



APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII SMP

DESY STEFANI

41508010102

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012



APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII SMP

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

DESY STEFANI

41508010102

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41508010102
Nama : DESY STEFANI
JudulSkripsi : APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VII 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



(Desy Stefani)

LEMBAR PERSETUJUAN

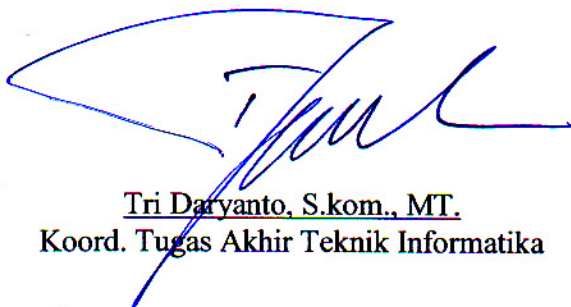
NIM : 41508010102
Nama : DESY STEFANI
JudulSkripsi : **APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS VII SMP**

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

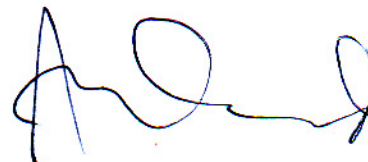
JAKARTA, APRIL 2012



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



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



Anis Cherid, S.E., MTL.
KaProdiTeknikInformatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa pula shalawat serta salam penulis curahkan kepada nabi besar Muhammad SAW. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya baik di dunia maupun diakhirat. Tugas akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VII 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, terima kasih atas bimbingannya.
2. Bapak Anis Cherid SE., MTL.,selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana dan juga sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
3. Bapak Tri Daryanto,ST., MT., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Kedua orang tua (Fendydan Astuti), kakak dana dik (Claudia Steffan danValencia) yang telah memberikan doa kepada penulis serta bantuan dan dorongan baik moril maupun materil.
5. Teman-teman tim Bahasa Inggris yaitu Dewi Lestari Aditya Handa dan Reni Susmarina yang sama-sama berjuang dan saling mendukung.

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

ABSTRACT

Along with development of more modern era running more advanced education and level of difficulty is increasing, especially English. English is a foreign language which is important to learn because English is also used in the future of the world of work. English has always been applied in education and must be controlled since the early days. To assist in the teaching learning English for class VII (SMP) Junior High School .

Luther multimedia development method will be used for this application, along with literature study. This application would be using Adobe Flash CS3 and Action Script 2.0 with several additional softwares. The application will be then tested to check whether the application has successfully works as expected. Learning applications is expected to help teachers and students learning English easier to understand. These applications are the advantages of learning animation that makes the students are more interested to learn it.

Keyword: Learning application, English and 1st grade junior high school

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin modern pendidikan berjalan semakin maju dan tingkat kesulitannya pun semakin meningkat terutama bahasa Inggris. Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang penting untuk dipelajari karena bahasa Inggris juga digunakan di masa depan yaitu dunia pekerjaan. Bahasa Inggris selalu diterapkan di dunia pendidikan dan harus dikuasai semenjak dini hari. Untuk membantu proses mengajar-belajar yang optimal, maka dibuat pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan multimedia Luther, serta didukung dengan studi literatur. Aplikasi dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3 dan pengkodean Action Script 2.0 serta didukung dengan beberapa perangkat lunak lain. Kemudian dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dirancang untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu para guru dan juga siswa – siswi mudah memahami pelajaran Bahasa Inggris. Kelebihan aplikasi ini pembelajarannya terdapat animasi sehingga membuat para siswa dan siswi lebih tertarik untuk mempelajarinya.

Kata kunci: Aplikasi pembelajaran, Bahasa Inggris kelas VII SMP (Sekolah Menengah Pertama)

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP) / MTS.....	6
2.2 Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) /MTS.....	7
2.3 Multimedia	9
2.3.1 Definisi Multimedia	9
2.3.2 Komponen Multimedia	10
2.3.3 Penggunaan Multimedia	11
2.3.4 Metode Pengembangan Multimedia	13
2.4 <i>Storyboard</i>	14
2.5 Pembelajaran Berbantuan Komputer / <i>Computer Aided</i> <i>Instruction</i> (CAI)	14

2.5.1	Definisi Pembelajaran Berbantuan Komputer	14
2.5.2	Model Pembelajaran Berbantuan Komputer	15
2.5.3	Keuntungan dan Keterbatasan CAI	17
2.6	Konsep Dasar Strategi Pembelajaran / <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	18
2.6.1	Definisi Konsep Strategi Pembelajaran	18
2.6.2	Karakteristik CTL	18
2.6.3	Asas-Asas CTL	19
2.7	Adobe Flash CS 3	21
2.8	<i>Action Script</i>	21
2.9	<i>Unified Modelling Language</i> (UML)	22
2.9.1	<i>Use Case Diagram</i>	23
2.9.2	<i>Activity Diagram</i>	25
2.9.3	<i>Sequence Diagram</i>	27

BAB III PENGONSEPAN DAN PERANCANGAN

3.1	Analisa.....	30
3.2	Perancangan	31
3.2.1	Perancangan Struktur Navigasi	31
3.2.2	Perancangan <i>Storyboard</i>	32
3.2.3	Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	36
3.2.4	Perancangan <i>Activity Diagram</i>	41
3.2.5	Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	45
3.2.6	Perancangan Antarmuka	47

