



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR
TEMA : SEKOLAH, RUMAH, DAN TAMAN BERMAIN BERBASIS
ANDROID**



IVAN KURNIAWAN AFRIANZA

41811010108

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2015



**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR
TEMA : SEKOLAH,RUMAH,DAN TAMAN BERMAIN BERBASIS
ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**

Oleh :

Ivan Kurniawan Afrianza

41811010108

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41811010108

Nama : Ivan Kurniawan Afrianza

Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Tema : Sekolah,
Rumah, Dan Taman Bermain Berbasis Android

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 20 Juni 2015



Ivan Kurniawan Afrianza

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41811010108
Nama : Ivan Kurniawan Afrianza
Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Tema : Sekolah,
Rumah, Dan Taman Bermain Berbasis Android


SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

Jakarta,



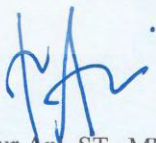
Nur Ani, ST., MMSI
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
Mengetahui,
MERCU BUANA



Bagus Priambodo, ST., M.TI

Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi



Nur Ani, ST., MMSI

Ketua Program Studi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilamin, segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang atas berkat dan rahmat yang telah dicurahkan, serta shalawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Atas seijin-Nya pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Tema : Rumah, Sekolah, & Taman Bermain Berbasis Android”** ini dengan baik.

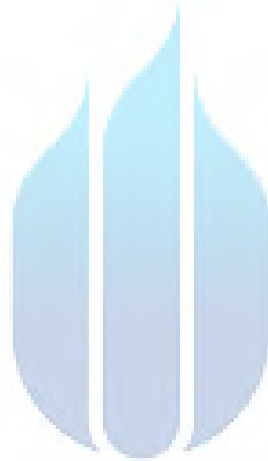
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Kedua orang tua kandung atas doa-doa, kesabaran, jasa-jasanya, dan tidak pernah lelah dalam mendidik dan memberi semangat dan cinta yang luar biasa dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Nur Ani, ST, MMSI selaku Kepala Program Studi dan selaku Dosen Pembimbing yang telah berbaik hati untuk meluangkan waktu, arahan dan saran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.
3. Ibu Sarwati Rahayu ST.,MMSI selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan kepada saya selama mengikuti perkuliahan.
4. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
5. Noval dan Fahmi (Adik) serta teman teman yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan yang jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga skripsi ini dapat mendekati kesempurnaan dan bermanfaat bagi yang menggunakannya.

Jakarta, 20 Juni 2015

Ivan Kurniawan Afrianza



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACTION	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan 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	5
2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris.....	5
2.1.1 Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar.....	5

2.2	Aplikasi.....	5
2.2.1	Aplikasi Mobile Android	6
2.3	Java	8
2.3.1	Java Development Kit (JDK).....	8
2.4	Multimedia.....	9
2.4.1	Metode MDLC.....	10
2.5	Storyboard	12
2.6	Android.....	12
2.6.1	Fitur Android.....	13
2.6.2	Pengembangan Android.....	13
2.6.3	Software Development Kit (SDK).....	15
2.6.4	Pengertian Eclipse.....	15
2.6.5	SQLite.....	16
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....		18
3.1	Analisa.....	18
3.2	Perancangan Aplikasi	18
3.2.1	Gambaran Sistem Yang Diusulkan	18
3.2.2	Perancangan Prosedur Yang Diusulkan	18
3.2.2.1	Pemodelan Struktur Navigasi	19
3.2.2.2	Pemodelan StoryBoard	19
3.2.2.3	Rancangan StoryLine	20
3.3	Struktur Database.....	28

