

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangka Raya



OLEH

RIOMY ANGGA MAFINDA
NIM C1655201011
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021**

**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID***

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangka Raya

OLEH

RIOMY ANGGA MAFINDA
NIM C1655201011
PROGRAM JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **RIOMY ANGGA MAFINDA**

NIM : **C1655201011**

menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

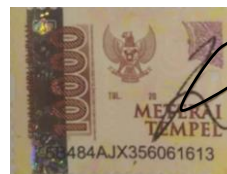
PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 9 September 2021

Yang Membuat Pernyataan,



RIOMY ANGGA MAFINDA

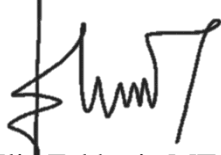
PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Tugas Akhir ini Disetujui Untuk Diujikan

Pada Tanggal 22 Juni 2021

Dosen Pembimbing I,



Elia Zakharia, MT

NIK. 1992 0526 2016 104

Dosen Pembimbing II,



Catharina Elmayantie, M.Pd

NIK. 1976 1025 2015 003

Mengetahui :

Ketua STMIK Palangkaraya,



Supriatna, M.Kom

NIK. 1968 0104 1995 105

PENGESAHAN

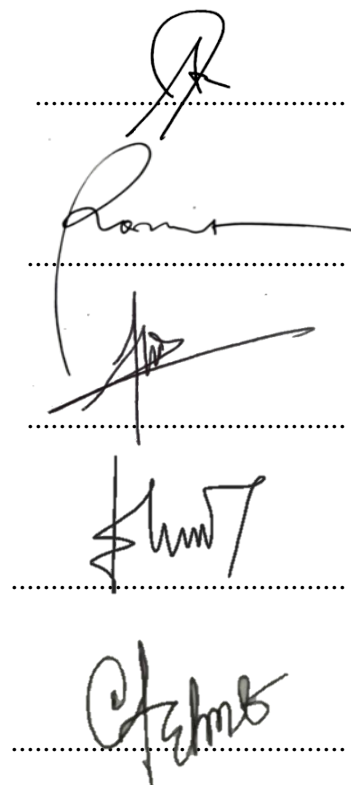
PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Tugas Akhir ini Telah Diuji, Dinilai, dan Disahkan

Oleh Tim Penguji pada 29 Juni 2021

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Sam'ani, S.T., M.Kom
Ketua
2. Rosmiati, M.Kom
Sekretaris
3. Herkules, S.Kom., M.Cs
Anggota
4. Elia Zakharia, M.T
Anggota
5. Catharina Elmayantie, M.Pd
Anggota



Five handwritten signatures of the examiners, each on a dotted line.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Belajarlal ah agar tidak menjadi orang bodoh dan dibodohi oleh orang lain.

Ku persembahkan untuk :

- Allah SWT, karena berkat Rahmat-Nya lah saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
- Kedua Orang Tua saya, papi dan mami dan keluarga saya yang selalu mendukung, mendoakan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan
- Sahabat serta orang-orang terdekat saya yang selalu membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini
- Dosen-dosen STMIK Palangka Raya, yang telah memberikan ilmu serta membimbing saya dari awal kuliah sampai pada akhirnya saya lulus dan mendapatkan gelar sarjana komputer (S.Kom)

INTISARI

Riomy Angga Mafinda, C1655201011, 2021. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android*, Pembimbing I Elia Zakaria, MT Pembimbing II Catharina Elmayantie, M.Pd

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah berkembang sangat pesat dan memberikan banyak manfaat dalam kemajuan dibidang seluler dari mulai model seluler itu sendiri hingga fungsinya. Salah satu contoh fungsinya telepon seluler bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu mengembangkan aplikasi media pembelajaran bahasa inggris berbasis *android*. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran bahasa inggris dalam lingkup *Body* dan *House* yang di tampilkan dalam bentuk suara dan gambar. Aplikasi ini di buat menggunakan *android studio* dengan program Java Development Kit (JDK) aplikasi pendukung berbasis *Java*.

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data yang berupa studi pustaka dan metode kuesioner. Sedangkan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

Hasil dari aplikasi saat di jalankan pada *smartphone* dapat di gunakan dengan mudah oleh pengguna, dengan tampilan desain dan objek yang menarik dan mudah di pahami. Hal ini dapat dilihat dari hasil responden pengguna sebesar 80% dengan kategori baik.

Kata Kunci : Android, Aplikasi, Bahasa Inggris, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

Riomy Angga Mafinda, C1655201011, 2021. *Development of Android-Based English Learning Media Application*, Advisor I Elia Zakaria, MT, Advisor II Catharina Elmayantie, M.Pd

Technological developments in the current era of globalization have grown very rapidly and provide many benefits in advances in the cellular field, from the cellular model itself to its function. One example of the function of a mobile phone can be used as a learning medium.

The goal to be achieved in this study is to develop an Android-based English learning media application. This application is a medium of English learning in the scope of *Body* and *House* which is displayed in the form of sounds and images. This application is made using android studio with a Java-based supporting application Java Development Kit (JDK) program.

The method used in this study is data collection method in the form of literature study and questionnaire method. While the software development method uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model.

The results of the application when run on a smartphone can be used easily by users, with attractive and easy-to-understand designs and objects. This can be seen from the results of user respondents by 80% with good categories

Keywords : Android, Application, English, Learning Media.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan sujud syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Android*”.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan dorongan dalam penyelesaian penulisan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Elia Zakharia, MT., selaku Dosen Pembimbing I yang banyak memberikan saran dan pengetahuan dalam menyelesaikan sistem Tugas Akhir ini.
2. Catharina Elmayantie, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang banyak memberikan saran, koreksi dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak.

Palangka Raya, September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
PENGESAHAN	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I	2
PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Sistematika Penulisan	2
BAB II	5
LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.1.1 Kajian Penelitian yang Relevan	5
2.2 Kajian Teori	9
2.2.1 Aplikasi	9
2.2.2 <i>Android</i>	9
2.2.3 <i>Multimedia</i>	9
2.2.4 Media Pembelajaran	9
2.2.5 Bahasa Inggris	9
BAB III	13
METODE PENELITIAN	13
3.1 Teknik Pengumpulan Data	13
3.2 Analisis	14
3.2.1 Analisis Proses	14
Metode Pengembangan Sistem	14

Storyboard.....	15
3.3 Analisa Kebutuhan.....	34
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
3.3.3 Kebutuhan Informasi.....	36
3.4 Desain Sistem.....	36
3.4.1 Desain Proses.....	37
3.4.2 Desain Perangkat Lunak.....	56
BAB IV.....	72
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1 Hasil.....	72
4.1.1 Implementasi Program.....	72
4.1.2 Pengujian Sistem dan Uji Coba.....	85
4.1.3 Manual Program.....	97
4.1.4 Manual Instalasi.....	105
4.2 Pembahasan.....	106
4.2.1 Pembahasan Listing Program.....	106
4.2.2 Pembahasan <i>Interface</i> / Antarmuka Program.....	111
4.2.3 Pembahasan <i>Interface</i> / Antarmuka Program.....	122
BAB V.....	127
KESIMPULAN DAN SARAN.....	127
5.1 Kesimpulan.....	127
5.2 Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian.....	5
Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak.....	35
Tabel 3. Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> Hendini (2016).....	36
Tabel 4. Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	37
Tabel 5. Tampilan Menu <i>Learning Activity</i>	39
Tabel 6. Tampilan Menu <i>Instruction</i>	40
Tabel 7. Tampilan <i>Profile</i> pada aplikasi	41
Tabel 8. Tampilan Menu <i>Evaluation</i>	42
Tabel 9. Tampilan Menu <i>Home</i>	43
Tabel 10. Tampilan Menu <i>Exit</i>	44
Tabel 11. Tampilan Menu <i>Body</i>	45
Tabel 12. Tampilan Menu <i>Head Part</i>	46
Tabel 13. Tampilan Menu <i>Body Part</i>	47
Tabel 14. Tampilan Menu <i>Finger</i>	48
Tabel 15. Tampilan <i>House</i>	49
Tabel 16. Tampilan Menu <i>Living Room</i>	50
Tabel 17. Tampilan Menu <i>Kitchen</i>	51
Tabel 18. Tampilan Menu <i>Bedroom</i>	52
Tabel 19. Tampilan Menu <i>Bathroom</i>	53
Tabel 20. Tampilan Menu <i>Evaluation Body</i>	54
Tabel 21. Tampilan Menu <i>Evaluation House</i>	55
Tabel 22. Pengujian Buka Aplikasi.....	86
Tabel Tabel 23. Pengujian Halaman Tema	86
Tabel 24. Pengujian Halaman Menu Utama	87
Tabel 25. Pengujian Halaman <i>Learning Activity</i>	88
Tabel 26. Pengujian Halaman <i>Head Part</i>	89
Tabel 27. Pengujian Halaman <i>Hand Part</i>	90
Tabel 28. Pengujian Halaman <i>Body Part</i>	91
Tabel 29. Pengujian <i>Living Room</i>	92
Tabel 30. Pengujian Bedroom.....	93
Tabel 31. Pengujian Halaman <i>Kitchen</i>	94
Tabel 32. Pengujian Halaman <i>Bathroom</i>	95
Tabel 33. Pengujian Halaman <i>Evaluation</i>	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan metode MDLC (Mustika, 2017)	14
Gambar 2. Tampilan <i>Storyboard Splashscreen</i>	15
Gambar 3. Tampilan <i>Storyboard Homescreen</i>	16
Gambar 4. Tampilan <i>Storyboard Learning Activity</i>	17
Gambar 5. Tampilan <i>Storyboard Instruction</i>	18
Gambar 6. Tampilan <i>Storyboard Profile</i>	19
Gambar 7. Tampilan <i>Storyboard Evaluation</i>	20
Gambar 8. Tampilan <i>Storyboard Evaluation</i>	21
Gambar 9. Tampilan <i>Storyboard Head Part</i>	22
Gambar 10. Tampilan <i>Storyboard Body Part</i>	23
Gambar 11. Tampilan <i>Storyboard Finger Part</i>	24
Gambar 12. Tampilan <i>Storyboard House</i>	25
Gambar 13. Tampilan <i>Storyboard Living Room</i>	26
Gambar 14. Tampilan <i>Storyboard Kitchen</i>	27
Gambar 15. Tampilan <i>Storyboard Bedroom</i>	28
Gambar 16. Tampilan <i>Storyboard Bathroom</i>	29
Gambar 17. Tampilan <i>Storyboard Evaluation Body</i>	30
Gambar 18. Tampilan <i>Storyboard Evaluation House</i>	31
Gambar 19. Tampilan <i>Storyboard Exit</i>	32
Gambar 20. Bagan Perancangan Aplikasi.....	32
Gambar 21. <i>Use Case Diagram</i>	37
Gambar 22. Tampilan <i>Splash Screen aplikasi</i>	56
Gambar 23. Tampilan utama / <i>Home Screen</i>	57
Gambar 24. Tampilan halaman <i>Learnig Activity</i>	58
Gambar 25. Tampilan halaman <i>Instruction</i>	59
Gambar 26. Tampilan halaman <i>Profile</i>	59
Gambar 27. Tampilan halaman <i>Evaluation</i>	60
Gambar 28. Tampilan halaman <i>Body</i>	61
Gambar 29. Tampilan halaman <i>Head Part</i>	62
Gambar 30. Tampilan halaman <i>Body Part</i>	63
Gambar 31. Tampilan halaman <i>Finger Part</i>	64
Gambar 32. Tampilan halaman <i>House</i>	65
Gambar 33. Tampilan halaman <i>Living Room</i>	66
Gambar 34. Tampilan halaman <i>Kitchen</i>	67
Gambar 35. Tampilan halaman <i>Bedroom</i>	68
Gambar 36. Tampilan halaman <i>Bathroom</i>	69
Gambar 37. Tampilan halaman <i>Evaluation Body</i>	70
Gambar 38. Tampilan halaman <i>Evaluation House</i>	71
Gambar 39. Tampilan halaman <i>Exit</i> (keluar).....	71
Gambar 40 <i>Scene Splash Screen</i>	72
Gambar 41. <i>Scene Tema</i>	73

Gambar 42. <i>Scene Homescreen Boy</i>	74
Gambar 43. <i>Scene Homescreen Girls</i>	74
Gambar 44. <i>Scene Learning Activity Boy</i>	75
Gambar 45. <i>Scene Learning Activity Girls</i>	76
Gambar 46. <i>Scene Body Boy</i>	76
Gambar 47. <i>Scene Body Girls</i>	77
Gambar 48. <i>Scene Head</i>	78
Gambar 49. <i>Scene Hand</i>	78
Gambar 50. <i>Scene Body</i>	79
Gambar 51. <i>Scene House</i>	80
Gambar 52. <i>Scene Living Room</i>	80
Gambar 53. <i>Scene Bedroom</i>	81
Gambar 54. <i>Scene Bathroom</i>	82
Gambar 55. <i>Scene Kitchen</i>	83
Gambar 56. <i>Scene profile</i>	83
Gambar 57. <i>Scene Instruction</i>	84
Gambar 58. <i>Scene Evaluation</i>	84
Gambar 59. <i>Icon Aplikasi Pada Device Mobile</i>	98
Gambar 60. <i>Splash Screen Pada Aplikasi</i>	99
Gambar 61. <i>Halaman Tema Pada Aplikasi</i>	100
Gambar 62. <i>Halaman Menu Utama Pada Aplikasi</i>	101
Gambar 63. <i>Halaman Learning Activity Pada Aplikasi</i>	102
Gambar 64. <i>Profile Pada Aplikasi</i>	103
Gambar 65. <i>Menu Instruction</i>	104
Gambar 66. <i>Menu Instruction</i>	105
Gambar 67. <i>Tampilan Splash Screen Aplikasi</i>	111
Gambar 68. <i>Tampilan Menu Utama Aplikasi</i>	112
Gambar 69. <i>Tampilan Menu Boy</i>	113
Gambar 70. <i>Tampilan Menu Girls</i>	114
Gambar 71. <i>Tampilan Menu Learning Activity</i>	115
Gambar 72. <i>Tampilan Menu Body</i>	116
Gambar 73. <i>Tampilan Menu Head</i>	117
Gambar 74. <i>Tampilan Menu House</i>	118
Gambar 75. <i>Tampilan Menu Learning Activity</i>	119
Gambar 76. <i>Tampilan Menu Profil</i>	120
Gambar 77. <i>Tampilan Menu Instruction</i>	121
Gambar 78. <i>Tampilan Menu Profil Aplikasi</i>	122

