



APLIKASI NEP (*NOOBS ENGLISH PRACTICE*) BERBASIS *MOBILE ANDROID* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (*ENGLISH CONVERSATION* DAN BEBERAPA *VERBS*) DISERTAI DENGAN KUIS

AGUNG PURWANTO
41511010037
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2015



APLIKASI NEP (*NOOBS ENGLISH PRACTICE*) BERBASIS *MOBILE ANDROID* UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (*ENGLISH CONVERSATION* DAN BEBERAPA *VERBS*) DISERTAI DENGAN KUIS

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AGUNG PURWANTO
41511010037

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2015

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 41511010037
Nama : Agung Purwanto
Judul Skripsi : Aplikasi NEP (*Noob English Practice*) Berbasis *Mobile Android* Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris (*English Conversation* dan Beberapa *Verbs*) Disertai Dengan Kuis

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan tugas akhir dengan judul tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan tugas akhir saya terdapat unsur plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Juli 2015



Agung Purwanto

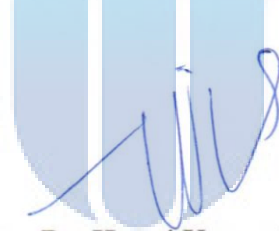
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Agung Purwanto
NIM : 41511010037
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Aplikasi NEP (*Noob English Practice*) Berbasis *Mobile Android* Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris (*English Conversation* dan Beberapa *Verbs*) Disertai Dengan Kuis

Jakarta, Juli 2015

Disetujui dan diterima oleh :



Dr. Harwi Karya, MT

Dosen Pembimbing

MERCU BUANA



Sabar Rudiarto, M.Kom.

Kaprodi Teknik Informatika



Umiy Salamah, ST, MMSI

Koordinator Tugas Akhir

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil 'Alamiin, tiada sanjungan dan pujian yang diucapkan selain hanya kepada Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat, ridho, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Shalawat serta salam semoga terujuk kepada junjungan kita nabi Agung Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman islmiyah yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini, dan senantiasa kita nantikan syafaat beliau di hari akhir nanti.

Laporan Tugas Akhir dengan judul “Aplikasi NEP (*Noob English Practice*) Berbasis *Mobile Android* Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris (*English Conversation* dan Beberapa *Verbs*) Disertai Dengan Kuis” ini penulis buat untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini, penulis tidak lepas dari dukungan, bantuan serta sumbangan ide maupun pikiran juga meteriil dari berbagai pihak. Perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Harwi Karya, MT, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir pada Jurusan Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana, yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, ide maupun kritik kepada penulis, sejak awal penelitian hingga selesainya laporan tugas akhir ini.
2. Bapak Sabar Rudiarto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Umniy Salamah, ST, MMSI, selaku Koordinator Tugas Akhir pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Leonard Goeirmanto, ST, M.Sc, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Seluruh dosen dan staff akademis program S-1 Teknik Informatika yang telah membantu penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Mercu Buana.

6. Bapak dan Ibu tercinta Sugandhi dan Siti Purnamawati serta keluarga yang selalu memberikan dukungan, perhatian, motivasi dan inspirasi serta mendo'akan yang terbaik untuk kelancaran pembuatan laporan tugas akhir ini dan juga untuk kakak yang seelalu memberikan semangat.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan saudara-saudara semua dan dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Penulis, Juli 2015



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR KODE	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	3
1.5 METODOLOGI PENELITIAN	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 PENGENALAN BAHASA INGGRIS	8
2.1.1 PENGENALAN DASAR BAHASA INGGRIS	9
2.1.2 ENGLISH CONVERSATION	10
2.1.3 REGULAR DAN IRREGULAR VERB	11
2.1.4 STRATEGI TRUE OR FALSE	12
2.1.5 PROGRESSIVE DAN NON - PROGRESSIVE VERB	12
2.2 APLIKASI	13
2.3 JAVA	13
2.3.1 PENGERTIAN JAVA	13
2.3.2 ARSITEKTUR JAVA	14
2.3.3 JAVA VERSI LAMA (JAVA 1)	15
2.3.4 JAVA 2	15

