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

lib.mercubuana.ac.id

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

lib.mercubuana.ac.id

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

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Devi Fitrianah,S.Kom.,MTI.

Mengetahui,

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

a/n

Ida Nurhaida,ST.,MT.

Mengesahkan,

KaProdi Teknik Informatika

Devi Fitrianah,S.Kom.,MTI.

lib.mercubuana.ac.id

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.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, Maret 2011

Penulis

Valian Erlandi

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat, rahmat dan hidayanya serta karunia yang masih diberikan, sehinga 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 unutk 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mereka adalah:

1. Ibu Devi Fitrianah. 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.

lib.mercubuana.ac.id

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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Maret 2011

Penulis

lib.mercubuana.ac.id

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

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

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 *Unified Modeling Language* (*UML*) 21

2.6.1 Sejarah Singkat *UML* 21

2.6.2 Diagram *UML* 22

2.6.3 Diagram *Use Case* 24

2.6.3.1 Indentifikasi *Use Case* 26

2.6.3.2 Pendokumentasi Model *Use Case* 28

2.6.4 Diagram *Sekuensial* 32

2.6.5 Diagram Aktifitas 33

2.7 *Storyboard* 35

2.8 Interaksi Manusia dan Komputer 36

2.9 Pengertian Program dan aplikasi 37

2.10 Mengenal *Macromedia Flash MX* 38

2.11 Mengenal Pemrograman *Action Script* 39

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

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 Mengindentifikasi Pengguna (*User*).....41

3.2 Perancangan Aplikasi 42

3.2.1 *Storyboard*.....43

3.2.1.1 *Storyboard* Halaman Pembuka 43

3.2.1.2 *Storyboard* Halaman Menu Utama 44

3.2.1.3 *Storyboard* Halaman Materi 45

3.2.1.4 *Storyboard* Halaman Latihan.....46

3.2.1.5 *Storyboard* Halaman Ujian 47

3.2.2 Diagram *Use Case* 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 *Sequential* 56

3.3 Perancangan Tampilan (*Screen*).....60

3.4 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*).....63

3.4.1 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....63

UNIVERSITAS MERCU BUANA

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 *Black Box Testing* 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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Multimedia (*Luther,* 1994) 14

Gambar 2.2 Lapisan rekayasa perangkat lunak 17

Gambar 2.3 *Use Case Model* 26

Gambar 2.4 Aktor dan *Use case* Transaksi di ATM 28

Gambar 2.5 Contoh Diagram Sekuensial 33

Gambar 2.6 Contoh Diagram *Activity* 35

Gambar 2.7 Contoh *Storyboard* 36

Gambar 3.1 *Storyboard* Halaman Pembuka 43

Gambar 3.2 *Storyboard* Halaman Menu Utama 44

Gambar 3.3 *Storyboard* Halaman Materi 45

Gambar 3.4 *Storyboard* Halaman Latihan 46

Gambar 3.5 *Storyboard* Halaman Ujian 47

Gambar 3.6 Diagram *Use Case* 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 *Sequential* Melihat dan Mendengarkan Materi

Bahasa Inggris.....57

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Gambar 3.11 Diagram *Sequential* Untuk Menu Latihan.....58

Gambar 3.12 Diagram *Sequential* 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 *Scene* Pembuka 75

Gambar 4.2 *Scene* Menu Utama 76

Gambar 4.3 *Scene* Materi 79

Gambar 4.4 *Scene* Latihan.....83

Gambar 4.4 *Scene* Ujian.....85

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 *Jenis-jenis Diagram UML* 23

Tabel 2.2 Notasi Pemodelan *Diagram Use Case* 30

Tabel 2.3 Notasi-notasi Dalam Pemodelan Diagram *Sequential* 32

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Activity Diagram* 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 *Layer* Pada *Scene* Pembuka 75

Tabel 4.2 Fungsi *Layer* Pada *Scene* Menu Utama 77

Tabel 4.3 Fungsi *Layer* Pada *Scene* Materi 79

Tabel 4.4 Fungsi *Layer* Pada *Scene* Latihan 83

Tabel 4.5 Fungsi *Layer* Pada *Scene* Ujian 85

Tabel 4.6 Tabel Skenario Pengujian 87

Tabel 4.7 Tabel Hasil Pengujian 88

UNIVERSITAS MERCU BUANA