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat tugas pembimbing Tugas Akhir
- Lampiran 2. Lembar konsultasi bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 3. Lembar dokumentasi
- Lampiran 4. Lembar kuesioner
- Lampiran 5. Surat tugas penguji sidang Tugas Akhir
- Lampiran 6. Berita acara ujian Tugas Akhir
- Lampiran 7. Listing program

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah berkembang sangat pesat dan memberikan banyak manfaat dalam kemajuan dibidang seluler dari mulai model seluler itu sendiri hingga fungsinya. Salah satu contoh fungsinya telepon seluler bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Selain karna kemajuan zaman, penggunaan media sudah sangat banyak di gunakan saat ini dalam bidang apapun termasuk pembelajaran, Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran, berbagai *software* telah tersedia untuk membuat media pembelajaran. Dukungan *software* inilah yang dapat membuat media pembelajaran semakin menarik dan dapat dengan mudah di produksi banyak media pembelajaran yang sudah mendukung system mobile salah satu nya media pembelajaran Bahasa Inggris. (Dwi Astuti, et al., 2017)

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan bahasa inggris sudah diperkenalkan sejak jenjang taman kanak-kanak. Dalam bahasa inggris Grammar atau tata bahasa merupakan bagian yang tak terpisahkan. (Ahmad, et al., 2018)

Android merupakan salah satu sistem operasi handphone yang bersifat *open source*. *Open source* memungkinkan *sources code* (kode sumber) pada Android dapat dibaca oleh pengembang untuk mengkostumisasi berbagai fitur aplikasi sesuai dengan kebutuhan

penggunanya. Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada telepon pintar (*smartphone*) dan tablet PC. (Nugraha, et al., 2020)

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil sebuah judul “PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID ” sebagai bahasan pada penulisan judul tugas akhir ini.

Melalui penelitian ini, penulis berharap dengan media informasi berbasis *Android*, pengguna akan lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran bahasa Inggris.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Mengembangkan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Android*.”

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak melebar, maka diberikan batasan-batasan untuk pendekatan permasalahan agar lebih terinci dalam pelaksanaannya yaitu :

- a. Aplikasi ini menjelaskan mengenai 4 bagian ruangan yaitu (*Living room* (ruang tamu), *Kitchen* (dapur), *Bedroom* (kamar tidur), *Bathroom* (kamar mandi)). yang memiliki 40 kosakata objek pada rumah, 3 bagian anggota tubuh (*Head Parts* (bagian kepala), *Body Parts* (bagian badan), dan *Fingers* (jari)). yang memiliki 36 kosakata bagian anggota tubuh, yang dijelaskan dengan gambar 2D, *text* dan *visual effect audio*.
- b. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak dari usia 7 tahun sampai dengan 10 tahun, yang akan disebarluaskan melalui *group Whatsapp* sebagai bahan uji aplikasi.
- c. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *Android* dengan sistem minimal *Lollipop* versi 5.0.

- d. Aplikasi ini memiliki kuis yang bersifat pilihan ganda yang mana masing-masing tema memiliki 20 soal dan menampilkan hasil skor pada akhir kuis.

1.4 Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran bahasa inggris berbasis *android* yang menarik dan interaktif.

b. Manfaat

1) Bagi Penulis

Manfaat yang didapat penulis adalah bisa mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah dan meningkatkan kemampuan serta pengetahuan tentang *android*.

2) Bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat yang diberikan kepada kampus adalah sebagai penambah literatur pustaka pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan dapat digunakan sebagai referensi dan dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi Akademika STMIK Palangkaraya serta menambah pengetahuan tentang media pembelajaran bahasa inggris berbasis android.

3) Bagi Pengguna

Manfaat yang didapatkan oleh pengguna yaitu anak-anak dari usia 7 tahun sampai dengan 12 tahun untuk mempelajari atau mengetahui media pembelajaran Bahasa Inggris dengan berbasis android yang menarik dan interaktif melalui *smartphone*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan Tugas Akhir menggunakan beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode

penelitian yang dilakukan, serta sistematika penulisan yang digunakan untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori akan menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian, yang menjadi dasar bagi pemecahan masalah pada proses penelitiandan perancangan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab analisis dan perancangan membahas mengenai analisis *system* yang sedang berjalan, analisis masalah-masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, serta perancangan system dan aplikasi secara lengkap.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan menjelaskan mengenai proses hasil aplikasi, sarana yang dibutuhkan, contoh pengoprasian aplikasi dan menguraikan evaluasi dari aplikasi dari penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab kesimpulan dan saran akan menyampaikan kesimpulan dari peneliti yang dilakukan dan saran-saran yang di usulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam suatu penelitian diperlukan dukungan hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian serupa. Berikut hasil-hasil penelitian yang relevan dan perbandingan penelitian yang telah ada sebelumnya yang serupa dengan penelitian yang sedang dilakukan dan disajikan dalam bentuk tabel.

2.1.1 Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 1. Perbandingan Penelitian

No	Nama / Penulis	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
1	(Ahmad, et al., 2018)	Aplikasi Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Android.	<i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian tersebut didapat bahwa Aplikasi di rancang untuk mengganti metode belajar menggunakan buku dan beralih ke aplikasi.	Perbedaan penelitian (Ahmad, et al., 2018) dengan penulis yaitu pada materi yang di ambil dan juga penambahan spelling (ejaan) pada kosakata

2	(Aisa & Akhriana, 2019)	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android.		Hasil dari penelitian tersebut didapat bahwa Perancangan Aplikasi dibuat agar dapat memudahkan pengguna dalam proses belajar dan latihan bahasa inggris karena aplikasi bersifat hemat biaya dan cukup mudah di gunakan, serta meningkatkan minat belajar dan latihan bahasa inggris, dengan tampilan yang simple dengan media suara dan gambar.	Perbedaan penelitian (Aisa & Akhriana, 2019) dengan penulis yaitu materi yang di ambil penambahan spelling (ejaan) pada kosakata dan tampilan yang penulis buat menggunakan animasi 2D
---	-------------------------	--	--	--	--

3	(Tyas & Qoiriah, 2016)	Rancang Bangun Aplikasi Edukasi “English Learning” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas Satu SD Sesuai Kurikulum 2006		Hasil dari penelitian tersebut di dapat bahwa Aplikasi di bangun agar siswa tidak bosan untuk belajar mengenai bahasa inggris dengan tampilan yang menarik berupa visual suara dan gambar sesuai dengan kurikulum 2006, dan juga dengan adanya aplikasi ini diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain.	Perbedaan penelitian (Tyas & Qoiriah, 2016) dan penulis adalah materi yang di tampilkan, pada penilitian Tyas dan Qoiriah masih berupa aplikasi desktop sedangkan penulis sudah menggunakan aplikasi berbasis <i>mobile</i> android, desain <i>interface</i> yang berbeda. penambahan spelling (ejaan) pada kosakata.
---	------------------------	--	--	--	---

4	(Saputra, 2019)	Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Untuk Anak Taman Kanak-kanak (TK)		Hasil dari penelitian tersebut di dapat bahwa pengembangan media pembelajaran pengenalan huruf dan angka yang menarik dan interaktif bagi anak taman kanak-kanak (TK)	Perbedaan penelitian (Saputra, 2019) dengan penulis yaitu materi yang di angkat oleh penulis berbeda penambahan <i>spelling</i> (ejaan) pada kosakata.
---	-----------------	--	--	---	--

5	(Maesaroh, et al., 2016)	Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android		Hasil dari penelitian tersebut di dapat bahwa Maesaroh, dkk membuat sebuah aplikasi interaktif berupa media pembelajaran berbasis android dengan tampilan gambar dan suara.	Perbedaan penelitian (Maesaroh, et al., 2016) dengan penulias yaitu materi yang di angkat berbeda, penambahan <i>spelling</i> (ejaan) pada kosakata tampilan desain <i>interface</i>
---	--------------------------	--	--	---	--

Dari penelitian yang ada maka penulis untuk membuat dan mengembangkan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan *Body* dan *Household* Bahasa Inggris Berbasis Android, yang menarik dan Interaktif. Persamaan Penelitian yang ada dengan penulis yaitu materi yang diangkat merupakan materi bahasa inggris berbasis android dengan *visual effect audio* dan Gambar pada Aplikasi, Perbedaan yang terdapat pada jurnal yang ada dan penulis yaitu perbedaan sub materi yang di angkat dimana penulis mengangkat materi tentang pengenalan *House Hold* (rumah tangga) dan *Body* (tubuh), tampilan desain *interface* yang berbeda serta penambahan ejaan pada setiap kata.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Aplikasi

Menurut Juansyah (2015) aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

Menurut penulis aplikasi adalah alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan, aplikasi sering digunakan oleh masyarakat umum karena aplikasi dapat memberikan informasi sesuai dengan keinginan pengguna, aplikasi juga memiliki banyak tampilan yang menarik sehingga banyak orang menggunakan berbagai macam jenis aplikasi sesuai kebutuhan.

2.2.2 Android

Menurut Enterprise (2015:1), *Android* adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan tablet. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007.

Menurut *Google Developer Training Team* dalam penelitian Maryana (2018:10), *android* adalah sistem operasi dan *platform* pemrograman yang dikembangkan oleh *Google* untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet).

Menurut penulis *Android* merupakan sistem operasi untuk telepon seluler, *android* adalah salah satu kebutuhan yang sangat diperlukan saat ini dengan membuat aplikasi sebagai media pengenalan yang memberikan informasi *android* kini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi masyarakat umum.

2.2.3 Multimedia

Menurut pendapat Philip “Multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, suara, animasi dan video. Beberapa komponen tersebut atau seluruh komponen tersebut dimasukkan kedalam program yang koheren”. (Septian dkk. 2018).

Menurut penulis *Multimedia* umumnya sangat di gunakan saat ini dimana semua aplikasi yang dibuat selalu menggunakan *multimedia*. *Multimedia* merupakan alat yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan antara teks, grafis, animasi, *audio*, dan video. Pada aplikasi yang dibuat penulis hampir semua menggunakan *element* dari *multimedia* tersebut.

2.2.4 Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam Sugiharto (2016:24) Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Menurut Schramm dalam Kurniawati dan Nita (2018:69) Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

2.2.5 Bahasa Inggris

Menurut Algazali (2016:5), bahasa Inggris adalah bahasa Jermanik yang pertama kali dituturkan di Inggris pada Abad

Pertengahan Awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris dituturkan sebagai bahasa pertama oleh mayoritas penduduk di berbagai negara, termasuk Britania Raya, Irlandia, Amerika Serikat, Kanada, Australia, Selandia Baru, dan sejumlah negara-negara Karibia; serta menjadi bahasa resmi di hampir 60 negara berdaulat.

Penjelasan pada *House* (rumah) yang akan dijelaskan dengan animasi 2D yaitu gambar, pada ruang tamu (*Living room*) terdapat penjelasan tentang sofa (*Sofa*), televisi (*Television*), vas bunga (*Vase*), lampu meja (*Table lamp*), bingkai foto (*Frame*), jam (*Clock*), foto (*Picture*), karpet (*Carpet*), pintu (*Door*), koran (*Newspaper*). Pada bagian Tempat tidur (*Bedroom*) terdapat penjelasan tentang kasur (*Bed*), bantal (*Pillow*), bantal guling (*Bolster*), selimut (*Blanket*), sprei (*Bed sheet*), sajadah (*Praying mat*), meja (*Table*), kursi (*Chair*), lemari (*Cupboard*), gantungan baju (*Hanger*). Pada bagian Dapur (*Kitchen*) terdapat penjelasan tentang kompor (*Stove*), wajan penggoreng (*Frying pan*), penanak nasi (*Rice cooker*), pisau (*Knife*), oven (*Oven*), kulkas (*Refrigerator*), tempat cuci piring (*sink*), teko (*Teapot*), tempat sampah (*Trash can*), sapu (*Broom*). Pada bagian Kamar mandi (*Bathroom*) terdapat penjelasan tentang handuk (*Towel*), bak mandi (*Bath tub*), kloset (*Closet*), penyiram (*Shower*), sikat gigi (*Tooth brush*), pasta gigi (*Tooth paste*), sabun (*Soap*), sampo (*Shampoo*), ember (*Pail*), pengering rambut (*Hair dryer*).

Pada *Body* bagian Kepala (*Head Parts*) terdapat penjelasan tentang dahi (*Forehead*), rambut (*Hair*), kepala (*Head*), bola mata (*Eyeballs*), alis (*Eyebrows*), mata (*Eye*), bulu mata (*Eyelashes*), hidung (*Nose*), kuping (*Ears*), gigi (*Teeth*), lidah (*Tounge*), pipi (*Cheeks*), bibir (*Lips*), dagu (*Chin*), mulut (*Mouth*). Pada bagian Tubuh (*Body Parts*) terdapat penjelasan tentang dada (*Chest*), lengan

(*Arm*), tangan (*Hand*), kaki (*Leg*), jari kaki (*Toes*), perut (*Stomach*), lutut (*Knee*), leher (*Neck*), bahu (*Shoulder*), punggung (*Back*), siku (*Elbow*), pantat (*Bottom*), pinggang (*Waist*), pergelangan (*Ankle*), tumit (*Heel*), dan pada Jari (*Finger*) terdapat penjelasan tentang ibu jari (*Thumb*), jari telunjuk (*Index Finger*), jari tengah (*Middle Finger*), jari manis (*Ring Finger*), jari kelingking (*Little Finger*).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa tahapan atau metode dalam melakukan penelitian untuk menyusun proposal tugas akhir ini, yaitu:

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan buku-buku, sumber referensi buku-buku di ambil dari *English For Elementary School Level Grade 1* dan *Grade 2*, ada pula mengumpulkan dari teknologi yang sudah ada saat ini, literatur, jurnal, internet dan bacaan-bacaan sebagai sumber referensi yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat, serta teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi *android*.

b. Metode Kuesioner

Membuat dan menyebarkan kuesioner yang berisi pertanyaan – pertanyaan kepada masyarakat dan meneliti data yang didapatkan dari jawaban kuesioner untuk membantu perancangan dan juga evaluasi aplikasi yang akan dikembangkan kedepannya, untuk memudahkan pelaksanaan kuisisioner maka untuk jenis kuisisioner nya akan di bagikan dalam bentuk Google form dengan media internet.