2.3.5	J2ME	16
2.3.5.1	KONFIGURASI	16
2.3.5.2	PROFIL	17
2.3.5.3	PAKET – PAKET OPSIONAL	18
2.4	SEJARAH ANDROID	18
2.4.1	ARSITEKTUR ANDROID	19
2.4.2	LIBRARIES	20
2.4.3	FUNDAMENTAL APLIKASI	20
2.4.4	VERSI ANDROID	22
2.5	TOOLS – TOOLS YANG DIGUNAKAN	24
2.5.1	KONSEP PERANCANGAN BERORIENTASI OBYEK	24
2.5.2	ECLIPSE	24
2.5.3	PENGERTIAN ECLIPSE	24
2.5.4	ARSITEKTUR ECLIPSE	25
2.5.5	ANDROID SDK	26
2.6	PROSES PROGRAMMING	26
2.7	MULTIMEDIA	27
2.8	METODE LUTHER	29
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1	ANALISA MASALAH	31
3.2	ANALSA SISTEM	31
3.3	ANALISA KEBUTUHAN APLIKASI	33
3.3.1	KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS	33
3.3.2	KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	33
3.3.3	KEBUTUHAN MATERI MULTIMEDIA	34
3.4	PERANCANGAN SISTEM	34
3.4.1	DESKRIPSI SISTEM	35
3.4.2	USE CASE DIAGRAM	35
3.5	ALGORITMA PENGGUNAAN APLIKASI	36
3.6	PERANCANGAN STORYBOARD	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		
4.1	IMPLEMENTASI PROGRAM	49

4.1.1	TAMPILAN AWAL APLIKASI	51
4.1.2	TAMPILAN MENU ENGLISH CONVERSATION	57
4.1.3	TAMPILAN MENU VIDEO PRACTICE	58
4.1.4	TAMPILAN MENU IRREGULAR VERBS	62
4.1.5	TAMPILAN MENU EXERCISE	65
4.1.6	TAMPILAN MENU HELP	77
4.1.7	TAMPILAN SAAT MENUTUP APLIKASI	78
4.2	PENGUJIAN SISTEM.....	79
BAB V PENUTUP		
5.1	KESIMPULAN	80
5.2	SARAN	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		
A.	SEMUA FILE XML PADA RESOURCE LAYOUT	82
B.	LISTING PROGRAM PADA ANDROIDMANIFEST.XML	82
C.	SEMUA FILE GAMBAR PADA RESOURCE DRAWABLE	95
D.	SEMUA FILE JAVA PADA PACKAGE ID.AGUNGPUR.NOOBSENGLISHPRACTICE	96
E.	CODING UNTUK KUIS (PADA EXERCISE 1)	96
F.	CODING UNTUK PENGATURAN TAB (MENGONTROL AUDIO PADA ENGLISH CONVERSATION)	103
G.	CODING UNTUK SCORE.JAVA (MENAMPILKAN NILAI SCORE UNTUK KUIS)	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Bagian – bagian dalam <i>platform</i> J2ME	16
Gambar 2.2.	Metode Pengembangan Multimedia	29
Gambar 3.1.	Diagram Alir Perancangan	32
Gambar 3.2.	<i>Use Case</i> Diagram Aplikasi	35
Gambar 3.3.	Penjelasan singkat <i>Use Case</i> Diagram aplikasi	36
Gambar 3.4.	Tombol pada Menu Utama dan Deskripsinya	37
Gambar 3.5.	List Exercise dan Deskripsinya	41
Gambar 3.6.	Rancangan Tampilan Menu Utama	42
Gambar 3.7.	Rancangan Tampilan Menu <i>English Conversation</i>	42
Gambar 3.8.	Rancangan Tampilan Menu <i>Level English Conversation</i>	43
Gambar 3.9.	Rancangan Tampilan Menu <i>Control</i>	43
Gambar 3.10.	Rancangan Tampilan Menu <i>Video Practice</i>	44
Gambar 3.11.	Rancangan Tampilan Menu Pemutar Video	44
Gambar 3.12.	Rancangan Tampilan Menu <i>Irregular Verbs</i>	45
Gambar 3.13.	Rancangan Tampilan Menu <i>Exercise</i>	45
Gambar 3.14.	Rancangan Tampilan <i>Sub Menu Exercise</i> “Exercise 1”	46
Gambar 3.15.	Rancangan Tampilan Menu <i>Help</i>	46
Gambar 3.16.	Rancangan Tampilan Kuis	47
Gambar 3.17.	Rancangan Tampilan Hasil Kuis (<i>Scoring</i>)	48
Gambar 3.18.	Rancangan Tampilan <i>Splash Screeen</i>	48
Gambar 4.1.	Tampilan awal pada emulator AVD	50
Gambar 4.2.	Tampilan awal pada emulator <i>BlueStacks Application</i>	50
Gambar 4.3.	Gambar ikon aplikasi NEP (<i>Noobs English Practice</i>)	51
Gambar 4.4.	Gambar Tampilan Awal (<i>Splash Screen</i>)	51
Gambar 4.5.	Gambar Tampilan Kedua (<i>Splash Screen</i>)	52
Gambar 4.6.	Gambar <i>Library res/drawable</i> pada aplikasi	53
Gambar 4.7.	Gambar Tampilan Menu Utama	55
Gambar 4.8.	Gambar Tampilan Menu <i>English Conversation</i>	57
Gambar 4.9.	Gambar Tampilan Menu <i>Video Practice</i>	59
Gambar 4.10.	Gambar Tampilan Menu <i>Irregular Verbs</i>	62

