



**APLIKASI MODUL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK KELAS IX SMP**

DEWI LESTARI ADITIA HANDA
41508010226

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



**APLIKASI MODUL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK KELAS IX SMP**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

DEWI LESTARI ADITIA HANDA
41508010226

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41508010226
Nama : DEWI LESTARI ADITIA HANDA
Judul Skripsi : APLIKASI MODUL PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS UNTUK ANAK KELAS IX SMP

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, April 2012



(Dewi Lestari Aditia Handa)

LEMBAR PERSETUJUAN

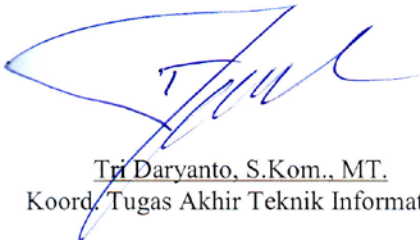
NIM : 41508010226
Nama : DEWI LESTARI ADITIA HANDA
Judul Skripsi : **APLIKASI MODUL PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS UNTUK ANAK KELAS IX SMP**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA, DISETUJUI DAN DISEMINARKAN SEBAGAI
LAPORAN TUGAS AKHIR.


JAKARTA, APRIL 2012



Desi Ramayanti, S.Kom., MT.
Pembimbing Tugas Akhir



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



Anis Cherid, S.E., MTI.
KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan maksimal. Tidak lupa pula shalawat serta salam penulis curahkan kepada nabi besar Muhammad SAW. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya baik di dunia maupun di akhirat.

Tugas akhir yang berjudul “Aplikasi Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Kelas IX SMP ” ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Desi Ramayanti, S.Kom, MT., selaku pembimbing tugas akhir, terimakasih atas bimbingannya bu.
2. Anis Cherid, S.E., MTI., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Tri Daryanto, S.Kom., MT., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Raka Yusuf S.T., MTI., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Kedua orang tua (Dedi (alm) dan HJ. Muanah), kakak (Eni, Ella, dan Andri), dan Juniar Putra Rachmansyah yang selalu memberikan doa kepada penulis serta semangat dan dorongan baik moril maupun materil.
6. Teman-teman tim Bahasa Inggris yaitu Reny dan Desy yang sama-sama berjuang dan saling mendukung.
7. Teman-teman angkatan 2008 khususnya Ncex, Anjai, Aji, Dimas, Muss, Lukman, Fathy dan lain-lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
8. Teman-teman alumni SMA Yuppentek 1 Tangerang (2008), SMPN 1 Pasar Kemis (2005), dan SDN Gembor 2 (2002) atas semua doa dan dukungannya.

Penulis memohon maaf atas kekurangan dan keterbatasan yang terdapat dalam tugas akhir ini dan untuk itu semua saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Jakarta, April 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ Madrasah Tsanawiyah (MTs)	5
2.2 Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)	6
2.3 Modul Bahasa Inggris.....	8
2.3.1 Modul Bahasa Inggris Kelas IX SMP/MTs	8
2.4 Multimedia	8
2.4.1 Definisi Multimedia	8
2.4.2 Komponen Multimedia	9
2.4.3 Penggunaan Multimedia	10
2.4.4 Metode Pengembangan Multimedia	11
2.5 <i>Storyboard</i>	12
2.6 Pembelajaran Berbantuan Komputer / <i>Computer Aided</i>	

<i>Instruction</i> (CAI)	13
2.6.1 Definisi Pembelajaran Berbantuan Komputer	13
2.6.2 Model Pembelajaran Berbantuan Komputer	13
2.6.3 Keuntungan dan Keterbatasan CAI	14
2.7 Konsep Dasar Strategi Pembelajaran / <i>Contextual Teaching</i> <i>and Learning</i> (CTL)	15
2.7.1 Definisi Konsep Strategi Pembelajaran	15
2.7.2 Karakteristik CTL	16
2.7.3 Asas-Asas CTL	17
2.8 Adobe Flash CS 3	18
2.9 <i>Action Script</i>	19
2.10 <i>UnifiedModelling Language</i> (UML)	19
2.10.1 <i>Use Case Diagram</i>	20
2.10.2 <i>Activity Diagram</i>	22
2.10.3 <i>Sequence Diagram</i>	23

BAB III PENGONSEPAN DAN PERANCANGAN

3.1 Konsep	27
3.2 Analisis Sistem	27
3.3 Analisis Kebutuhan.....	28
3.4 Perancangan	28
3.4.1 Perancangan Struktur Navigasi	29
3.4.2 Perancangan <i>Storyboard</i>	30
3.4.3 Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	43
3.4.4 Perancangan <i>Activity Diagram</i>	46
3.4.5 Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	49

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi	52
4.1.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem	52
4.2 Pengumpulan Bahan	53
4.2.1 Teks	53
4.2.2 Gambar	53
4.2.3 Animasi	55
4.2.4 Suara	55

4.2.5	Tombol Navigasi	56
4.3	Pembuatan	58
4.3.1	<i>Scene</i> Pembuka	58
4.3.2	<i>Scene</i> Menu Kelas IX.....	59
4.3.4	<i>Scene</i> materi	62
4.3.5	<i>Scene</i> Isi Materi	64
4.3.6	<i>Scene</i> Latihan	66
4.4	Pengujian Sistem	74
4.4.1	Pengujian <i>Black Box</i>	74
4.4.2	Analisa Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	81
5.1	Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