3.2 Analisis

3.2.1 Analisis Proses

Metode Pengembangan Sistem

1. *Concept* (Konsep)

Tahapan ini menghasilkan rumusan konsep yaitu:

- a. Tujuan aplikasi yaitu sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android untuk sub materi nya yaitu bagian anggota tubuh (*Body*) dan rumah (*House*). Manfaat aplikasi yaitu untuk memudahkan pembelajaran Bahasa Inggris dalam lingkup tubuh (*Body*) dan rumah (*House*) melalui *Smartphone*.
- b. Pengguna aplikasi adalah anak-anak usia 7 sampai dengan 10 tahun.
- c. Deskripsi Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. Aplikasi dapat dioperasikan pada Perangkat *Smartphone* berbasis Android dengan minimum versi 5.0

2. *Design* (Desain)

Dalam tahapan ini, perancangan yang di buat berupa tahap membuat spesifikasi mengenai *Storyboard*, dan bagan perancangan.

Berikut adalah desain *Storyboard* dari aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris :

Storyboard

a. *Storyboard Splashscreen*

Halaman *Splashscreen* merupakan halaman awal pada saat pengguna membuka aplikasi yang menampilkan ucapan selamat datang dalam 2 bahasa yaitu bahasa indonesia dan bahasa inggris

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam frame ini menampilkan ucapan selamat datang dalam 2 bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia</p> <p>Tampilan ini hanya akan tampil selama 3 detik lalu otomatis akan langsung masuk kehalaman homescreen</p>	<p>---</p> <div>SELAMAT DATANG</div> <div>WELCOME</div> <p>BACKGROUND GAMBAR</p> <div>LOGO GAME</div> <div>ANIMASI LOADING</div>	

Gambar 1. Tampilan *Storyboard Splashscreen*

b. *Storyboard Homescreen*

Halaman *Homescreen* merupakan halaman utama aplikasi, pada halaman ini akan di tampilkan menu halaman utama terdapat 5 menu seperti pada gambar.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam frame ini terdapat 5 menu yang dapat di pilih antara lain : Learnig Activity, Instruction, Profile, Evaluation, Exit.</p>	<p>...</p> <p>TEKS "LEARNING WITH DODO"</p> <p>BACKGROUND GAMBAR</p> <p>BUTTON LEARNING ACTIVITY</p> <p>BUTTON INSTRUCTION</p> <p>BUTTON PROFILE</p> <p>BUTTON EVALUATION</p> <p>BUTTON EXIT</p> <p>GAMBAR KARAKTER</p>	

Gambar 2. Tampilan *Storyboard Homescreen*

c. *Storyboard Learning Activity*

Halaman *Learning Activity* merupakan halaman menu pemilihan materi, terdapat 2 pilihan materi yang dapat di pilih yaitu *Body* dan *House* terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 4 menu yang dapat di pilih antara lain : Body, House, back, Home	<div> <div>... </div> <div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> </div> <div> <div>UCAPAN SELAMAT DATANG DI HALAMAN LEARNING ACTIVITY DALAM 2 BAHASA</div> </div> <div> <div>BACKGROUND GAMBAR</div> </div> <div> <div> <div>GAMBAR</div> <div>BODY</div> <div>2D</div> </div> <div> <div>GAMBAR</div> <div>HOUSE</div> <div>2D</div> </div> </div> <div> <div>BUTTON BODY</div> <div>BUTTON HOUSE</div> </div> </div>	

Gambar 3. Tampilan *Storyboard Learning Activity*

d. *Storyboard Instruction*

Halaman *Instruction* merupakan halaman menu informasi yang berisi penjelasan dari kegunaan tiap-tiap *button* pada aplikasi yang di jelaskan dalam gambar dan *text* terdapat juga *button* kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini menampilkan gambar button dan penjelasan tentang masing masing fungsi button yang berada pada aplikasi dan 2 menu yang dapat di pilih yaitu : Back, Home	<div> <div> <div>...</div> <div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> </div> </div> <div> <div>UCAPAN SELAMAT DATANG DI HALAMAN INSTRUCTION DALAM 2 BAHASA</div> <div>BACKGROUND GAMBAR</div> <div> <div>PENJELASAN TENTANG HALAMAN</div> <div> <div> <div>GAMBAR DARI BUTTON YANG TERDAPAT PADA APLIKASI</div> <div>PEJELASAN MASING MASING DARI FUNGSI BUTTON</div> </div> </div> </div> </div> </div>	

Gambar 4. Tampilan *Storyboard Instruction*

e. *Storyboard Profile*

Halaman *Profile* merupakan halaman profil biodata pembuat aplikasi terdapat juga tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini menampilkan foto dan biodata pembuat aplikasi dan 2 menu yang dapat dipilih yaitu : Back, Home	<div> <div> <div>...</div> <div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> </div> <div> <div>UCAPAN SELAMAT DATANG DI HALAMAN PROFILE DALAM 2 BAHASA</div> <div>BACKGROUND GAMBAR</div> <div> <div>FOTO PEMBUAT APLIKASI</div> <div> <div>LIST BIODATA PEMBUAT APLIKASI</div> </div> </div> </div> </div> </div>	

Gambar 5. Tampilan *Storyboard Profile*

f. *Storyboard Evaluation*

Halaman *Evaluation* merupakan halaman soal atau tes berupa 20 soal pilihan ganda yang dapat di pilih dan akan memberikan hasil berupa nilai pada akhir soal, terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu (Anissa, 2019)halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 4 menu yang dapat di pilih antara lain : Body, House, back, Home	<div> <div> <div>...</div> <div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> </div> <div> <div>UCAPAN SELAMAT DATANG DI HALAMAN EVALUATION DALAM 2 BAHASA</div> <div>BACKGROUND GAMBAR</div> <div> <div> <div>GAMBAR BODY</div> <div>2D</div> </div> <div> <div>GAMBAR HOUSE</div> <div>2D</div> </div> </div> <div> <div>BUTTON BODY</div> <div>BUTTON HOUSE</div> </div> </div> </div> </div>	

Gambar 6. Tampilan *Storyboard Evaluation*

g. *Storyboard Body*

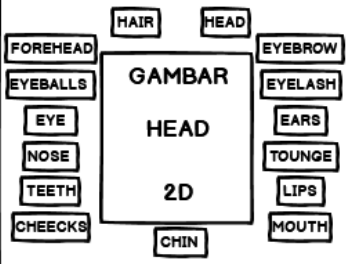
Halaman *Body* merupakan halaman 3 materi yang dapat di pilih di antaranya *Head*, *Finger* dan *Body*, setelah memilih salah satu maka pengguna akan di arahkan ke halaman yang di pilih, terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 5 menu yang dapat di pilih antara lain : Head part, Body Part, Finger Part, Back, Home	<div> <div> <div>...</div> <div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> </div> <div> <div>UCAPAN SELAMAT DATANG DI HALAMAN EVALUATION DALAM 2 BAHASA</div> <div>BACKGROUND GAMBAR</div> <div> <div>BUTTON HEAD</div> <div> <div>GAMBAR</div> <div>BODY</div> <div>2D</div> </div> <div> <div>BUTTON FINGER</div> <div>BUTTON BODY</div> </div> </div> </div> </div> </div>	

Gambar 7. Tampilan *Storyboard Evaluation*

h. *Storyboard Head Part*

Halaman *Head Part* merupakan halaman materi bagian kepala terdapat 15 jenis *button* materi yang dapat di klik dan akan mengeluarkan suara sesuai dengan text yang tertera terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam frame ini terdapat 17 menu yang dapat di pilih antara lain :</p> <p>Head, Eyebrow, Eyelash, Ears, Tounge, Lips, Mouth, Chin, Hair, Forehead, Eyeballs, Eye, Nose, Teeth, Cheecks, Back, Home</p>	<p>... </p> <p>BUTTON BACK BUTTON HOME</p> <p>BACKGROUND GAMBAR</p> 	<p>MUSIC : Effect suara</p>

Gambar 8. Tampilan *Storyboard Head Part*

i. *Storyboard Body Part*

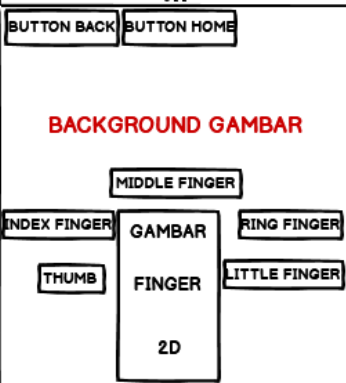
Halaman *Body Part* merupakan halaman materi bagian tubuh terdapat 15 jenis *button* materi yang dapat di klik dan akan mengeluarkan suara sesuai dengan text yang tertera terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam frame ini terdapat 17 menu yang dapat di pilih antara lain :</p> <p>Neck, Shoulder, Elbow, Waits, Heel, Ankle, Bottom, Back, Arm, Hand, Stomach, Leg, Knee, Toes, Back, Home</p>	<p>... BUTTON BACK BUTTON HOME</p> <p>BACKGROUND GAMBAR</p> <p>The diagram shows a 2D human figure with various body parts labeled in boxes. At the top are 'CHEST' and 'NECK'. Below them are 'SHOULDER', 'ELBOW', 'WAITS', 'HEEL', 'ANKLE', and 'BOTTOM' on the right side. In the center are 'BODY FRONT' and 'BODY BACK', both labeled '2D'. Below these are 'STOMACH', 'LEG', 'KNEE', and 'TOES' on the left side. At the very top of the sketch area are 'BUTTON BACK' and 'BUTTON HOME'. The text 'BACKGROUND GAMBAR' is written in red above the main diagram.</p>	<p>MUSIC : Effect suara</p>

Gambar 9. Tampilan *Storyboard Body Part*

j. *Storyboard Finger Part*

Halaman *Finger Part* merupakan halaman materi bagian jari tangan terdapat 15 jenis *button* materi yang dapat di klik dan akan mengeluarkan suara sesuai dengan text yang tertera terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam frame ini terdapat 17 menu yang dapat di pilih antara lain :</p> <p>Thumb, Index Finger, Middle Finger, Ring Finger, Little Finger, Back, Home</p>	 <p>The sketch shows a hand layout with buttons for each finger and thumb. At the top are 'BUTTON BACK' and 'BUTTON HOME'. Below them is 'BACKGROUND GAMBAR'. The hand layout includes 'MIDDLE FINGER' at the top, 'INDEX FINGER' on the left, 'RING FINGER' on the right, 'THUMB' on the left, and 'LITTLE FINGER' on the right. In the center is a box labeled 'GAMBAR FINGER 2D'.</p>	<p>MUSIC : Effect suara</p>

Gambar 10. Tampilan *Storyboard Finger Part*

k. *Storyboard House*

Halaman *House* merupakan halaman 4 materi yang dapat di pilih di antaranya *Living Room*, *Bedroom*, *Bathroom* dan *Kithen*, setelah memilih salah satu maka pengguna akan di arahkan ke halaman yang di pilih, terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 6 menu yang dapat di pilih antara lain : Living Room, Kitchen, Bedroom Bathroom, Back, Home	<div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> <div>UCAPAN SELAMAT DATANG DI HALAMAN HOME DALAM 2 BAHASA</div> <div>BACKGROUND GAMBAR</div> <div> <div>GAMBAR</div> <div>HOUSE</div> <div> <div>BATHROOM</div> <div>2D</div> <div>BEDROOM</div> <div>KITCHEN</div> <div>LIVING ROOM</div> </div> </div> </div>	

Gambar 11. Tampilan *Storyboard House*

1. *Storyboard Living Room*

Halaman *Living Room* merupakan halaman materi bagian ruang tamu yang terdapat 10 jenis *button* materi yang dapat di klik dan akan mengeluarkan suara sesuai dengan text yang tertera terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
	...	
Dalam frame ini terdapat 17 menu yang dapat di pilih antara lain : Sofa, Television, Frame, Picture, Carpet, Vase, Table Lamp, Clock, Neswpaper, Door, Back, Home	<div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> </div> <div> <div>SOFA</div> <div>TELEVISION</div> <div>FRAME</div> <div>PICTURE</div> <div>CARPET</div> </div> <div> <div>VASE</div> <div>TABLE LAMP</div> <div>CLOCK</div> <div>NEWSPAPER</div> <div>DOOR</div> </div> <p>BACKGROUND GAMBAR</p> <div> <p>KUMPULAN GAMBAR OBJEK BENDA PADA LIVING ROOM 2D</p> </div>	MUSIC : Effect suara

Gambar 12. Tampilan *Storyboard Living Room*

m. *Storyboard Kitchen*

Halaman *Kitchen* merupakan halaman materi bagian dapur yang terdapat 10 jenis *button* materi yang dapat di klik dan akan mengeluarkan suara sesuai dengan text yang tertera terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 17 menu yang dapat di pilih antara lain : Stove, Frying Pan, Knife, Refrigerator, Teapot, Oven, Rice Cooker, Sink, Trashcan, Broom, Back, Home	<div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> </div> <div> <div>STOVE</div> <div>FRYING PAN</div> <div>KNIFE</div> <div>REFRIGERATO</div> <div>TEAPOT</div> </div> <div> <div>OVEN</div> <div>RICE COOKER</div> <div>SINK</div> <div>TRASHCAN</div> <div>BROOM</div> </div> <div>BACKGROUND GAMBAR</div> <div> <div>KUMPULAN GAMBAR</div> <div>OBJEK BENDA PADA</div> <div>KITCHEN</div> <div>2D</div> </div>	MUSIC : Effect suara

