

ABSTRACT

Most of the word quiz games in english, a programmer had to define words and its definitions into the program. Although, there are already definitions ready to be used in internet.

Multiple choice and essay are the most common method widely used to answer english test in schools. Thus, this application will use hangman rather than those method instead, so that it will be more attractive and interactive.

Waterfall will be used as the research methodology by combining the source code on parsing text from the internet and hangman source code, thus the application can be built and run successfully as expected.

Keyword: *programmer, internet, online, hangman, waterfall, source code.*

xi+124 pages; 69 figures; 15 tables; 21 codes; 4 attachments

Bibliography : 12 (2003-2010)

ABSTRAK

Sebagian permainan tebak kata Bahasa Inggris seorang *programmer* diharuskan memasukkan kata beserta definisi ke dalam program. Padahal di *internet* terdapat banyak kamus *online* yang di dalamnya sudah terdapat banyak definisi yang dapat langsung diolah.

Dalam pembelajaran di sekolah-sekolah menjawab soal tes Bahasa Inggris banyak menggunakan pilihan ganda atau esay. Oleh karena itu, pada aplikasi ini tidak memakai teknik menjawab dengan pilihan ganda atau esay melainkan menggunakan teknik menjawab dengan sistem permainan *hangman*, agar terlihat lebih menarik dan interaktif.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metodologi perancangan perangkat lunak, yaitu *waterfall* dengan menggabungkan *source code* pengambilan teks dari internet dan *source code* dari aplikasi permainan *hangman*, sehingga aplikasi ini dapat dibangun dan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci : *programmer, internet, online, hangman, waterfall, source code.*

xi+124 halaman; 69 gambar; 15 tabel; 21 kode; 4 lampiran

Daftar Acuan : 12 (2003-2010)