



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI BELAJAR DAN MENGENAL JENIS HEWAN DALAM
BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN
PHONEGAP.**

FIRSHAK ADITYA HALUSI ARTITO

41511010025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDY TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2016



**APLIKASI BELAJAR DAN MENGENAL JENIS HEWAN DALAM
BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN
PHONEGAP.**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

FIRSHAK ADITYA HALUSI ARTITO

41511010025

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41511010025

Nama : Firshak Aditya Halusi Artito

Judul Skripsi : Aplikasi Belajar dan Mengenal Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Menggunakan Phonegap.

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul di atas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam Tugas Akhir ini. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Januari 2016



Firshak Aditya Halusi A.

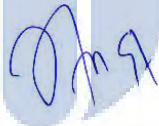
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Firshak Aditya Halusi Artito
NIM : 41511010025
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Aplikasi Belajar dan Mengenal Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Menggunakan Phonegap.

Jakarta, Januari 2016

Disetujui dan diterima oleh



Desi Ramayanti, S.kom., MT

Dosen Pembimbing

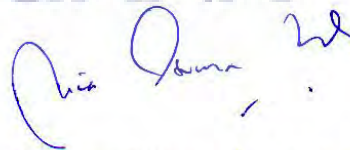
UNIVERSITAS

MERCU BUANA



Sabar Rudiarto, S.Kom, M.Kom

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Nia Kusuma Wardhana, S.Kom. MM

Koordinator Tugas Akhir
Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul **“APLIKASI BELAJAR DAN MENGENAL JENIS HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN PHONEGAP”** Yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana, dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Desi Ramayanti S.Kom., Mt selaku dosen pembimbing tugas akhir yang tak pernah bosan memberi motivasi dan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Bapak Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Prodi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Nia Kusuma Wardhani, S.kom., MM selaku koordinator Tugas Akhir pada jurusan Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.
4. Keluargaku tercinta, yaitu kedua orang tua dan kedua kakakku yang selalu memberi dukungan dan doa kepada penulis.
5. Rekan seperjuangan, Keluarga Besar Teknik Informatika. Khususnya, kawan-kawan Teknik Informatika angkatan 2011 yang selalu memberi motivasi dan semangat serta inspirasi kepada penulis.
6. Sahabat sepermainan, Keluarga Besar Ponbar Trading Group yang seelalu menemani senang maupun susah penulis.
7. Sahabat seperjuangan, Agent Rahasia yang selalu membuat penulis berfikir tentang apa yang telah dilakukannya benar atau tidak dan selalu memberikan waktunya untuk memberikan banyak masukan untuk penulis.

Akhir kata, semoga Allah SWT membalas kebaikannya dan selalu mencurahkan taufik dan hidayah –Nya kepada kita semua, Amin.

Jakarta, - 2016

Penulis,



ABSTRACT

English is a language that we often find it in a real life besides Indonesian in general. Usually English often encountered in a real life like in a movie on television, music we listen to, or even in the books we read. However, although often encountered in areal life, they are still many people who are lazy to learn English because they found it difficult to memorize English or spoken. Yet to learn the English language was easy because many books on how to learn English or through an application on learning English. Learning and Understanding Application Animals Name in English bassiction Android with Phonegap is one of the English language learning apps on the names of animal. This application was created to add variety to learn about the English media. This application uses the methodology of Luther and built in PhoneGap framework with HTML5 and Javascript programming language.

Keywords: English, Anmial names, childhood, MDLC

xiii+65 pages; 18 pictures; 7 tables



ABSTRAK

Bahasa Inggris adalah bahasa yang sering kita jumpai selain bahasa Indonesia pada umumnya. Bahasa Inggris sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam sebuah film di televisi, music yang kita dengarkan atau bahkan dalam buku yang kita baca. Akan tetapi meskipun sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari masih banyak orang yang malas untuk belajar bahasa Inggris dikarenakan mereka berpendapat bahwa bahasa Inggris sulit untuk dihafal atau diucapkan. Padahal untuk mempelajari bahasa Inggris itu mudah karena saat ini banyak buku tentang cara mempelajari bahasa Inggris ataupun lewat sebuah aplikasi tentang pembelajaran bahasa Inggris. Aplikasi Belajar dan Mengenal Jenis Hewan dalam Bahasa Inggris berbasis Android dengan Menggunakan Phonegap dan salah satu aplikasi pembelajaran bahasa Inggris terhadap nama-nama Hewan. Aplikasi ini dibuat untuk menambah variasi media belajar tentang bahasa Inggris. Aplikasi ini menggunakan metodologi Luther dan dibangun dalam framework PhoneGap dengan bahasa pemrograman HTML5 dan Javascript.