Gambar 13. Tampilan *Storyboard Kitchen*

n. *Storyboard Bedroom*

Halaman *Bedroom* merupakan halaman materi bagian kamar tidur yang terdapat 10 jenis *button* materi yang dapat di klik dan akan mengeluarkan suara sesuai dengan text yang tertera terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam frame ini terdapat 17 menu yang dapat di pilih antara lain :</p> <p>Bed, Blanket, Tabel Praying Mat, Hanger Pillow, Bolster, Chair, Bed Sheet, Cupboard Back, Home</p>	<p>***</p> <p>BUTTON BACK BUTTON HOME</p> <p>BED BLANKET TABEL PRAYING MAT HANGER</p> <p>PILLOW BOLSTER CHAIR BED SHEET CUPBOARD</p> <p>BACKGROUND GAMBAR</p> <p>KUMPULAN GAMBAR OBJEK BENDA PADA BEDROOM 2D</p>	<p>MUSIC : Effect suara</p>

Gambar 14. Tampilan *Storyboard Bedroom*

o. *Storyboard Bathroom*

Halaman *Bathroom* merupakan halaman materi bagian kamar mandi yang terdapat 10 jenis *button* materi yang dapat di klik dan akan mengeluarkan suara sesuai dengan text yang tertera terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 17 menu yang dapat di pilih antara lain : Towel, Bathtub, Shower, Shampoo, Pail, Soap, Tooth Brush, Closet, Tooth Paste, Hair Dryer, Back, Home	<p>...</p> <p>BUTTON BACK BUTTON HOME</p> <p>TOWEL BATHTUB SHOWER SHAMPOO PAIL</p> <p>SOAP TOOTH BRUSH CLOSET TOOTH PASTE HAIR DRYER</p> <p>BACKGROUND GAMBAR</p> <p>KUMPULAN GAMBAR OBJEK BENDA PADA BATHROOM 2D</p>	MUSIC : Effect suara

Gambar 15. Tampilan *Storyboard Bathroom*

p. *Storyboard Evaluation Body*

Halaman *Evaluation Body* merupakan halaman soal atau tes bagian *Body* dengan soal pilihan ganda yang dapat di pilih dan akan memberikan hasil berupa nilai pada akhir soal, terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 6 menu yang dapat di pilih yaitu : Back, Home dan 4 menu pilihan jawaban quis	<div> <div> <div>...</div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> </div> <div> <div>PENJELASAN TENTANG TATA CARA MENJAWAB SOAL PADA HALAMAN BODY</div> <div>BACKGROUND GAMBAR</div> <div> <div> <div>NO</div> <div>SOAL QUIS</div> <div>A. JAWABAN</div> <div>B. JAWABAN</div> <div>C. JAWABAN</div> <div>D. JAWABAN</div> </div> <div> <div>NO</div> <div>SOAL QUIS</div> <div>A. JAWABAN</div> <div>B. JAWABAN</div> <div>C. JAWABAN</div> <div>D. JAWABAN</div> </div> </div> </div> </div>	

Gambar 16. Tampilan *Storyboard Evaluation Body*

q. *Storyboard Evaluation House*

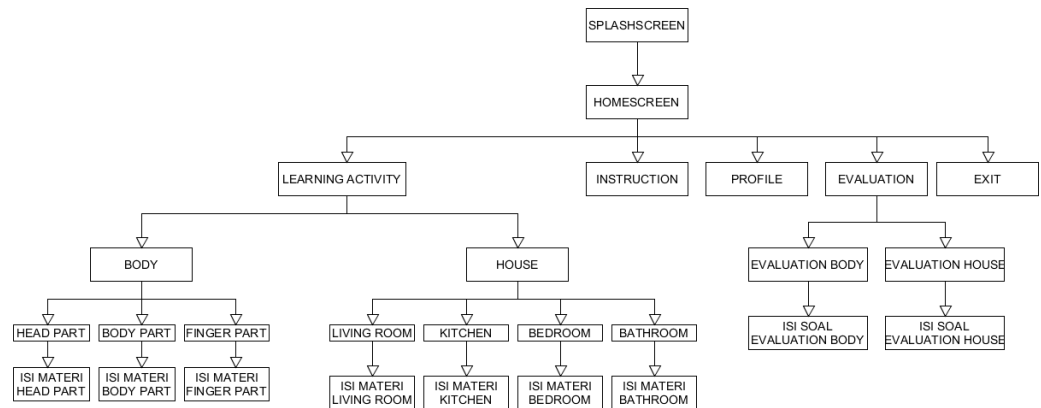
Halaman *Evaluation House* merupakan halaman soal atau tes bagian *House* dengan soal pilihan ganda yang dapat di pilih dan akan memberikan hasil berupa nilai pada akhir soal, terdapat juga tombol kembali untk kembali ke halaman sebelum nya yaitu halaman utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 6 menu yang dapat di pilih yaitu : Back, Home dan 4 menu pilihan jawaban quis	<div> <div> <div>...</div> <div> <div>BUTTON BACK</div> <div>BUTTON HOME</div> </div> </div> <div> <div> <div>PENJELASAN TENTANG TATA CARA MENJAWAB SOAL PADA HALAMAN HOUSE</div> <div>BACKGROUND GAMBAR</div> </div> <div> <div> <div>NO</div> <div>SOAL QUIS</div> <div> <div>A. JAWABAN</div> <div>C. JAWABAN</div> <div>B. JAWABAN</div> <div>D. JAWABAN</div> </div> </div> <div> <div>NO</div> <div>SOAL QUIS</div> <div> <div>A. JAWABAN</div> <div>C. JAWABAN</div> <div>B. JAWABAN</div> <div>D. JAWABAN</div> </div> </div> </div> </div> </div>	

Gambar 17. Tampilan *Storyboard Evaluation House*

2. Bagan Perancangan Aplikasi

Tahap awal dalam desain di buat sebuah bagan perancangan aplikasi yang berisi bagian-bagian dari aplikasi yang di tunjukan oleh gambar.



Gambar 18. Bagan Perancangan Aplikasi

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahapan ini materi terkait bahan ajar/materi pembelajaran di dapatkan dari buku pembelajaran bahasa inggris (*English For Elementary School Level Grade 1 dan Grade 2*) yang mengampuh pembelajaran bahasa inggris bagian anggota tubuh (*Body*) dan rumah (*House*), sedangkan untuk materi terkait multimedia penulis mendapatkan materi dari referensi buku dan internet. Bahan pembuatan aplikasi yang di dikumpulkan adalah *Image* atau gambar seperti gambar pada *Button*, *Object*, yang di dapatkan melalui aplikasi editing gambar Picsart yang di edit dan di olah ulang ini mencakup bahan pada pembuatan *Object*, *Background* dan *Button*. *Background* suara yang akan di jadikan *intro* dan suara yang akan dijadikan suara penyebutan *object* ini di olah menggunakan aplikasi perekam suara bawaan *smartphone* tidak melewati editing apapun.

Untuk membangun aplikasi maka dibutuhkan perngkat keras dan perangkat lunak. Perangkat Keras yang di gunakan adalah seperangkap laptop Asus A455L dengan spesifikasi : “*Processor Intel Core i7 – 4510U, Memmory 1000 GB, RAM 8 GB*”. Untuk perangkat lunak yang di butuhkan adalah Windows 10 sebagai sistem operasi, Balsamiq sebagai pengolah gambaran desain interface awal , Audacity sebagai pengolah suara yang akan dimasukan kedalam *Button* materi, Android Studio sebagai pengolah dan pembuatan aplikasi, Adobe Photoshop sebagai pengolah gambar 2D yang akan di masukan ke dalam aplikasi nantinya.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Pada tahapan ini pembuatan Aplikasi menggunakan *Software* Android Studio, Untuk pembuatan desain awal, bagan perancangan aplikasi menggunakan Balsamiq, pembuatan gambar menggunakan Adobe Photoshop, dan untuk pembuatan suara di bagi 2 yaitu menggunakan suara pembuat dengan aplikasi Audacity dan suara Google sebagai pendukung.

5. *Testing* (Pengetesan)

Pada tahap ini nanti nya pengetesan aplikasi akan di lakukan langsung oleh pengguna yaitu anak-anak dengan usia 7 sampai 10 tahun dengan bimbingan orang tua, setiap pengetesan aplikasi akan di berikan kuisisioner dalam bentuk Google form yang dapat di input nanti nya.

6. *Distribution* (Pendistribusian)

Untuk pendistribusian aplikasi akan di kirimkan via Whatsapp Group Sekolah dan Media Lain nya yang mana akan di data jumlah penguji dalam aplikasi.

3.3 Analisa Kebutuhan

Kebutuhan sistem haruslah sesuai dengan kondisi dan kemampuan pengguna, maka dari itu penulis yang juga adalah sebagai pembuat atau membangun program ikut serta melibatkan pengguna dalam mencari dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem yang menunjang dalam proses perancangan serta membangun aplikasi pengenalan *body* dan *household*. Adapun kebutuhan sistem yang diperlukan itu sebagai berikut :

3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) yang penulis gunakan dalam pembuatan aplikasi seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	<i>Type</i>	Asus A455L
2	<i>Processor</i>	Intel Core i7 – 4510U
3	<i>Memmmory</i>	1000 GB
4	RAM	RAM 8 GB
5	<i>Keyboard</i>	Standar

3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat Lunak (*software*) dalam aplikasi ini yang digunakan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	<i>Android Studio</i>	Sebagai perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi berbasis <i>Android</i>
2	<i>Adobe Photoshop</i>	Sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam membuat gambar 2D
3	<i>Audacity</i>	Sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam merekam suara
4	JDK	JDK digunakan sebagai aplikasi pendukung dalam mengembangkan aplikasi berbasis java.

3.3.3 Kebutuhan Informasi

Didalam kebutuhan informasi penulis membutuhkan informasi tentang *House Hold* (rumah tangga) bahasa inggris. Informasi ini dapat dari buku-buku dan jurnal yang dapat dijadikan referensi untuk aplikasi ini.

3.4 Desain Sistem

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, kontruksi dan mendokumentasikan *artifac* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak, dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak seperti pada permodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.

Menurut Grace dalam penelitian Hendini (2016:4), *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang di pergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membanngun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. Adapun diagram grafis tersebut antara lain :

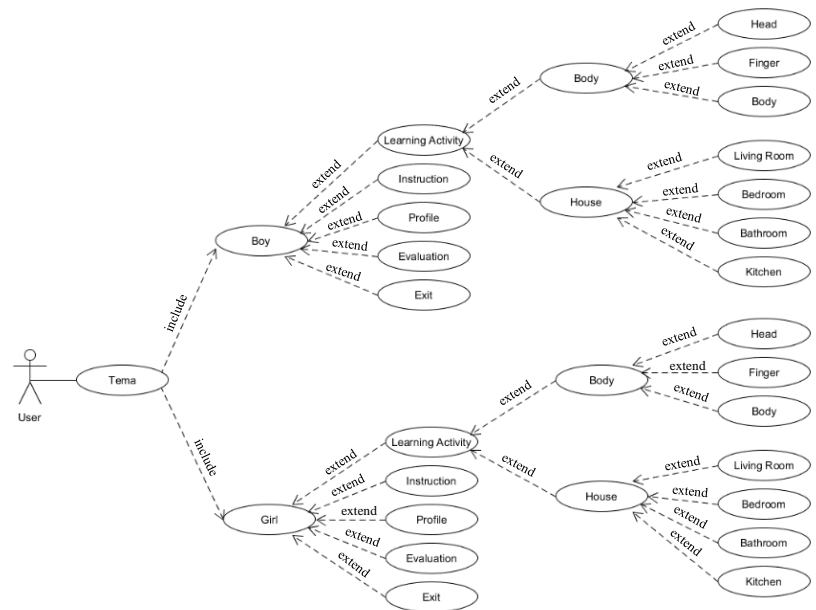
a. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram*. Simbol *use case* diagram dapat dilihat pada tabel 3.

3.4.1 Desain Proses

a. Use Case Diagram

Diagram *Use Case* merupakan gambaran dari *user* yang menggunakan sistem dan perilaku *user* terhadap sistem dapat dilihat pada Gambar



Gambar 19. Use Case Diagram

Pada Gambar 21 dijelaskan bahwa pengguna memulai program, kemudian akan tampil halaman splashscreen dalam beberapa detik dan akan langsung menampilkan halaman utama. Pada halaman utama aplikasi terdapat 6 menu pilihan yaitu *learning activity* yang berisi materi pembelajaran, *Intstuction* yang berfungsi menampilkan cara menggunakan aplikasi, *Profile* yang berfungsi untuk menampilkan informasi *Developer* aplikasi, *Evaluation* yang berfungsi untuk menampilkan evaluasi dari pembelajaran, dan *Exit* berfungsi untuk keluar dari aplikasi. Saat pengguna memilih menu *Learning Activity* sistem akan menampilkan menu pembelajaran yaitu

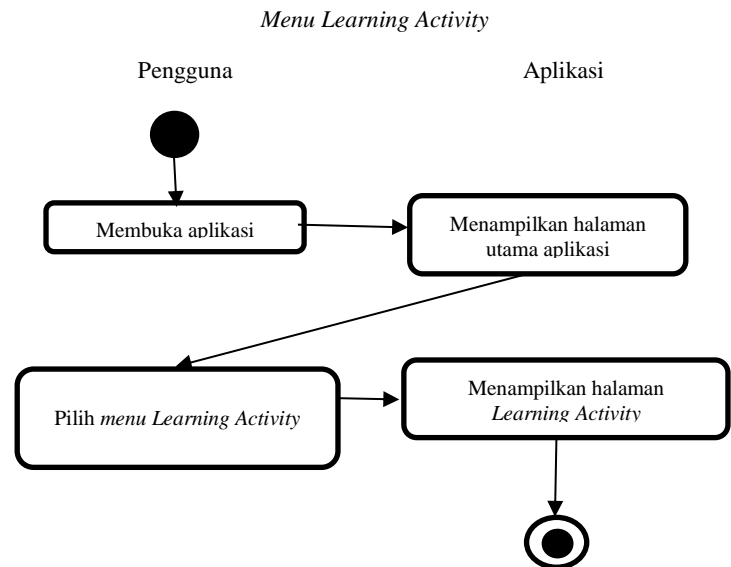
Body yang berfungsi untuk menampilkan pembelajaran tentang anggota tubuh, dan *House* yang berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran tentang *House Hold* (rumah tangga). Pada menu *Body* terdapat 3 menu yaitu *Head Part* (bagian kepala) yang berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran bagian kepala, *Body Part* (bagian badan) yang berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran bagian badan, dan *Finger part* (bagian jari) untuk menampilkan materi pembelajaran bagian jari-jari. Pada menu *House* terdapat 4 menu yaitu *Living Room* untuk menampilkan materi pembelajaran bagian ruang tamu, *Kitchen* untuk menampilkan materi pembelajaran tentang dapur, *Bedroom* untuk menampilkan materi pembelajaran tentang kamar tidur, dan *Bathroom* untuk menampilkan materi tentang kamar mandi. Pada menu *Evaluation* terdapat 2 menu yaitu *Evaluation body* yang berfungsi untuk menampilkan evaluasi pada materi *Body*, dan *Evaluation House* untuk menampilkan evaluasi pada materi *House*.