82

LAMPIRAN

L1

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Use Case Diagram</i> (Munawar, 2005)	22
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity Diagram</i> (Fowler, 2005)	23
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence Diagram</i> (Fowler, 2005)	25
Gambar 3.1 Peta Navigasi Aplikasi Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IX SMP.....	29
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> Intro.....	30
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> Menu Utama	30
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Materi Unit 1	31
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Isi Materi Unit 1.....	31
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Contoh Materi Unit 1.....	32
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Materi Unit 2	32
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Isi Materi Unit 2	33
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> Contoh Materi Unit 2.....	33
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> Materi Unit 3	34
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> Isi Materi Unit 3	34
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> Contoh Materi Unit 3.....	35
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> Materi Unit 4	35
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> Isi Materi Unit 4	36
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Contoh Materi Unit 4.....	36
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> Materi Unit 5.....	37
Gambar 3.17 <i>Storyboard</i> Isi Materi Unit 5	37
Gambar 3.18 <i>Storyboard</i> Contoh Materi Unit 5	38
Gambar 3.19 <i>Storyboard</i> Halaman Utama Latihan-Latihan.....	38
Gambar 3.20 <i>Storyboard</i> Latihan 1.....	39
Gambar 3.21 <i>Storyboard</i> Latihan 2	39
Gambar 3.22 <i>Storyboard</i> Latihan 3.....	40
Gambar 3.23 <i>Storyboard</i> Latihan 4.....	40
Gambar 3.24 <i>Storyboard</i> Latihan 5	41
Gambar 3.25 <i>Storyboard</i> Halaman Utama Ujian	41
Gambar 3.26 <i>Storyboard</i> Ujian.....	42

Gambar 3.27 <i>Storyboard</i> Halaman Utama Game	42
Gambar 3.28 <i>Storyboard</i> Tampilan Game TTS.	43
Gambar 3.29 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Modul Pembelajaran Bahasa Inggris IX SMP	43
Gambar 3.30 <i>Activity Diagram</i> Materi dan Latihan.....	46
Gambar 3.31 <i>Activity Diagram</i> Ujian Akhir.....	47
Gambar 3.32 <i>Activity Diagram</i> Game.....	48
Gambar 3.33 <i>Sequence Diagram</i> Materi dan Latihan.....	49
Gambar 3.34 <i>Sequence Diagram</i> Ujian Akhir	50
Gambar 3.35 <i>Sequence Diagram</i> Game	50
Gambar 4.1 <i>Background</i> Menu Materi Kelas IX	54
Gambar 4.2 <i>Background</i> Materi.....	54
Gambar 4.3 Orang dan Benda	55
Gambar 4.4 Animasi Awan	55
Gambar 4.5 <i>Scene</i> Pembuka	58
Gambar 4.6 <i>Scene</i> Menu Kelas IX	60
Gambar 4.7 <i>Scene</i> Materi	63
Gambar 4.8 <i>Scene</i> Materi Element Of Procedure	65
Gambar 4.9 <i>Scene</i> Awal Latihan	66
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Soal Latihan	67
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Nilai Latihan Bagus	67
Gambar 4.12 <i>Scene</i> Nilai Latihan Kurang Bagus	68
Gambar 4.13 <i>Scene</i> Nilai Latihan	68
Gambar 4.14 Masuk ke Halaman Menu Utama	76
Gambar 4.15 Masuk ke Halaman Menu Unit 1	76
Gambar 4.16 Mauk ke Halaman Materi.....	77
Gambar 4.17 Mauk ke Halaman Materi dan Contoh Materi.....	77
Gambar 4.18 Kembali kehalaman Menu.....	77
Gambar 4.19 Masuk ke Halaman Latihan	78
Gambar 4.20 Memulai Latihan	78
Gambar 4.21 Memilih Jawaban	78
Gambar 4.22 Menuju ke Soal Selanjutnya	79
Gambar 4.23 Menyimpan Data Nilai dan Nama	79
Gambar 4.24 Menampilkan Halaman <i>Game</i>	79

Gambar 4.25 Masuk Menu Game	80
Gambar 4.26 Mengisi Kolom Kosong	80
Gambar 4.27 Menuju Profil	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Inggris SMP/MTs Kelas IX (Depdiknas, 2006).....	6
Tabel 2.2 Jenis Diagram Resmi UML (Fowler, 2005)	19
Tabel 2.3 Notasi <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2.4 Notasi <i>Sequence Diagram</i>	24
Tabel 3.1 Spesifikasi naratif <i>Use Case</i> Materi	44
Tabel 3.2 Spesifikasi naratif <i>Use Case</i> latihan unit 1 sampai unit 5.....	45
Tabel 3.3 Spesifikasi naratif <i>Use Case</i> Ujian Akhir	45
Tabel 4.1 Info Sumber.....	53
Tabel 4.2 Tombol Navigasi	56
Tabel 4.3 <i>Layer Scene</i> Pembuka	59
Tabel 4.4 <i>Layer</i> Menu Kelas IX	60
Tabel 4.5 <i>Layer</i> Materi	63
Tabel 4.6 <i>Layer Layer</i> Element Of Procedure	65
Tabel 4.7 <i>Layer</i> Latihan.....	69
Tabel 4.8 Skenario Pengujian <i>Black Box</i>	74
Tabel 4.9 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	75