Kata Kunci : bahasa Inggris, Nama-nama Hewan, anak usia dini, MDLC

xiii+65 halaman; 18 gambar; 7



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

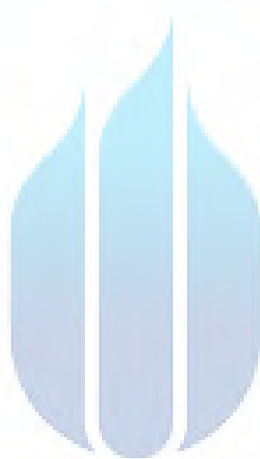
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Concept	4
1.5.2 Design	4
1.5.3 Material Collecting	4
1.5.4 Assembly.....	4
1.5.5 Testing.....	4
1.5.6 Distrubution	5
1.6 Sistematik Penulisan	5
BAB II.....	6
2.1 Acuan Penelitian	6
2.2 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	7
2.2.1 Concept	7

2.2.2	Design	7
2.2.3	Material Collecting	8
2.2.4	Assembly.....	8
2.2.5	Testing.....	8
2.2.6	Distrubution	8
2.3	Pengenalan Flowchart	8
2.3.1	Simbol-simbol Flowchart.....	9
2.4	Tahapan Proses	10
2.4.1	Analisis dan Perancangan.....	10
2.4.2	Implementasi dan Pengujian	10
2.4.3	Pengambilan Kesimpulan.....	10
2.5	Hewan	11
2.5.1	Omnivora	11
2.5.2	Herbivora	13
2.5.3	Karnivora	15
2.6	Bahasa Inggris.....	18
2.7	Android	19
2.8	Android SDK	21
2.9	Smartphone android.....	23
2.10	Speech Recognition	23
2.11	PhoneGap	24
2.11.1	Cara Kerja PhoneGap.....	24
2.12	Jquery Mobile	24
2.13	HTML5	25
2.14	API (Application Programming Interface)	25
BAB III	27

3.1 Concept	27
3.2 Design	27
3.3 Material Collecting	27
3.4 Assembly.....	28
3.5 Testing.....	28
3.6 Distrubution	28
3.7 Analisa Kebutuhan	28
3.8 Perancangan <i>Sistem</i>	29
3.8.1 Cara Kerja Sistem.....	29
3.8.2 Perancangan Navigasi	30
3.8.3 Perancangan <i>Flowchart</i>	31
3.8.4 Perancangan StoryBoard	32
BAB IV	37
4.1 Implementasi Menggunakan Alpha Testing	37
4.2 Pengumpulan Bahan	38
4.3 Penulisan Kode	40
4.3.1 Penulisan Kode pada Menu Utama	40
4.3.2 Penulisan Kode Halaman Karnivora.....	41
4.3.3 Penulisan Kode Halaman Herbivora	42
4.3.4 Penulisan Kode Halaman Latihan Omnivora.....	43
4.3.5 Penulisan Kode Halaman Binatang Karnivora.....	44
4.3.6 Penulisan Kode Halaman Binatang Herbivora.....	45
4.3.7 Penulisan Kode Halaman Binatang Omnivora.....	46
4.3.8 Penulisan Kode Halaman Soal Tebak Gambar	47
4.3.9 Penulisan Kode Halaman Info.....	51
4.4 Pengujian Fungsionalitas Aplikasi.....	54

4.4.1 Media Pengujian.....	54
4.4.2Skenario Pengujian.....	54
4.5 Analisa Hasil Pengujian.....	55
BAB V	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	59



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahap pengembangan multimedia (Luther 2004)	3
Gambar 2.1 Arsitektur Android	20
Gambar 3.1 Peta Navigasi Memilih Jenis Hewan.....	30
Gambar 3.2 Flowchart Latihan	31
Gambar 4.1 Halaman Utama.....	41
Gambar 4.2 Popup Keluar.....	41
Gambar 4.3 Konten Karnivora	42
Gambar 4.4 Konten Herbivora	43
Gambar 4.5 Konten omnivora.....	44
Gambar 4.6 Konten Hewan Karnivora	45
Gambar 4.7 Konten Hewan Herbivora	46
Gambar 4.8 Konten Hewan omnivora	47
Gambar 4.9 Info Soal	48
Gambar 4.10 Soal.....	49
Gambar 4.11 Halaman Benar.....	50
Gambar 4.12 Halaman Salah	51
Gambar 4.13 Definisi Soal.....	52
Gambar 4.14 Informasi	53

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	9
Tabel 3.2 Storyboard.....	32
Tabel 4.1 Item Suara.....	34
Tabel 4.2 Item Foto.....	35
Tabel 4.3 Skenario Pengujian.....	47
Tabel 4.4 Pengujian.....	48

