



UNIVERSITAS MERCU BUANA

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
TINGKAT SEKOLAH DASAR STUDI KASUS : KELAS 1 SD**

ADIK DWI SANTOSO

41508010025

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012



UNIVERSITAS MERCU BUANA

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
TINGKAT SEKOLAH DASAR STUDI KASUS : KELAS 1 SD**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :

ADIK DWI SANTOSO

41508010025

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

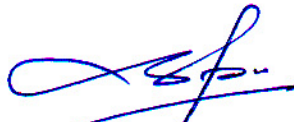
2012

LEMBAR PERSETUJUAN

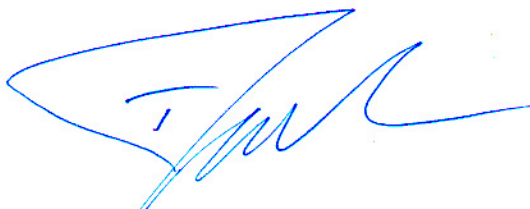
NIM : 41508010025
Nama : ADIK DWI SANTOSO
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR
STUDI KASUS : KELAS 1 SD

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

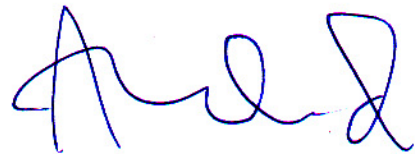
JAKARTA, 22-02-2012



Devi Fitriana, S.Kom., MTI.
Pembimbing Tugas Akhir



Tri Daryanto, S.Kom., MT
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Anis Cherid, SE., MTI.
KaProdi Teknik Informatika

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41508010025
Nama : ADIK DWI SANTOSO
Judul skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR
STUDI KASUS: KELAS 1 SD

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Februari 2012



(Adik Dwi Santoso)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim Alhamdulillah segala puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia Nya, sehingga laporan tugas akhir ini telah dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurah limpah kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat beliau.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Devi Fitriana, S.Kom., MTI selaku Pembimbing Tugas Akhir yang dengan sabar telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun tugas akhir ini serta memberi semangat untuk segera menyelesaikan laporan ini.
2. Bapak Anis Cherid, M.T.I selaku Kepala Program Studi pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercubuana.
3. Bapak Tri Daryanto, S.Kom.,MT., selaku Koordinator Tugas Akhir pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercubuana.
4. Ayah Kasino, Ibu Miswanti, Kakak Peni Handayani, dan Adik Geri Santoso Adi yang tidak pernah berhenti dalam memberikan do'a, semangat, dan materi.
5. Saudara dan sahabat-sahabat terutama kawan-kawan angkatan 2008 yang telah memberikan dukungan.

Semoga dengan ini semua Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik Nya, Aamiin.

Jakarta, Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pernyataan	i
Lembar Persetujuan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstract	v
Abstrak.....	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Rekayasa Perangkat Lunak	6
2.1.1 Tujuan Rekayasa Perangkat Lunak.....	7
2.2 Unified Modelling Language (UML)	7

2.2.1 Diagram Use Case	9
2.2.2 Diagram Activity	11
2.3 Interaksi Manusia dan Komputer	13
2.4 Multimedia	14
2.4.1 Komponen Multimedia	15
2.5 Konsep Multimedia dalam pendidikan	18
2.6 Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Komputer	18
2.7 Bahasa Inggris	19
2.8 Storyboard	20
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	21
3.1 Analisa	21
3.2 Konsep	22
3.3 Perancangan	23
3.3.1 Perancangan Use Case Diagram	24
3.3.2 Perancangan Activity Diagram	26
3.3.3 Perancangan Peta Navigasi	28
3.3.4 Perancangan Antarmuka (Storyboard)	30
3.4 Pengumpulan Bahan	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	43
4.1 Implementasi Aplikasi	43
4.1.1 Proses	43
4.2 Pembuatan	44

4.2.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	44
4.2.2 Langkah-langkah Pembuatan.....	45
4.3 Pengujian	66
4.3.1 Skenario Pengujian.....	67
4.3.2 Hasil Pengujian	70
4.3.3 Analisa Hasil Pengujian Perangkat Lunak	73
4.4 Distribusi.....	73
BAB V PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tujuan RPL	7
Gambar 2.2 Use Case Diagram	11
Gambar 2.3 Activity Diagram	12
Gambar 2.4 Interaksi Manusia dan Komputer.....	13
Gambar 3.1 Use Case Diagram rancang bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris tingkat sekolah dasar studi kasus kelas 1 SD.	24
Gambar 3.2 Activity Diagram memilih lesson.....	27
Gambar 3.3 Activity Diagram mengerjakan review semester.....	28
Gambar 3.4 Peta Navigasi rancang bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris tingkat sekolah dasar studi kasus kelas 1 SD	29
Gambar 3.5 Perancangan antarmuka cover Index	30
Gambar 3.6 Perancangan antarmuka Menu Utama	31
Gambar 3.7 Perancangan antarmuka halaman Lesson.....	32
Gambar 3.8 Perancangan antarmuka materi Litening dan Reading	33
Gambar 3.9 Perancangan antarmuka halaman Writing	34
Gambar 3.10 Perancangan antarmuka halaman Review soal pilihan ganda.....	35
gambar 3.11 Perancangan antarmuka halaman Review soal essay	36

Gambar 3.12 Perancangan antarmuka halaman Review soal	
Benar atau salah	37
Gambar 4.1 Dialog Box Convert to Symbol	45
Gambar 4.2 tampilan Cover depan	46
Gambar 4.3 tampilan Cover belakang	46
Gambar 4.4 Dialog Box Convert to Button.....	47
Gambar 4.5 tampilan halaman Utama	47
Gambar 4.6 tampilan halaman materi (Listening).....	49
Gambar 4.7 tampilan halaman materi (Reading).....	50
Gambar 4.8 tampilan halaman materi (Reading) yang lain	51
Gambar 4.9 tampilan halaman latihan (Writing).....	52
Gambar 4.10 tampilan halaman pembuka pada Review	56
Gambar 4.11 tampilan Menu soal pilihan ganda pada Review	57
Gambar 4.12 tampilan Menu soal Essay pada Review	60
Gambar 4.13 tampilan Menu benar atau salah pada Review	64
Gambar 4.14 tampilan Exporting	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Konsep dasar UML.....	8
Tabel 2.2 simbol Use Case Diagram.....	10
Tabel 2.3 sombol-simbol Activity Diagram.....	12
Tabel 3.1 Use Case Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris kelas 1 Sd	26
Tabel 3.2 Pengumpulan bahan yang diambil dari buku bahasa Inggris Kelas 1 SD	38
Tabel 3.3 Pengumpulan bahan yang diunduh.....	40
Tabel 4.1 fungsi halaman Menu Utama	47
Tabel 4.2 fungsi halaman materi (Listening)	48
Tabel 4.3 fungsi halaman materi (Reading)	49
Tabel 4.4 fungsi halaman latihan (Writing)	52
Tabel 4.5 fungsi tampilan Review	56
Tabel 4.6 Skenario Pengujian.....	67
Tabel 4.7 Hasil Pengujian	70