



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR STUDI
KASUS KELAS 4 SD**

**ANUGRAH AGUNG SUSANTO
41508010023**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012**



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR STUDI
KASUS KELAS 4 SD**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

ANUGRAH AGUNG SUSANTO
41508010023

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41508010023
Nama : ANUGRAH AGUNG SUSANTO
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR
STUDI KASUS : KELAS 4 SD

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

Jakarta, Februari 2012



Anugrah Agung Susanto

LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 41508010023
Nama : ANUGRAH AGUNG SUSANTO
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR STUDI KASUS : KELAS 4 SD

SKRIPSIINI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

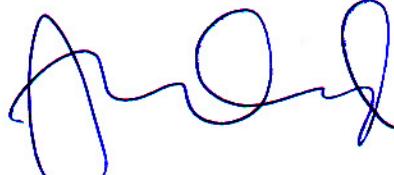
JAKARTA, 22-02-2012



Devi Fitrianto, 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 di bawah ini :

NIM : 41508010023
Nama : ANUGRAH AGUNG SUSANTO
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR
STUDI KASUS : KELAS 4 SD

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

Jakarta, Februari 2012

Anugrah Agung Susanto

LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 41508010023
Nama : ANUGRAH AGUNG SUSANTO
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR :
STUDI KASUS KELAS 4 SD

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
JAKARTA, FEBRUARI 2012

Devi Fitrianah, S.Kom., MTI

Pembimbing

Tri Daryanto, S.Kom., MT

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Anis Cherid, SE., MTI

Kaprodi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena bantuan rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar Studi Kasus : Kelas 4 SD” ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercubuana.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis sehingga laporan tugas akhir ini dapat tersusun dengan baik.

Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Devi Fitrianah, Skom, MT. Selaku Dosen pembimbing yang telah begitu banyak membantu, membimbing, mengarahkan dan memberikan saran-sarannya.
2. Bapak Anis Cherid SE, MTI. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universits Mercu Buana.
3. Bapak Tri Daryanto S.Kom, MT selaku Koordinator Tugas Akhir.
4. Kedua Orangtua tercinta yang telah memberikan do'a dan dorongan baik moril maupun materiil.
5. Saudara dan sahabat-sahabat terutama kawan-kawan teknik informatika angkatan 2008 yang telah memberikan dukungan.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Jakarta, Februari 2012

Abstract

Language is an important aspect in the interaction. By studying the language (be it verbal, written or gesture) people will make communication and social contact. Growing technological developments make a person learn how to be better. The development of this technology now in use to ease people in completing the work. In education, multimedia is used in learning. Learning of using multimedia is certainly more interesting because all the people not only learn but also know the use of multimedia technology. Luther multimedia development will be used as the research methodology in building this application which also includes concept, design, material collecting, execution, and testing and distribution. So based on that in mind, the authors wanted to make "The Design of English Learning Application for Elementary Level. Case Study: 4rd grade Elementary School" the using of software adobe flash cs3 in order to provide convenience for elementary school students learn the English language but is also makes it easy for teachers deliver the subject material in English.

Keywords : Technology, Multimedia, Application of learning.

Abstrak

Bahasa merupakan aspek penting dalam berinteraksi. Dengan mempelajari bahasa, (baik itu lisan, tulisan maupun isyarat) orang akan melakukan komunikasi dan kontak sosial. Seiring, dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang membuat cara belajar seseorang harus lebih baik. Perkembangan teknologi sekarang ini digunakan untuk memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaan. Dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan multimedia tentu lebih menarik karena semua orang tidak hanya belajar menggunakan multimedia tetapi juga mengenal teknologi. Metodologi penelitian yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia (*luther*) yang meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi. Maka berdasarkan pemikiran diatas, penulis ingin membuat “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar : Studi Kasus Kelas 4 SD” menggunakan software adobe flash cs3 dengan tujuan memberikan kemudahan untuk para siswa sekolah dasar mempelajari bahasa Inggris selain itu juga memberikan kemudahan bagi guru menyampaikan materi pelajaran dalam bahasa Inggris.

