



UNIVERSITAS MERCU BUANA

**Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah**

**Dasar**

**(Studi Kasus : Kelas 6 SD)**

RINO FADILLAH

41508010052

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 6 SD)**

*Laporan Tugas Akhir*

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :

RINO FADILLAH

41508010052

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41508010052

Nama : RINO FADILLAH

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat

Sekolah Dasar (Studi Kasus : Kelas 6 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



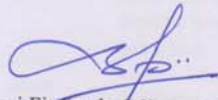
(RINO FADILLAH)

LEMBAR PERSETUJUAN


NIM : 41508010052  
Nama : RINO FADILLAH  
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN  
BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR  
STUDI KASUS : KELAS 6 SD

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI


JAKARTA, ..... 22-02-2012 .....



Devi Fitrihanah, S.Kom., MTL  
Pembimbing Tugas Akhir



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



Anis Cherid, SE., MTL  
KaProdi Teknik Informatika

## **KATA PENGANTAR**

Bismillahirrahmanirrahim Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran 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 Tri Daryanto S.Kom, MT selaku Koordinator Tugas Akhir serta Bapak Anis Cherid MTI selaku pembimbing akademik sekaligus KaProdi Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Seluruh dosen pengajar dan staff TU Prodi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Orang tua, kakak-kakak yang tidak pernah berhenti dalam memberikan doa, semangat, dan materi.
5. Teman-teman seperjuangan Informatika 2008 atas segala bentuk bantuan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas bantuan do'a, dan dukungannya hingga terselesaikannya penyusunan laporan tugas akhir ini.

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

Jakarta, Februari 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	1
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1. Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak.....	7
2.2. <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	7
2.2.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	7
2.2.2. <i>Activity Diagram</i> .....	10
2.3. Multimedia.....	12
2.3.1. Objek-Objek Multimedia.....	13
2.4. Interaksi Manusia dan Komputer.....	13
2.4.1. Faktor Interaksi Manusia dan Komputer.....	14
2.5. Media Pembelajaran.....	15
2.4.1. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran.....	17
2.6. Storyboard.....	19
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN</b> .....	20
3.1. Analisa.....	20
3.2. Konsep.....	21
3.3. Perancangan.....	23
3.3.1. Pemodelan diagram Use Case.....	23
3.3.2. Perancangan Activity Diagram.....	25
3.3.3. Perancangan Peta Navigasi.....	26
3.3.4. Perancangan Storyboard.....	28
3.4. Pengumpulan Bahan.....	34
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN</b> .....	44
4.1. Pembuatan.....	44
4.1.1. Implementasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus : Kelas 6 SD).....	44
4.1.2. Implementasi Kebutuhan Sistem.....	44

4.1.3. Langkah-langkah Pembuatan .....	45
4.2. Pengujian .....	76
4.2.1. Metode <i>Blackbox Testing</i> .....	76
4.2.2. Analisis Hasil Pengujian.....	82
4.3. Distribusi .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>
5.1. Kesimpulan .....	84
5.2. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh diagram <i>activity</i> (Pressman, 2005).....	12
Gambar 3.1. Diagram <i>Use case</i> Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus : Kelas 6 SD).....	23
Gambar 3.2. <i>Activity Diagram</i> .....	25
Gambar 3.3. <i>Pata navigasi</i> .....	27
Gambar 3.4. Perancangan <i>storyboard cover</i> depan .....	28
Gambar 3.5. Perancangan <i>storyboard</i> menu utama .....	29
Gambar 3.6. Perancangan <i>storyboard</i> halaman <i>lesson</i> .....	30
Gambar 3.7. Perancangan <i>storyboard</i> halaman materi ajar <i>listening</i> dan <i>reading</i> .....	31
Gambar 3.8. Perancangan <i>storyboard</i> halaman materi latihan <i>writing</i> .....	32
Gambar 3.9. Perancangan <i>storyboard</i> halaman <i>review</i> .....	33
Gambar 4.1. <i>Document Properties</i> .....	46
Gambar 4.2. <i>Dialog box convert to symbol</i> .....	46
Gambar 4.3. <i>Linkage Properties</i> .....	46
Gambar 4.4. <i>Dialog box convert to symbol</i> .....	51
Gambar 4.5. Tombol pada halaman <i>flipbook</i> .....	51
Gambar 4.6. <i>Dialog box convert to symbol</i> .....	53
Gambar 4.7. Tampilan <i>cover</i> depan .....	53
Gambar 4.8. Tampilan <i>cover</i> belakang .....	54
Gambar 4.9. <i>Dialog box convert to symbol</i> .....	54
Gambar 4.10. Tampilan halaman utama .....	55
Gambar 4.11. Tampilan halaman materi <i>listening</i> .....	59
Gambar 4.12. Tampilan halaman materi <i>reading</i> .....	60
Gambar 4.13. Tampilan halaman materi <i>writing</i> .....	61
Gambar 4.14. Tampilan <i>review</i> soal pilihan ganda .....	64
Gambar 4.15. Tampilan <i>review</i> soal <i>true false</i> atau benar salah .....	68
Gambar 4.16. Tampilan <i>review</i> soal <i>essay</i> .....	73
Gambar 4.17. Tampilan <i>exporting</i> .....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis diagram resmi UML (Munawar, 2005).....	8
Tabel 2.2 Notasi <i>use case</i> diagram (Booch, Rumbaugh, dan Jacobson 1998).....	9
Tabel 2.3 Notasi <i>use case</i> diagram (lanjutan).....	10
Tabel 2.4 Notasi <i>activity diagram</i> (Fowler, 2005).....	11
Tabel 3.1 <i>Use case</i> Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus : Kelas 6 SD).....	24
Tabel 3.2 Pengumpulan bahan yang dibuat sendiri .....	34
Tabel 3.2 Pengumpulan bahan yang dibuat sendiri (Lanjutan).....	35
Tabel 3.2 Pengumpulan bahan yang dibuat sendiri (Lanjutan).....	36
Tabel 3.2 Pengumpulan bahan yang dibuat sendiri (Lanjutan).....	37
Tabel 3.2 Pengumpulan bahan yang dibuat sendiri (Lanjutan).....	38
Tabel 3.3 Pengumpulan bahan yang discan .....	38
Tabel 3.3 Pengumpulan bahan yang discan (lanjutan).....	39
Tabel 3.3 Pengumpulan bahan yang discan (lanjutan).....	40
Tabel 3.3 Pengumpulan bahan yang discan (lanjutan).....	41
Tabel 3.4 Pengumpulan bahan yang diunduh .....	42
Tabel 3.4 Pengumpulan bahan yang diunduh (lanjutan).....	43
Tabel 4.1 Fungsi tombol pada halaman <i>flipbook</i> .....	51
Tabel 4.2 Fungsi halaman menu utama .....	55
Tabel 4.3 Fungsi halaman materi <i>listening</i> .....	59
Tabel 4.4 Fungsi halaman materi <i>reading</i> .....	60
Tabel 4.5 Fungsi halaman materi <i>writing</i> .....	61
Tabel 4.6 Fungsi tampilan <i>review</i> .....	64
Tabel 4.7 Tabel skenario pengujian .....	76
Tabel 4.7 Tabel skenario pengujian (lanjutan).....	77
Tabel 4.7 Tabel skenario pengujian (lanjutan).....	78
Tabel 4.8 Tabel hasil pengujian .....	79
Tabel 4.8 Tabel hasil pengujian (lanjutan).....	80
Tabel 4.8 Tabel hasil pengujian (lanjutan).....	81
Tabel 4.8 Tabel hasil pengujian (lanjutan).....	82