Gambar 4.11. Gambar Tampilan Menu <i>Exercise</i>	65
Gambar 4.12. Gambar Tampilan Menu <i>NewcomerQuiz</i> yang menggunakan layout <i>quiz_array_list</i>	76
Gambar 4.13. Gambar Tampilan Menu <i>Exercise 1</i>	76
Gambar 4.14. Gambar Tampilan Menu <i>Help</i>	77
Gambar 4.15. Gambar <i>Splash Screen</i> saat menutup aplikasi	78
Gambar 4.16. Hasil Pengujian	79



DAFTAR KODE

Kode 4.1.	Tampilan XML untuk Menampilkan <i>Splash Screen</i>	53
Kode 4.2.	<i>Java Class</i> untuk pemanggilan <i>splash screen</i>	54
Kode 4.3.	Pemanggilan kelas MenuUtama pada kelas SplashScreen2	55
Kode 4.4.	Pelaksanaan aktifitas pemanggilan program Android manifest ..	55
Kode 4.5.	Tampilan .XML untuk menampilkan Menu Utama	56
Kode 4.6.	<i>Java Class</i> untuk pembuatan tampilan Menu Utama	57
Kode 4.7.	TextView pada XML untuk menampilkan logo UMB	58
Kode 4.8.	<i>Java Class</i> untuk tampilan <i>Menu English Conversation</i>	59
Kode 4.9.	Tampilan XML untuk menampilkan <i>Menu Video Practice</i>	60
Kode 4.10.	<i>Java Class</i> untuk pembuatan tampilan <i>Menu Video Practice</i>	61
Kode 4.11.	Baris XML <i>VideoView</i> untuk menampilkan Video	61
Kode 4.12.	<i>Java Class</i> untuk menampilkan menu <i>Media Video</i>	62
Kode 4.13.	Tampilan XML untuk menampilkan hanya berupa gambar	63
Kode 4.14.	Tampilan XML untuk menampilkan TabHost	65
Kode 4.15.	<i>Java Class</i> yang menggunakan <i>library</i> TabHost	65
Kode 4.16.	Tampilan XML untuk menampilkan <i>Menu Exercise</i>	66
Kode 4.17.	Tampilan XML untuk menampilkan <i>quiz_array_list</i>	70
Kode 4.18.	<i>Java Class</i> yang menggunakan layout XML <i>quiz_array_list</i>	74
Kode 4.19.	<i>Java Class</i> untuk menampilkan <i>score</i>	76
Kode 4.20.	<i>Java Class</i> untuk menampilkan halaman <i>Help</i>	79
Kode 4.21.	Tampilan XML untuk <i>splash_screen_tutup</i>	79