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan gambaran alur proses atau cara kerja sistem. Pada diagram ini digambarkan aktivitas-aktivitas apa saja yang dikerjakan oleh sebuah sistem dapat di lihat pada Tabel.

1) *Activity Diagram Menu Learning Activity*

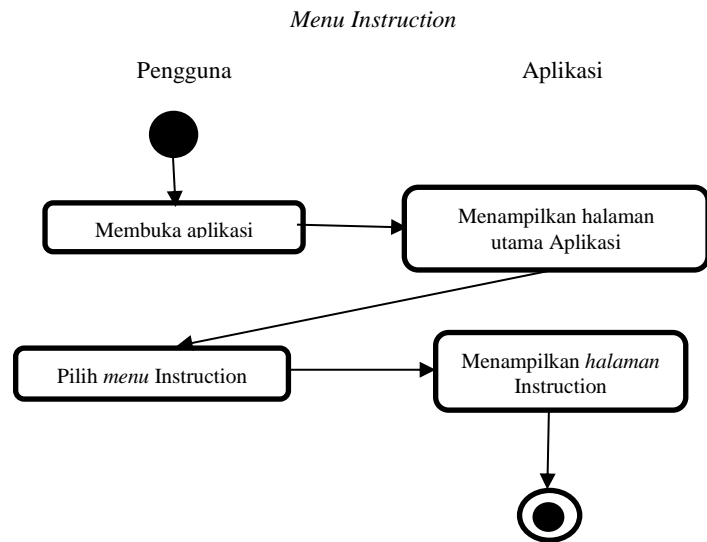
Tabel 3. Tampilan Menu *Learning Activity*



Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa terlebih dahulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman utama. Setelah itu pilih *menu Learning Activity* yang berfungsi untuk menampilkan menu *Learning Activity*.

2) Activity Diagram Menu Instruction

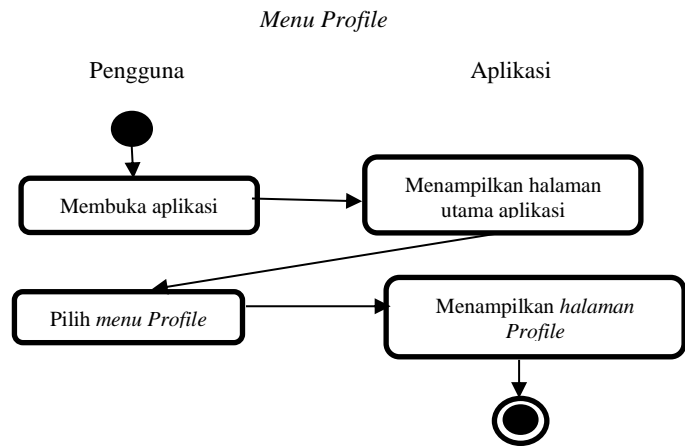
Tabel 4. Tampilan Menu *Instruction*



Berdasarkan tabel di atas di jelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program kemudian akan tampil halaman awal aplikasi. Pada menu awal aplikasi pengguna (*user*) memilih menu *Instruction* , setelah itu sistem akan menampilkan menu *Instruction* yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi.

3) Activity Diagram Menu Profile

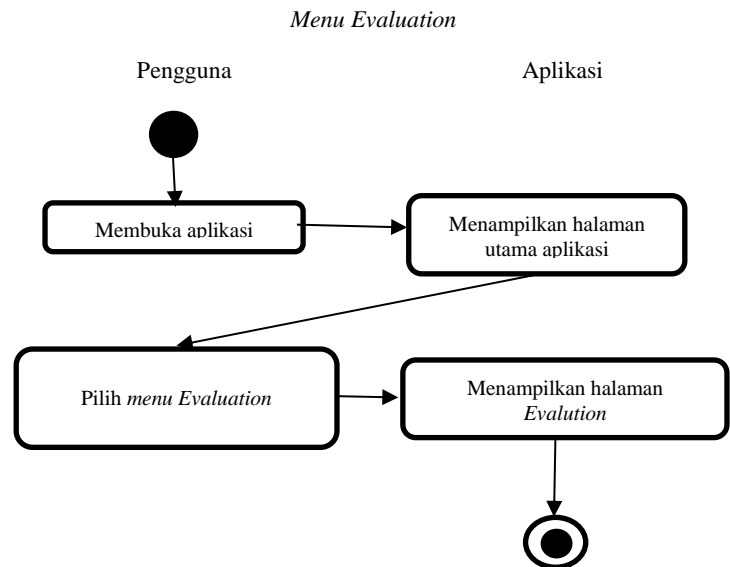
Tabel 5. Tampilan *Profile* pada aplikasi



Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dahulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal. Pada menu awal aplikasi, pengguna memilih *button Profile*, setelah itu sistem akan menampilkan halaman *Profile* yaitu penjelasan tentang *Profile* pembuat untuk menghindari duplikat pada aplikasi.

4) Activity Diagram Menu Evaluation

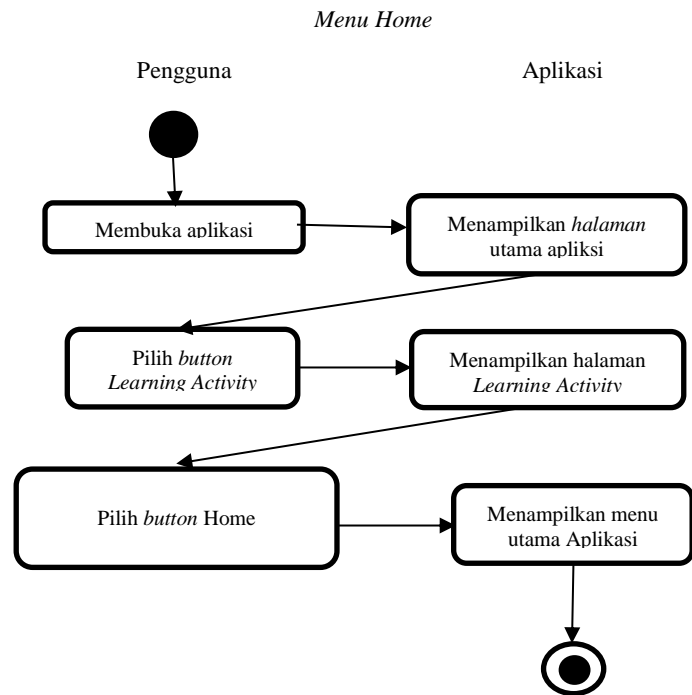
Tabel 6. Tampilan Menu *Evaluation*



Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa terlebih dahulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman utama. Setelah itu pilih menu *Evaluation* yang berfungsi untuk menampilkan halaman evaluasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

5) Activity Diagram Menu Home

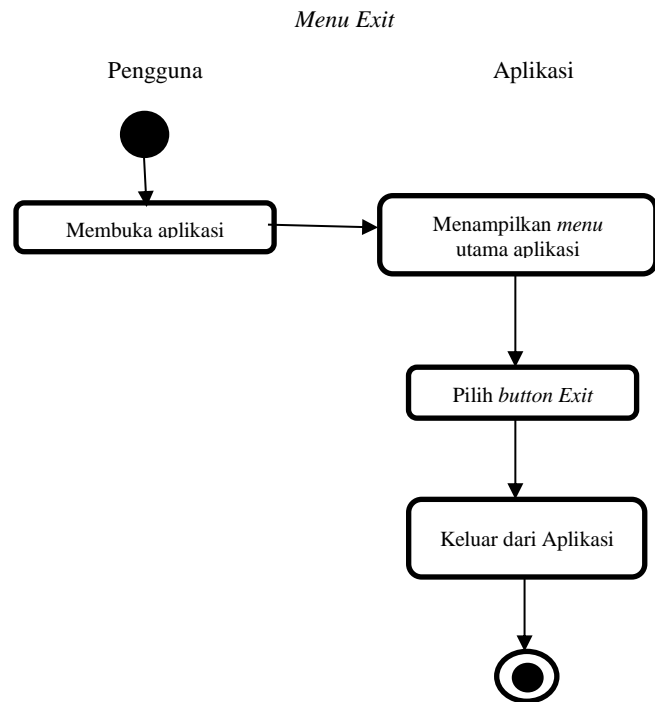
Tabel 7. Tampilan Menu *Home*



Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Setelah memilih menu *Learning Activity* maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Didalam menu ini terdapat menu *Home* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama pembelajaran, terdapat *message box* pilihan untuk kembali ke menu utama atau tetap di dalam halaman yang dibuka, untuk menghindari tidak sengaja terpicik *button Home*.

6) Activity Diagram Exit

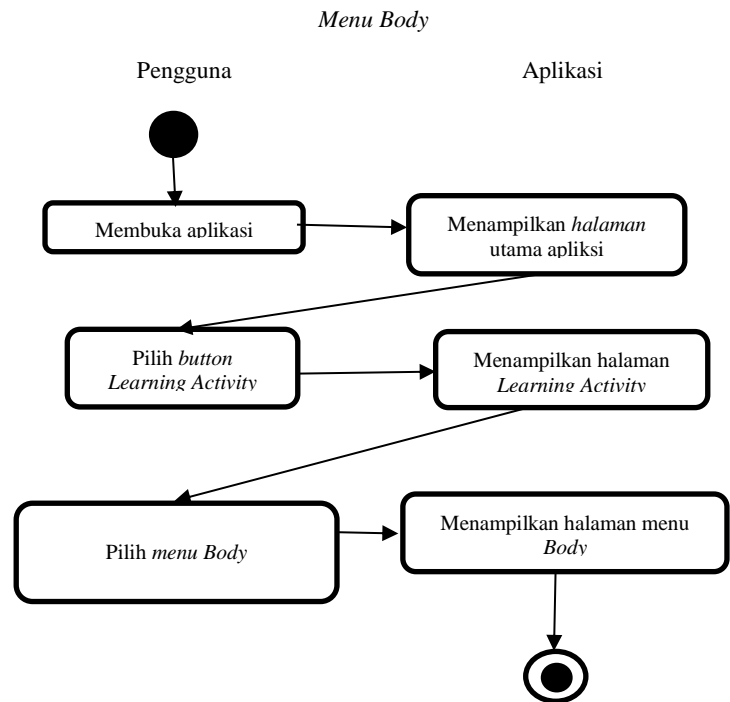
Tabel 8. Tampilan Menu *Exit*



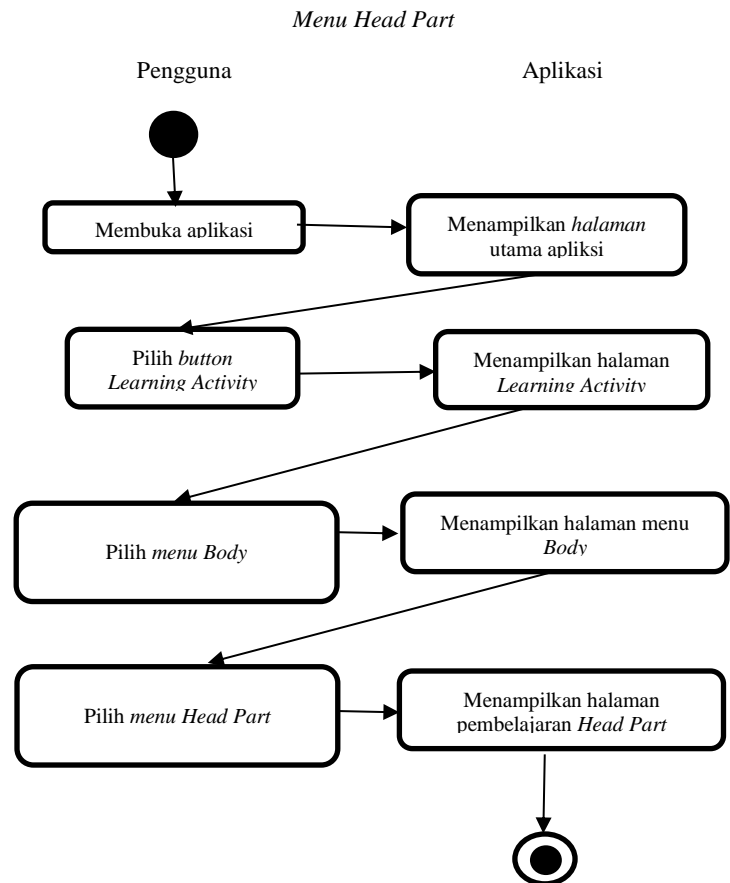
Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa terlebih dahulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman utama. Pada menu utama aplikasi, pengguna memilih *button Exit* yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

7) Activity Diagram Menu Body

Tabel 9. Tampilan Menu *Body*



Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Setelah itu memilih menu *Body* maka sistem akan menampilkan halaman menu *Body*.