Kata kunci : Teknologi, Multimedia, Aplikasi pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	6

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Rekayasa Perangkat Lunak	7
2.2 Definisi Pembelajaran.....	7
2.2.1 Media Pembelajaran	8
2.3 Definisi Bahasa Inggris.....	8
2.4 Pembelajaran Berbantuan Komputer.....	9
2.4.1 Multimedia sebagai Pembelajaran Interaktif.....	10
2.5 Multimedia.....	11
2.5.1 Pengertian Multimedia	11
2.5.2 Jenis Multimedia	11
2.5.3 Unsur - Unsur Multimedia	12
2.5.4 Macam – Macam Format audio.....	13
2.6 Unified Modelling Languange (UML)	15
2.6.1 Use Case Diagram	15
2.6.2 Activity Diagram.....	17
2.7 Interaksi Manusia Dan Komputer.....	19
2.7.1 Tujuan Interaksi Manusia Dan Komputer	19
2.8 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	20
2.9 Storyboard.....	21
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	23
3.1 Analisa	23

3.2 Konsep	24
3.3 Perancangan 25	
3.3.1 Perancangan Aplikasi..... 25	
3.3.2 Perancangan Activity Diagram 28	
3.3.3 Perancangan Peta Navigasi 29	
3.3.4 Perancangan Antar Muka..... 31	
3.4 Pengumpulan Bahan 39	
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 45	
4.1 Pembuatan..... 45	
4.1.1 Impementasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 4 SD 45	
4.1.2 Proses 45	
4.1.3 Spesiifikasi Kebutuhan Sistem 46	
4.1.4 Pembuatan Halaman Index 47	
4.1.5 Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi 49	
4.2 Pengujian 74	
4.2.1 Metode Black Box Testing..... 74	
4.2.2 Skenario Pengujian Aplikasi 75	
4.2.3 Data Hasil Black Box..... 77	
4.2.4 Data Hasil Pengujian Aplikasi 77	
4.2.5 Analisis Hasil Pengujian Perangkat Lunak 79	
4.3 Distribusi 79	

BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh use case diagram.....	17
Gambar 2.2 Contoh activity diagram	19
Gambar 3.1 Use case diagram Rancang bangun aplikasi pembelajaran bahasa Inggris kelas 4 SD	26
Gambar 3.2 Activity diagram rancang bangun aplikasi pembelajaran bahasa Inggris kelas 4 SD	28
Gambar 3.3 Peta navigasi rancang bangun aplikasi pembelajaran bahasa Inggris kelas 4 SD	30
Gambar 3.4 Perancangan storyboard cover depan.....	31
Gambar 3.5 Perancangan storyboard menu utama.....	32
Gambar 3.6 Perancangan storyboard halaman lesson.....	33
Gambar 3.7 Perancangan storyboard materi listening dan reading.....	34
Gambar 3.8 Perancangan storyboard materi writing.....	35
Gambar 3.9 Perancangan storyboard halaman review pada soal pilihan ganda	36
Gambar 3.10 Perancangan storyboard halaman review pada soal essay	37
Gambar 3.11 Perancangan storyboard halaman review pada soal benar atau Salah.....	38

Gambar 4.1 Tampilan Index	47
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Halaman Index	48
Gambar 4.3 Dialog Box Convert To Symbol.....	49
Gambar 4.4 Tampilan Cover Depan	50
Gambar 4.5 Tampilan Cover Belakang.....	50
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Utama	52
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi (Listening).....	55
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Materi (Reading)	56
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Latihan (Writing).....	57
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Latihan (Pilihan Ganda)	60
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Latihan (True or False).....	62
Gambar 4.12 Tampilan menu soal pilihan ganda pada review	63
Gambar 4.13 Tampilan menu soal essay pada review	66
Gambar 4.14 Tampilan menu soal benar atau salah pada review	69
Gambar 4.15 Tampilan exporting	73
Gambar 4.16 Tampilan Publish	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Notasi use case diagram.....	16
Tabel 2.2 Simbol – simbol activity diagram	18
Tabel 3.1 use case aplikasi pembelajaran kelas 4 SD	26
Table 3.2 Pengumpulan bahan yang discan (S.B Sulaiman, 2010)	39
Table 3.3 Pengumpulan bahan yang diunduh	41
Tabel 4.1 Tampilan Index	47
Tabel 4.2 Fungsi halaman menu utama	51
Tabel 4.3 Fungsi halaman materi (listening)	54
Tabel 4.4 Fungsi halaman materi (reading)	55
Tabel 4.5 Fungsi halaman latihan (writing)	56
Tabel 4.6 Fungsi halaman latihan (pilihan ganda)	59
Tabel 4.7 Fungsi halaman latihan (true or false).....	61
Tabel 4.8 Fungsi tampilan review	63
Tabel 4.9 Skenario pengujian aplikasi	75
Tabel 4.10 Data hasil pengujian aplikasi	77