UML</i>	22
2.6.3 Diagram <i>Use Case</i>	24
2.6.3.1 Indentifikasi <i>Use Case</i>	26
2.6.3.2 Pendokumentasi Model <i>Use Case</i>	28
2.6.4 Diagram <i>Sekuensial</i>	32
2.6.5 Diagram Aktifitas	33
2.7 <i>Storyboard</i>	35
2.8 Interaksi Manusia dan Komputer	36
2.9 Pengertian Program dan aplikasi.....	37
2.10 Mengenal <i>Macromedia Flash MX</i>	38
2.11 Mengenal Pemrograman <i>Action Script</i>	39

BAB III KONSEP, DESAIN DAN PENGUMPULAN MATERI	40
3.1 Konsep Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris	40
3.1.1 Menentukan Kebutuhan Dasar Pengguna	40
3.1.2 Menentukan Tujuan Pembuatan Aplikasi	41
3.1.3 Mengidentifikasi Pengguna (<i>User</i>).....	41
3.2 Perancangan Aplikasi	42
3.2.1 <i>Storyboard</i>	43
3.2.1.1 <i>Storyboard</i> Halaman Pembuka	43
3.2.1.2 <i>Storyboard</i> Halaman Menu Utama	44
3.2.1.3 <i>Storyboard</i> Halaman Materi	45
3.2.1.4 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan.....	46
3.2.1.5 <i>Storyboard</i> Halaman Ujian.....	47
3.2.2 Diagram <i>Use Case</i>	47
3.2.3 Diagram Aktifitas	52
3.2.3.1 Diagram Aktifitas Melihat dan Mendengar Materi.....	53
3.2.3.2 Diagram Aktifitas Proses Latihan	54
3.2.3.3 Diagram Aktifitas Ujian	55
3.2.4 Diagram <i>Sequential</i>	56
3.3 Perancangan Tampilan (<i>Screen</i>).....	60
3.4 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	63
3.4.1 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	63

3.4.2 Pengumpulan Bahan Untuk Aplikasi.....	65
BAB IV PEMBUATAN APLIKASI, PENGUJIAN DAN DISTRIBUSI	74
4.1 Pembuatan Aplikasi.....	74
4.2 Pengujian	86
4.2.1 Metode <i>Black Box Testing</i>	87
4.2.2 Hasil Pengujian	87
4.3 Distribusi.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran-Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Multimedia (<i>Luther</i> , 1994)	14
Gambar 2.2 Lapisan rekayasa perangkat lunak	17
Gambar 2.3 <i>Use Case Model</i>	26
Gambar 2.4 Aktor dan <i>Use case</i> Transaksi di ATM.....	28
Gambar 2.5 Contoh Diagram Sekuensial	33
Gambar 2.6 Contoh Diagram <i>Activity</i>	35
Gambar 2.7 Contoh <i>Storyboard</i>	36
Gambar 3.1 <i>Storyboard</i> Halaman Pembuka	43
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> Halaman Menu Utama	44
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> Halaman Materi	45
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Halaman Latihan	46
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Halaman Ujian	47
Gambar 3.6 Diagram <i>Use Case</i> Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris	48
Gambar 3.7 Diagram Aktifitas Melihat dan Mendengarkan Materi.....	53
Gambar 3.8 Diagram Aktifitas Menu Latihan.....	54
Gambar 3.9 Diagram Aktifitas Menu Ujian	55
Gambar 3.10 Diagram <i>Sequential</i> Melihat dan Mendengarkan Materi Bahasa Inggris.....	57

Gambar 3.11 Diagram <i>Sequential</i> Untuk Menu Latihan.....	58
Gambar 3.12 Diagram <i>Sequential</i> Menu Ujian	59
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Menu Utama	61
Gambar 3.14 Perancangan Tampilan Menu Materi.....	61
Gambar 3.15 Perancangan Tampilan Menu Latihan	62
Gambar 3.16 Perancangan Tampilan Menu Ujian	63
Gambar 4.1 <i>Scene</i> Pembuka	75
Gambar 4.2 <i>Scene</i> Menu Utama	76
Gambar 4.3 <i>Scene</i> Materi	79
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Latihan.....	83
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Ujian.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Jenis-jenis Diagram UML</i>	23
Tabel 2.2	Notasi Pemodelan <i>Diagram Use Case</i>	30
Tabel 2.3	Notasi-notasi Dalam Pemodelan <i>Diagram Sequential</i>	32
Tabel 2.4	Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	34
Tabel 3.1	Daftar Gambar Yang Digunakan Pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris	67
Tabel 3.2	Daftar Suara Yang Digunakan Pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris.....	72
Tabel 4.1	Fungsi <i>Layer</i> Pada <i>Scene</i> Pembuka	75
Tabel 4.2	Fungsi <i>Layer</i> Pada <i>Scene</i> Menu Utama	77
Tabel 4.3	Fungsi <i>Layer</i> Pada <i>Scene</i> Materi	79
Tabel 4.4	Fungsi <i>Layer</i> Pada <i>Scene</i> Latihan.....	83
Tabel 4.5	Fungsi <i>Layer</i> Pada <i>Scene</i> Ujian.....	85
Tabel 4.6	Tabel Skenario Pengujian	87
Tabel 4.7	Tabel Hasil Pengujian.....	88