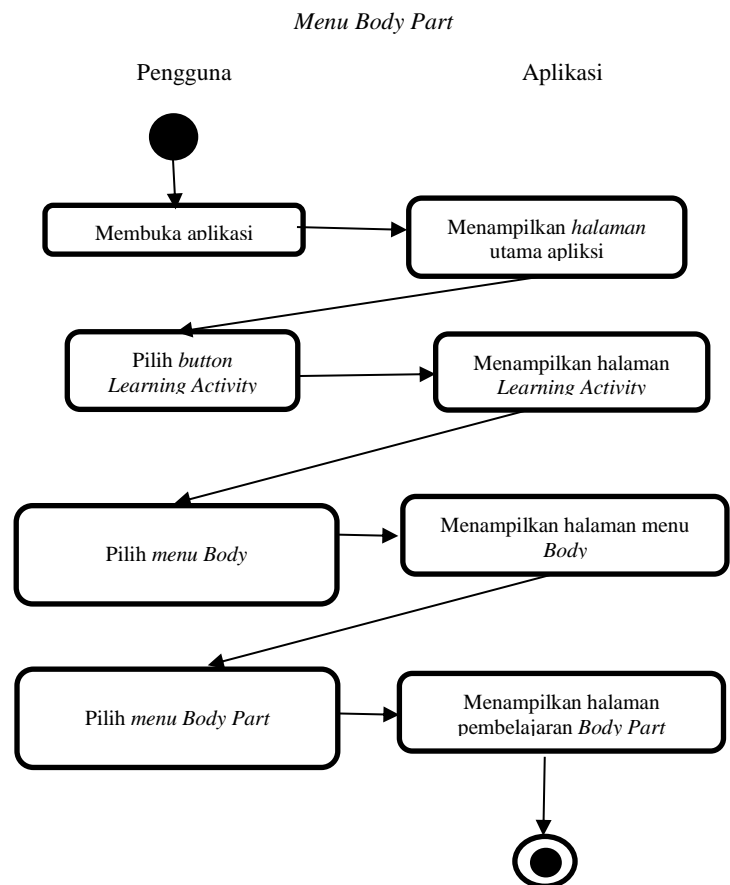
8) *Activity Diagram Menu Head Part*Tabel 10. Tampilan Menu *Head Part*

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Setelah itu memilih menu *Body* (tubuh) maka sistem akan menampilkan halaman menu *Body*. Setelah itu memilih menu *Head Part* (bagian kepala) sistem akan menampilkan halaman pembelajaran *Head Part* (bagian kepala) yang berisi *button* materi pada

masing-masing objek yang di tampilkan dengan *Audio Visual* sesuai dengan nama objek.

9) *Activity Diagram Menu Body Part*

Tabel 11. Tampilan Menu *Body Part*

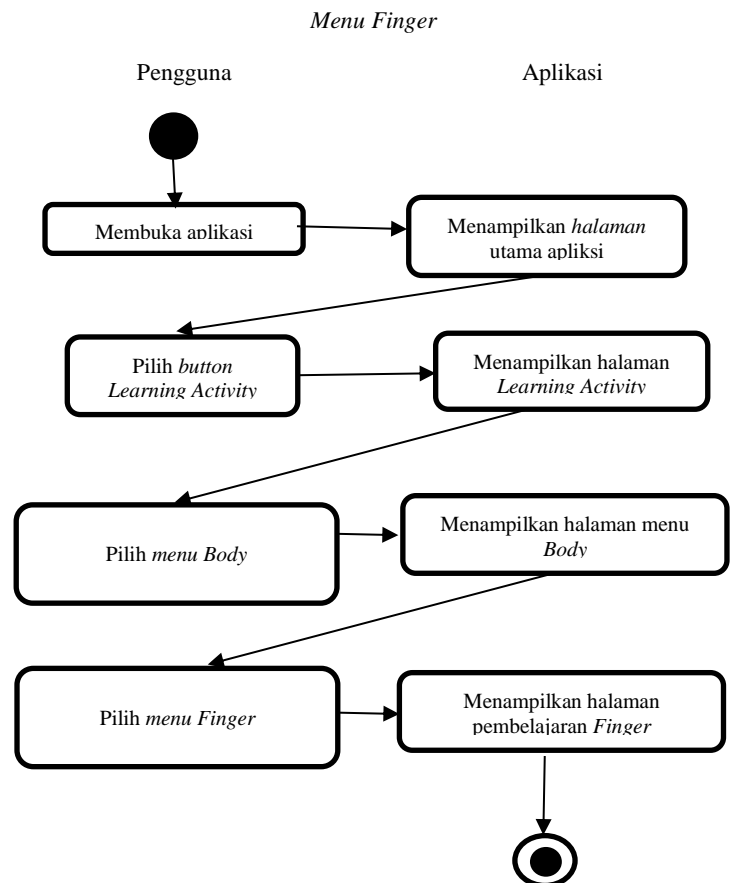


Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Setelah itu memilih menu *Body* (tubuh) maka sistem akan menampilkan halaman menu *Body*. Setelah itu memilih menu *Body Part* (bagian badan) sistem akan menampilkan halaman pembelajaran *Head Part*

(bagian badan) yang berisi *button* materi pada masing-masing objek yang di tampilkan dengan *Audio Visual* sesuai dengan nama objek.

10) Activity Diagram Menu Finger

Tabel 12. Tampilan Menu *Finger*

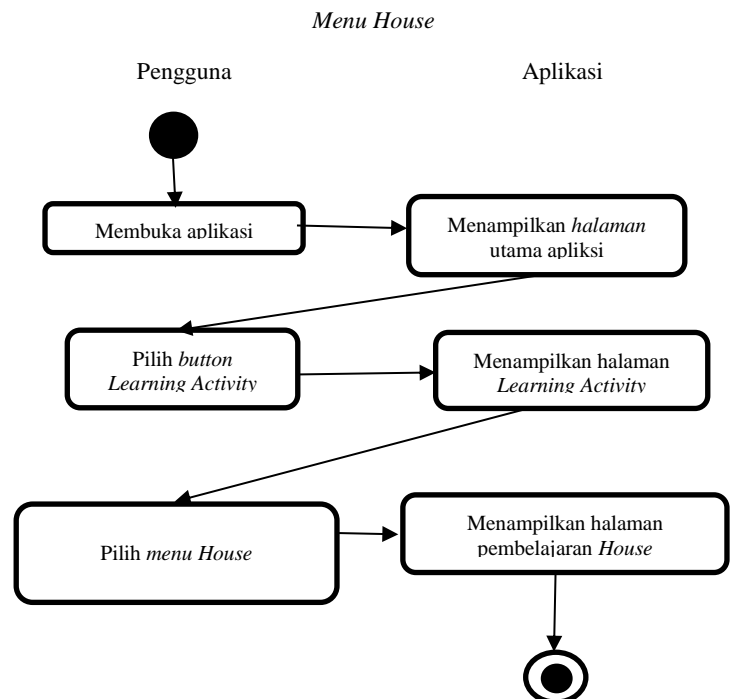


Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Setelah itu memilih menu *Body* (tubuh) maka sistem akan menampilkan halaman menu *Body*. Setelah itu memilih menu *Finger* (jari) sistem akan

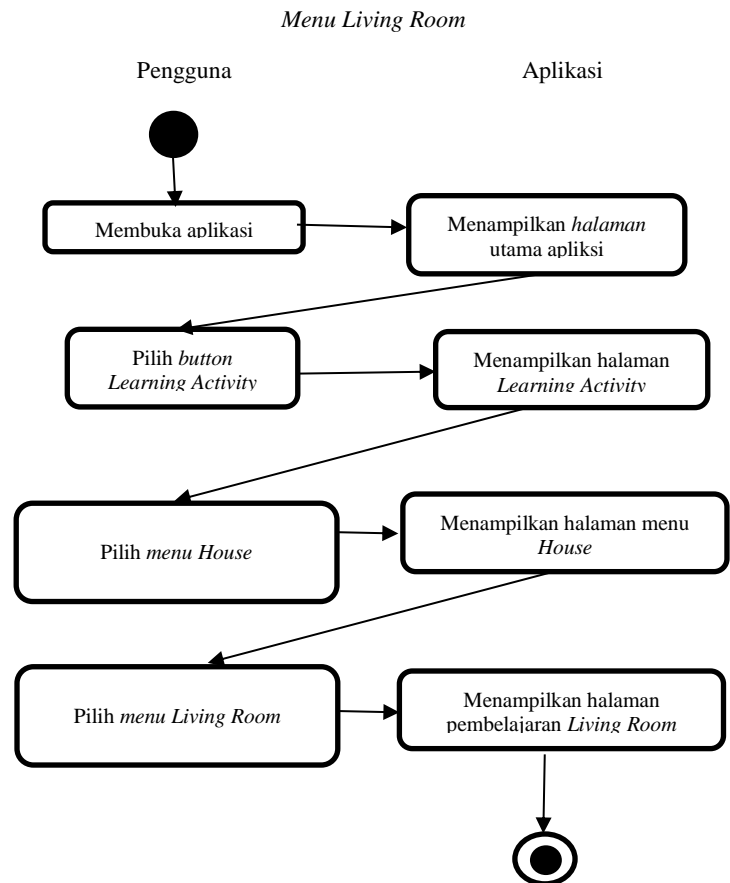
menampilkan halaman pembelajaran *Finger* (jari) yang berisi *button* materi pada masing-masing objek yang di tampilkan dengan *Audio Visual* sesuai dengan nama objek.

11) Activity Diagram Menu House

Tabel 13. Tampilan House



Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Setelah itu memilih menu *House*, maka sistem akan menampilkan halaman menu House yang berisi *button* materi pada masing-masing objek yang di tampilkan dengan *Audio Visual* sesuai dengan nama objek.

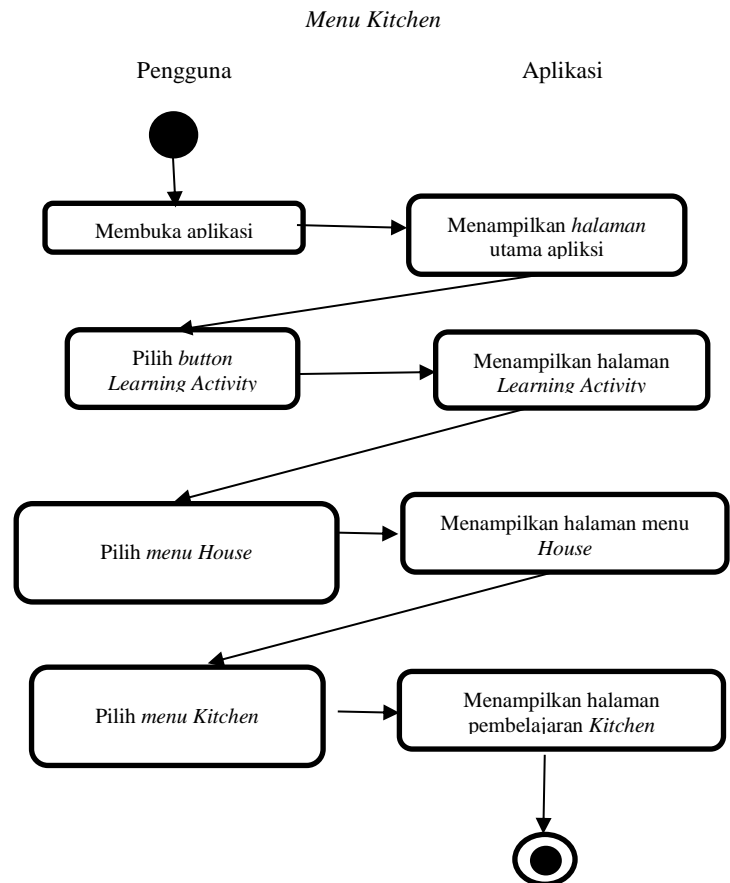
12) *Activity Diagram Menu Living Room*Tabel 14. Tampilan Menu *Living Room*

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Setelah itu memilih menu *House* (rumah) maka sistem akan menampilkan halaman menu *House* (rumah). Setelah itu memilih menu *Living Room* (ruang tamu) sistem akan menampilkan halaman pembelajaran *Living Room* (ruang tamu) yang berisi *button* materi

pada masing-masing objek yang di tampilkan dengan *Audio Visual* sesuai dengan nama objek.

13) Activity Diagram Menu Kitchen

Tabel 15. Tampilan Menu *Kitchen*

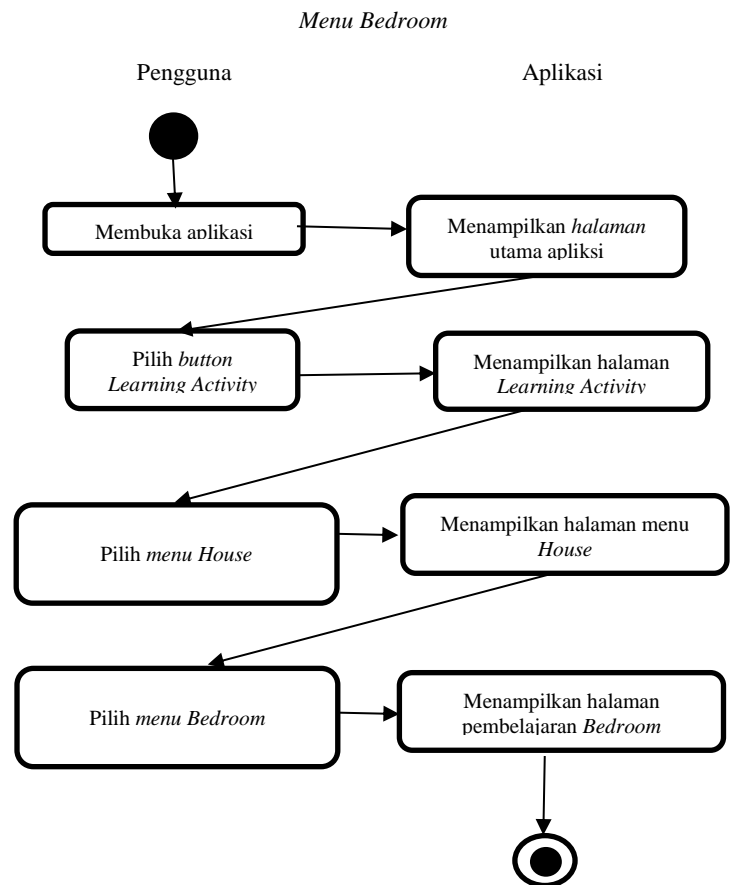


Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Setelah itu memilih menu *House* (rumah) maka sistem akan menampilkan halaman menu *House* (rumah). Setelah itu memilih menu *Kitchen* (dapur) sistem akan menampilkan halaman pembelajaran *Kitchen*

(dapur) yang berisi *button* materi pada masing-masing objek yang di tampilkan dengan *Audio Visual* sesuai dengan nama objek.