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1	Implementasi	56
4.1.1	Spesifikasi Kebutuhan Sistem	56
4.2	Pengumpulan Bahan	57
4.2.1	Teks	57
4.2.2	Gambar	57
4.2.3	Animasi	60
4.2.4	Suara	60

4.2.5	Tombol Navigasi	60
4.3	Pembuatan	62
4.3.1	<i>Scene</i> Menu Utama	63
4.3.2	<i>Scene</i> Menu Materi	65
4.3.3	<i>Scene</i> Submateri	67
4.3.4	<i>Scene</i> profil	74
4.3.5	<i>Scene</i> menu latihan.....	75
4.3.6	<i>Scene</i> Latihan	76
4.3.7	<i>Scene</i> <i>Game</i>	84
4.4	Pengujian Sistem	88
4.4.1	Pengujian <i>Black Box</i>	88
4.4.2	Analisa Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN		L1

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Use Case Diagram</i> (Munawar, 2005)	25
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity Diagram</i> (Fowler, 2005)	27
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence Diagram</i> (Fowler, 2005)	29
Gambar 3.1 Peta Navigasi Aplikasi Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 SMP.....	31
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 SMP.....	36
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Materi	41
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Latihan dan Ujian Semester	42
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> <i>Listening</i>	43
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> <i>Game</i>	44
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Materi.....	45
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Latihan dan Ujian Semester.....	46
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> <i>Game</i>	46
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> <i>Listening</i>	47
Gambar 3.12 Perancangan Antarmuka Halaman Menu Aplikasi.....	47
Gambar 3.13 Perancangan Antarmuka Halaman Profil.....	48
Gambar 3.14 Perancangan Antarmuka Halaman Menu Unit.....	48
Gambar 3.15 Perancangan Antarmuka Halaman Submateri.....	49
Gambar 3.16 Perancangan Antarmuka Halaman Menu Latihan.....	49
Gambar 3.17 Perancangan Antarmuka Halaman Awal Latihan.....	50
Gambar 3.18 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Score</i>	50
Gambar 3.19 Perancangan Antarmuka Halaman Hasil Latihan.....	51
Gambar 3.20 Perancangan Antarmuka Halaman Tabel Nilai.....	51
Gambar 3.21 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Listening</i>	52
Gambar 3.22 Perancangan Antarmuka Halaman Soal <i>Listening</i>	52
Gambar 3.23 Perancangan Antarmuka Halaman Hasil <i>Listening</i>	53
Gambar 3.24 Perancangan Antarmuka Halaman Tabel, <i>Listening</i>	53
Gambar 3.25 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Game</i>	54

Gambar 3.26 Perancangan Antarmuka Halaman Soal <i>Game</i>	54
Gambar 3.27 Perancangan Antarmuka Halaman <i>Score Game</i>	55
Gambar 4.1 <i>Background</i> Menu Materi	57
Gambar 4.2 <i>Background</i> Profil.....	58
Gambar 4.3 <i>Background SubMateri</i>	58
Gambar 4.4 <i>Background</i> Materi.....	59
Gambar 4.5 <i>Background</i> Menu Latihan.....	59
Gambar 4.6 <i>Scene</i> Menu Materi	63
Gambar 4.7 <i>Scene</i> Submateri	65
Gambar 4.8 <i>Scene</i> Profil.....	68
Gambar 4.9 <i>Scene</i> Menu Latihan	75
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Awal Latihan	77
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Latihan	77
Gambar 4.12 <i>Scene</i> Game	86
Gambar 4.13 <i>Scene</i> Soal <i>Game</i>	87
Gambar 4.23 <i>Scene</i> Hasil <i>Game</i>	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Inggris kelas VII SMP (Depdiknas, 2006)	8
Tabel 2.2 Jenis Diagram Resmi UML (Fowler, 2005).....	22
Tabel 2.3 Notasi <i>Use Case Diagram</i>	24
Tabel 2.4 Notasi <i>Activity Diagram</i> (Munawar, 2005).....	26
Tabel 2.5 Notasi <i>Sequence Diagram</i>	28
Tabel 3.1 Perancangan <i>Storyboard</i>	32
Tabel 3.2 Spesifikasi naratif <i>Use Case Materi</i>	36
Tabel 3.3 Spesifikasi naratif <i>Use Case Ujian Semester</i>	39
Tabel 3.4 Spesifikasi naratif <i>Listening</i>	40
Tabel 3.5 Spesifikasi naratif <i>Use Case Game</i>	40
Tabel 3.6 Spesifikasi naratif <i>Use Case Profil</i>	40
Tabel 4.1 Tombol Navigasi	60
Tabel 4.2 <i>Layer</i> Menu Utama	63
Tabel 4.3 <i>Layer</i> Menu Materi	65
Tabel 4.4 <i>Layer</i> SubMateri dan materi	68
Tabel 4.5 <i>Layer</i> Profil.....	74
Tabel 4.6 <i>Layer</i> Menu Latihan.....	76
Tabel 4.7 <i>Layer</i> Latihan	78
Tabel 4.8 Skenario Pengujian <i>Black Box</i>	90
Tabel 4.9 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	91