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	30
4.1 Implementasi.....	30
4.1.1 Batasan Implementasi	30
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	30
4.1.3 Implementasi Antar Muka.....	32
4.1.4 Implementasi Instalasi Program.....	41
4.1.5 Penggunaan Program	43
4.2 Pengujian	51
4.2.1 Rencana Pengujian.....	52
4.2.2 Kasus dan Hasil Ujian.....	53
4.2.3 Analisa Hasil Pengujian.....	54
BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan MDLC	11
2. Gambar 3.1 Struktur Navigasi	19
3. Gambar 3.2 StoryBoard	20
4. Gambar 3.3 Halaman Menu Utama	21
5. Gambar 3.4 Halaman Menu <i>School</i>	21
6. Gambar 3.5 Halaman Menu <i>Conversation</i>	22
7. Gambar 3.6 Halaman Menu <i>House</i>	22
8. Gambar 3.7 Halaman Menu <i>Livingroom</i>	23
9. Gambar 3.8 Halaman Menu <i>Conversation</i>	23
10. Gambar 3.9 Halaman Menu <i>Bedroom</i>	24
11. Gambar 3.10 Halaman Menu <i>Conversation</i>	24
12. Gambar 3.11 Tampilan Menu <i>Kitchen</i>	25
13. Gambar 3.12 Tampilan Menu <i>Conversation</i>	25
14. Gambar 3.13 Tampilan Menu <i>Bathroom</i>	26
15. Gambar 3.14 Tampilan Menu <i>Conversation</i>	26
16. Gambar 3.15 Tampilan Menu <i>Playgarden</i>	27
17. Gambar 3.16 Tampilan Menu <i>Conversation</i>	27
18. Gambar 3.17 Tampilan Menu <i>Exercise</i>	28
19. Gambar 3.18 Class Diagram	29
20. Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama	33
21. Gambar 4.2 Tampilan Menu <i>House</i>	33
22. Gambar 4.3 Tampilan Halaman <i>Livingroom</i>	34
23. Gambar 4.4 Tampilan Halaman <i>Conversation Livingroom</i>	34
24. Gambar 4.5 Tampilan Halaman <i>Bathroom</i>	35
25. Gambar 4.6 Tampilan Halaman <i>Conversation Bathroom</i>	35
26. Gambar 4.7 Tampilan Halaman <i>Bedroom</i>	36
27. Gambar 4.8 Tampilan Halaman <i>Conversation Bedroom</i>	36

28. Gambar 4.9 Tampilan Halaman <i>Kitchen</i>	37
29. Gambar 4.10 Tampilan Halaman <i>Conversation Kitchen</i>	37
30. Gambar 4.11 Tampilan Menu <i>School</i>	38
31. Gambar 4.12 Tampilan Halaman <i>Conversation School</i>	38
32. Gambar 4.13 Tampilan Menu <i>Playgarden</i>	39
33. Gambar 4.14 Tampilan Halaman <i>Conversation Playgarden</i>	39
34. Gambar 4.15 Tampilan Menu <i>Exercise</i>	40
35. Gambar 4.16 Tampilan Halaman Soal <i>Exercise</i>	40
36. Gambar 4.17 Tampilan <i>Icon Setup</i> Aplikasi Bahasa ini apk.....	41
37. Gambar 4.18 Tampilan Pilihan Installasi.....	42
38. Gambar 4.19 Tampilan Proses Installasi.....	42
39. Gambar 4.20 Tampilan Selesai Installasi	43
40. Gambar 4.21 Tampilan <i>Icon</i> Aplikasi <i>Basic English</i> Pada <i>Home Smartphone</i>	44
41. Gambar 4.22 Tampilan Pilihan Menu <i>Basic English</i>	44
42. Gambar 4.23 Tampilan Menu <i>House</i>	45
43. Gambar 4.24 Tampilan Halaman <i>Livingroom</i>	45
44. Gambar 4.25 Tampilan Halaman <i>Conversation Livingroom</i>	46
45. Gambar 4.26 Tampilan Halaman <i>Bathroom</i>	46
46. Gambar 4.27 Tampilan Halaman <i>Conversation Bathroom</i>	47
47. Gambar 4.28 Tampilan Halaman <i>Bedroom</i>	47
48. Gambar 4.29 Tampilan Halaman <i>Conversation Bedroom</i>	48
49. Gambar 4.30 Tampilan Halaman <i>Kitchen</i>	48
50. Gambar 4.31 Tampilan Halaman <i>Conversation Kitchen</i>	49
51. Gambar 4.32 Tampilan Menu <i>School</i>	49
52. Gambar 4.33 Tampilan Halaman <i>Conversation School</i>	50
53. Gambar 4.34 Tampilan Menu <i>Playgarden</i>	50
54. Gambar 4.35 Tampilan Halaman <i>Conversation Playgarden</i>	51

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Tabel 3.1 Spesifikasi Tabel Data Materi	28
2. Tabel 3.2 Spesifikasi Tabel Data Soal Latihan	28
3. Tabel 3.2 Spesifikasi Tabel Data Jawaban.....	28
4. Tabel 4.1 Rancangan Pengujian	51
5. Tabel 4.2 Kasus Dan Hasil Uji	52



UNIVERSITAS
MERCU BUANA