14) Activity Diagram Menu Bedroom

Tabel 16. Tampilan Menu *Bedroom*

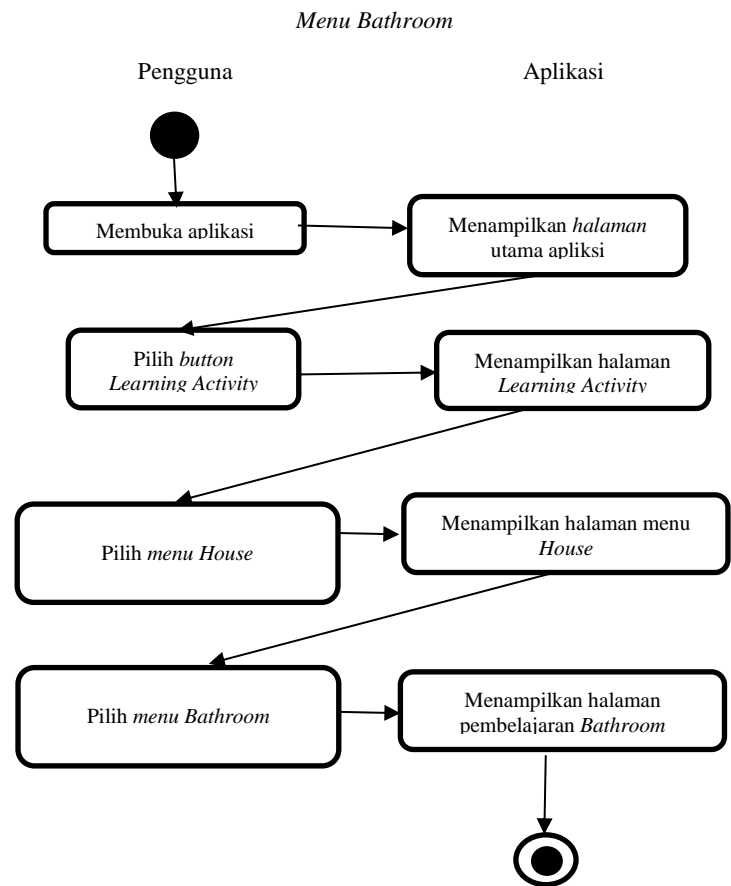


Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Setelah itu memilih menu *House* (rumah) maka sistem akan menampilkan halaman menu *House* (rumah). Setelah itu memilih menu *Bedroom* (kamar tidur)

sistem akan menampilkan halaman pembelajaran *Bedroom* (kamar tidur) yang berisi *button* materi pada masing-masing objek yang di tampilkan dengan *Audio Visual* sesuai dengan nama objek.

15) Activity Diagram Menu Bathroom

Tabel 17. Tampilan Menu *Bathroom*

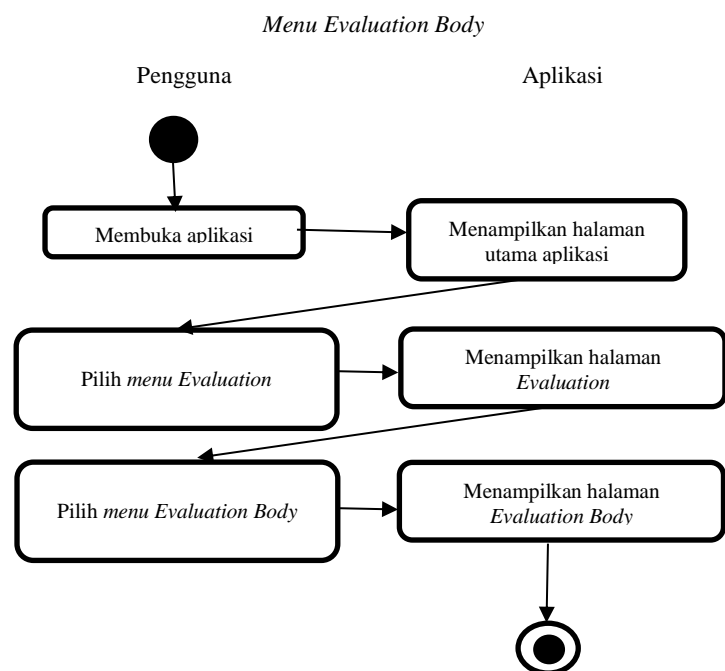


Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa terlebih dulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi, pilih menu *Learning Activity*. Maka sistem akan menampilkan halaman *Learning Activity*. Setelah itu memilih menu *House* (rumah) maka sistem akan menampilkan halaman menu *House* (rumah).

Setelah itu memilih menu *Bathroom* (kamar mandi) sistem akan menampilkan halaman pembelajaran *Bathroom* (kamar mandi) yang berisi *button* materi pada masing-masing objek yang di tampilkan dengan *Audio Visual* sesuai dengan nama objek.

16) Activity Diagram Menu *Evaluation Body*

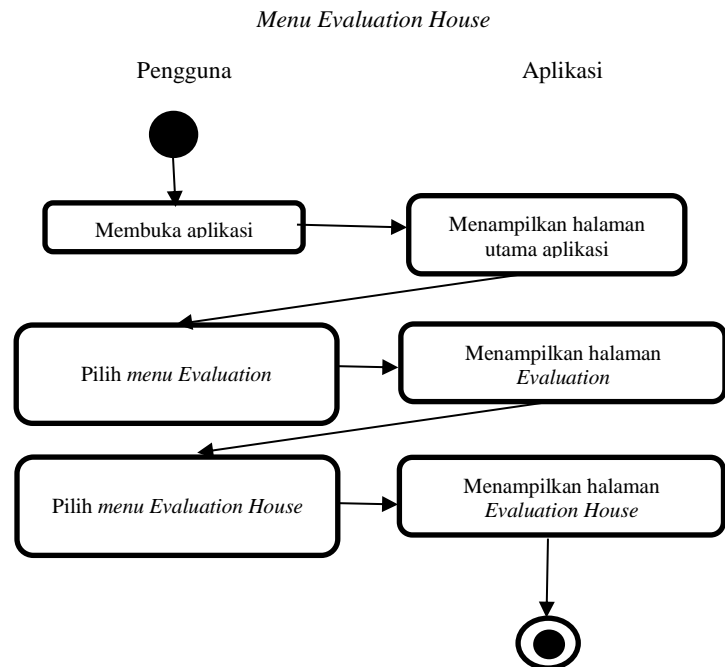
Tabel 18. Tampilan Menu *Evaluation Body*



Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa terlebih dahulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman utama. Setelah itu pilih *menu Evaluation*. Sistem akan menampilkan halaman menu *Evaluation*. Lalu pengguna (*user*) memilih menu *Evaluation Body* (evaluasi tubuh), maka sistem akan menampilkan halaman *Evaluation Body* (evaluasi tubuh).

17) Activity Diagram Menu Evaluation House

Tabel 19. Tampilan Menu *Evaluation House*

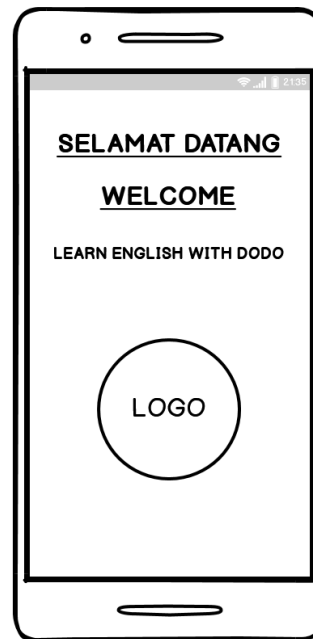


Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa terlebih dahulu pengguna (*user*) memulai program, kemudian akan tampil halaman utama. Setelah itu pilih *menu Evaluation*. Sistem akan menampilkan halaman menu *Evaluation*. Lalu pengguna (*user*) memilih menu *Evaluation House* (evaluasi rumah), maka sistem akan menampilkan halaman *Evaluation House* (evaluasi rumah).

3.4.2 Desain Perangkat Lunak

3.5 *Splash Screen*

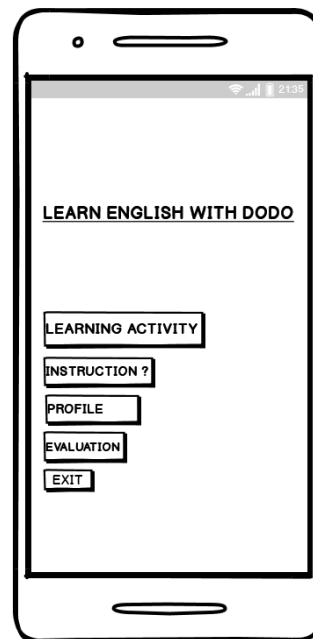
Tampilan awal pada aplikasi yang menunjukkan ucapan selamat datang dalam dua bahasa dan logo aplikasi.



Gambar 20. Tampilan *Splash Screen* aplikasi

3.6 Tampilan utama / *Home Screen*

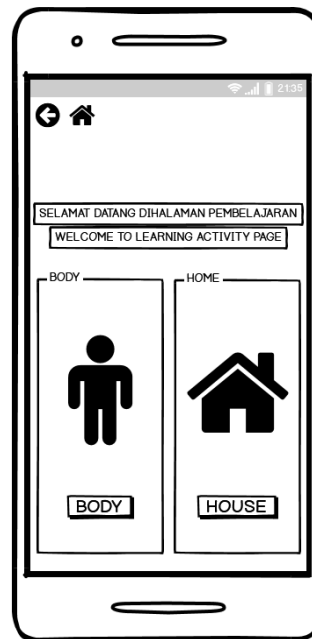
Pada tampilan utama aplikasi ada beberapa pilihan *button* yaitu *Listen*, *Learning Activity*, *Evaluation*, *Instruction*, *Profile*, *Back*, dan *Keluar*. Yang mana setiap *button* memiliki perintah yang berbeda, *Button Learning Evaluation* digunakan untuk menampilkan halaman pembelajaran, *Button Evaluation* digunakan untuk menampilkan halaman Evaluasi yang berisi soal terkait pembelajaran, *Button Instruction* digunakan untuk menampilkan halaman instruksi yang berisi penjelasan tentang penggunaan dan jenis-jenis *Button* yang ada di dalam aplikasi, *Button Profile* digunakan untuk menampilkan halaman *Profile* pembuat aplikasi, *button keluar* digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 21. Tampilan utama / *Home Screen*

3.7 Tampilan *Learnig Activity*

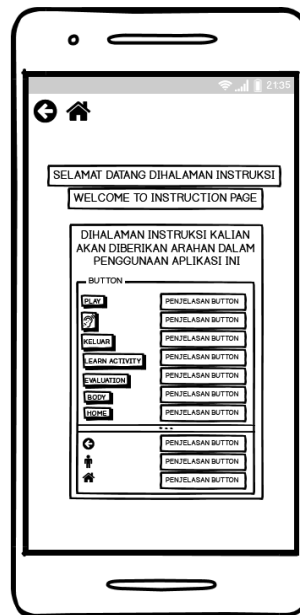
Pada tampilan *Learnig Activity* berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, *Exit*, *Body*, dan *Home*. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, *button Exit* digunakan untuk keluar dari aplikasi, *button Body* digunakan untuk menampilkan halaman pembelajaran tentang *Body* (tubuh), *button Home* digunakan untuk menampilkan halaman pembelajaran tentang *Home* (rumah).



Gambar 22. Tampilan halaman *Learnig Activity*

3.8 Tampilan *Instruction*

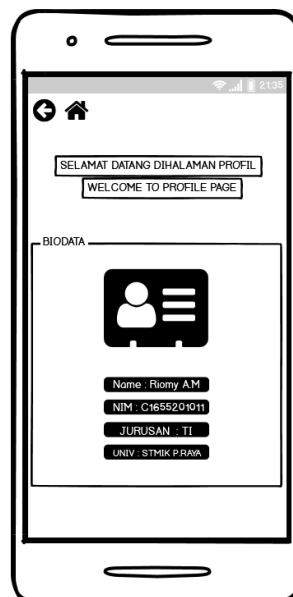
Pada tampilan *Instruction* berisi beberapa *button* yaitu *Back*, dan *Home*. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, *button keluar* digunakan untuk keluar dari aplikasi, dan dibawah terdapat form yang berisi penjelasan tentang masing-masing *button*.



Gambar 23. Tampilan halaman *Instruction*

3.9 Tampilan *Profile*

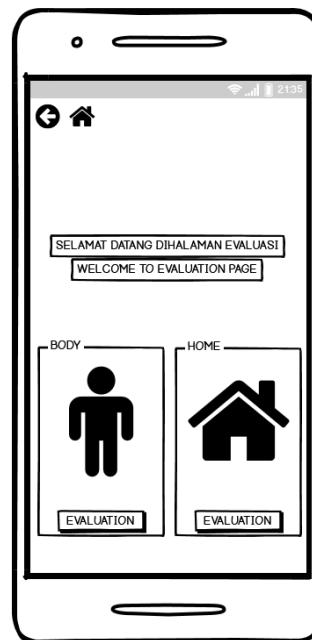
Pada tampilan *Profile* menjelaskan tentang pembuat aplikasi dan pada halaman *Profile* berisi beberapa *button* yaitu *Back*, dan *Home*. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*.



Gambar 24. Tampilan halaman *Profile*

3.10 Tampilan *Evaluation*

Pada tampilan *Evaluation* berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, *Body*, dan *Home*. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, *button Evaluation* pada *Body* digunakan untuk menampilkan halaman soal pembelajaran tentang *Body* (tubuh), *button Evaluation* pada *Home* digunakan untuk menampilkan halaman soal pembelajaran tentang *Home* (rumah).

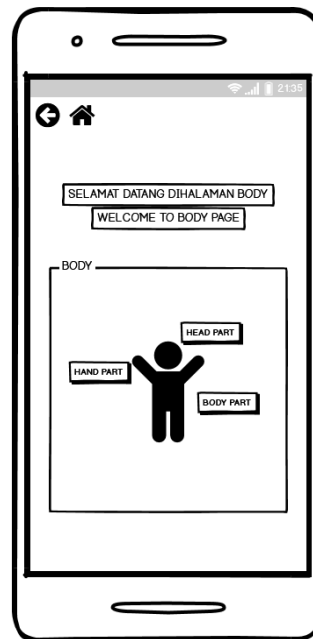


Gambar 25. Tampilan halaman *Evaluation*

3.11 Tampilan *Body*

Pada tampilan *Body* menampilkan gambar tubuh manusia dari kepala sampai dengan kaki dan pada halaman *Body* berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, *Head Part*, *Body Part* dan *Finger Part*. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, *button Head Part* digunakan untuk menampilkan halaman pembelajaran yang berisi bagian-bagian dari *Head* (kepala), *button Body Part* digunakan

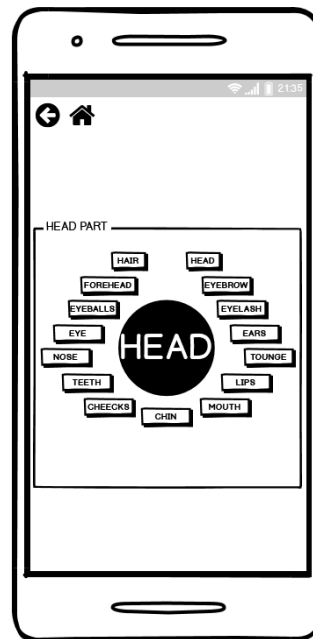
untuk menampilkan halaman pembelajaran yang berisi bagian-bagian dari *Body* (tubuh). *button Finger Part* digunakan untuk menampilkan halaman pembelajaran yang berisi bagian-bagian dari *Finger* (Jari tangan).



Gambar 26. Tampilan halaman *Body*

3.12 Tampilan *Head Part*

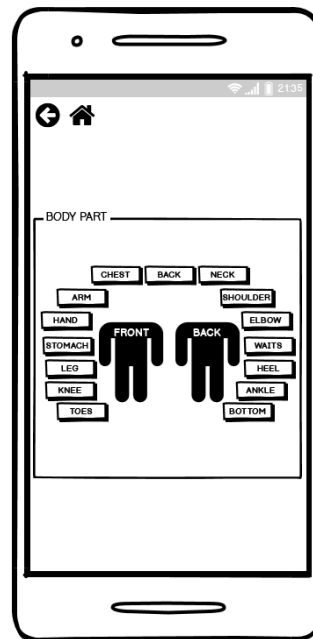
Pada tampilan *Head Part* menampilkan gambar bagian *Head* (kepala) dan pada halaman *Head Part* berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, dan 15 *button* bagian-bagian pada *Head* (kepala). Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, 15 *button* bagian-bagian pada *Head* (kepala) yang apabila disentuh akan mengeluarkan *effect audio* dan *Spelling* (ejaan) sesuai dengan masing-masing bagian kepala.



Gambar 27. Tampilan halaman *Head Part*

3.13 Tampilan *Body Part*

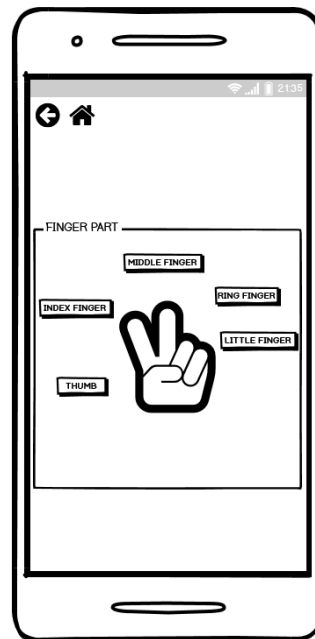
Pada tampilan *Body Part* menampilkan gambar bagian *Body* (Tubuh) dan pada halaman *Body Part* berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, dan 15 *button* bagian-bagian pada *Head* (kepala). Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, 15 *button* bagian-bagian pada *Body* (tubuh) yang apabila disentuh akan mengeluarkan *effect audio* dan *Spelling* (ejaan) sesuai dengan masing-masing bagian kepala.



Gambar 28. Tampilan halaman *Body Part*

3.14 Tampilan *Finger Part*

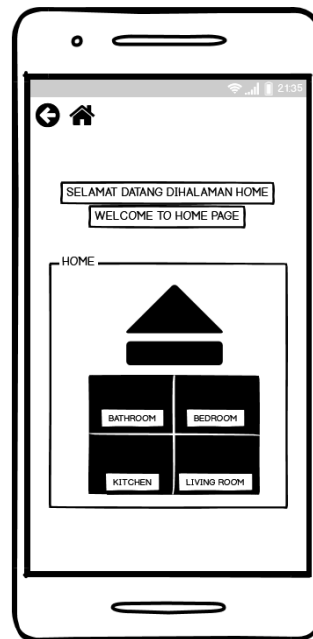
Pada tampilan *Finger Part* menampilkan gambar bagian *Finger* (jari tangan) dan pada halaman *Finger Part* berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, dan 5 *button* bagian-bagian pada *Head* (kepala). Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, 5 *button* bagian-bagian pada *Finger* (jari tangan) yang apabila disentuh akan mengeluarkan *effect audio* dan *Spelling* (ejaan) sesuai dengan masing-masing bagian kepala.



Gambar 29. Tampilan halaman *Finger Part*

3.15 Tampilan *House*

Pada tampilan *House* menampilkan gambar bagian *House* (rumah) yang dibagi menjadi 4 bagian yaitu *Living Room*, *Kitchen*, *Bedroom*, dan *Bathroom*. dan pada halaman *House* (rumah) berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, *Living Room*, *Kitchen*, *Bedroom*, *Bathroom*. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, *button Living Room* (ruang tengah) digunakan untuk menampilkan halaman pembelajaran *Living Room* (ruang tengah), *button Kitchen* (dapur) digunakan untuk menampilkan halaman pembelajaran *Kitchen* (dapur), *button Bedroom* (kamar tidur) digunakan untuk menampilkan halaman pembelajaran *Bedroom* (kamar tidur), *button Bathroom* (kamar mandi) digunakan untuk menampilkan halaman pembelajaran *Bathroom* (kamar mandi).



Gambar 30. Tampilan halaman *House*

3.16 Tampilan *Living Room*

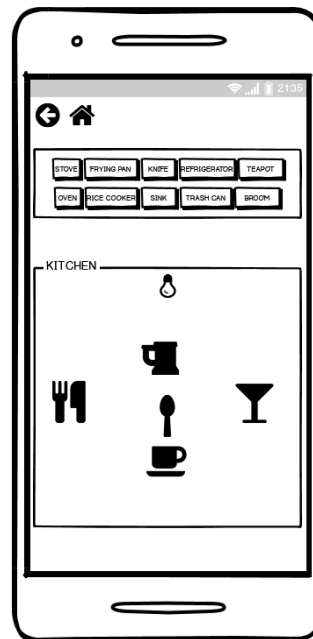
Pada tampilan *Living Room* (ruang tamu) menampilkan gambar bagian *Living Room* (ruang tamu), dan pada halaman *Living Room* (ruang tamu) berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, dan 10 objek materi yang terdapat pada *Living Room* diwakilkan oleh *button* di atas gambar dari *Living Room* itu sendiri. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, 10 *button* objek materi di tampilkan di atas gambar *Living Room* (ruang tamu) yang memudahkan pengguna untuk mengetahui objek apa saja yang ada di dalam materi.



Gambar 31. Tampilan halaman *Living Room*

3.17 Tampilan *Kitchen*

Pada tampilan *Kitchen* menampilkan gambar bagian *Kitchen* (dapur), dan pada halaman *Kitchen* (dapur) berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, dan 10 objek materi yang terdapat pada *Kitchen* diwakilkan oleh *button* di atas gambar dari *Kitchen* itu sendiri. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, 10 *button* objek materi di tampilkan di atas gambar *Kitchen* (dapur) yang memudahkan pengguna untuk mengetahui objek apa saja yang ada di dalam materi.



Gambar 32. Tampilan halaman *Kitchen*

3.18 Tampilan *Bedroom*

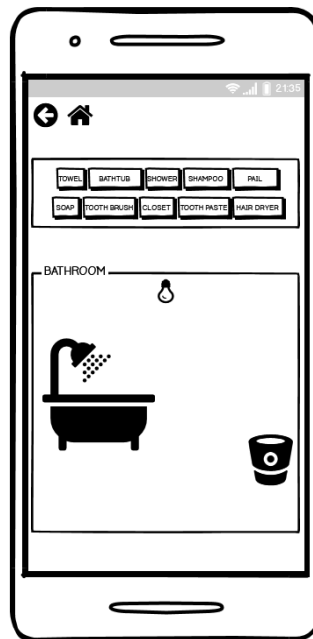
Pada tampilan *Bedroom* menampilkan gambar bagian *Bedroom* (kamar tidur), dan pada halaman *Bedroom* (kamar tidur) berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, dan 10 objek materi yang terdapat pada *Bedroom* diwakilkan oleh *button* di atas gambar dari *Bedroom* itu sendiri. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, 10 *button* objek materi di tampilkan di atas gambar *Bedroom* (kamar tidur) yang memudahkan pengguna untuk mengetahui objek apa saja yang ada di dalam materi.



Gambar 33. Tampilan halaman *Bedroom*

3.19 Tampilan *Bathroom*

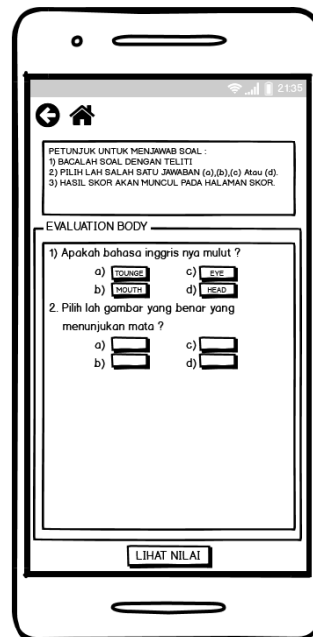
Pada tampilan *Bathroom* menampilkan gambar bagian *Bathroom* (kamar mandi), dan pada halaman *Bathroom* (kamar mandi) berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, dan 10 objek materi yang terdapat pada *Kitchen* diwakilkan oleh *button* di atas gambar dari *Kitchen* itu sendiri. Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, dan 10 *button* objek materi di tampilkan di atas gambar *Bathroom* (kamar mandi) yang memudahkan pengguna untuk mengetahui objek apa saja yang ada di dalam materi.



Gambar 34. Tampilan halaman *Bathroom*

3.20 Tampilan *Evaluation Body*

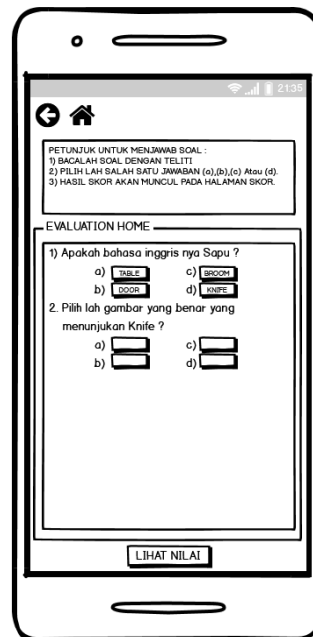
Pada tampilan *Evaluation Body* menampilkan soal-soal sesuai dengan materi *Body* (bagian tubuh), dan pada halaman *Evaluation Body* (evaluasi bagian tubuh) berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, , pada *form* soal *Body* (bagian tubuh) memiliki 10 soal pilihan ganda.



Gambar 35. Tampilan halaman *Evaluation Body*

3.21 Tampilan *Evaluation House*

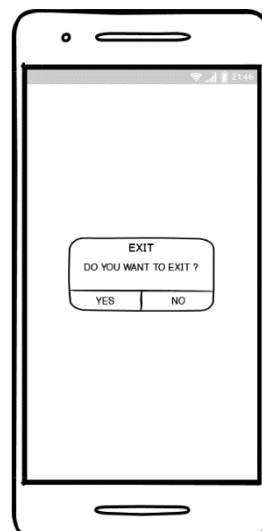
Pada tampilan *Evaluation House* menampilkan soal-soal sesuai dengan materi *House* (rumah), dan pada halaman *Evaluation house* (evaluasi rumah) berisi beberapa *button* yaitu *Back*, *Home*, Yang mana memiliki perintah masing-masing, *button Back* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, *button Home* digunakan untuk kembali ke *homescreen*, pada *form* soal *Home* (rumah) memiliki 10 soal pilihan ganda.



Gambar 36. Tampilan halaman *Evaluation House*

3.22 Tampilan *Message Box Exit* (keluar)

Pada tampilan *Exit* (keluar) menampilkan pertanyaan ketika pengguna menekan *button Exit* (keluar). Jika menekan *button Yes* maka akan keluar dari aplikasi, dan jika menekan *button No* maka tidak akan keluar dari aplikasi.



Gambar 37. Tampilan halaman *Exit* (keluar)

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

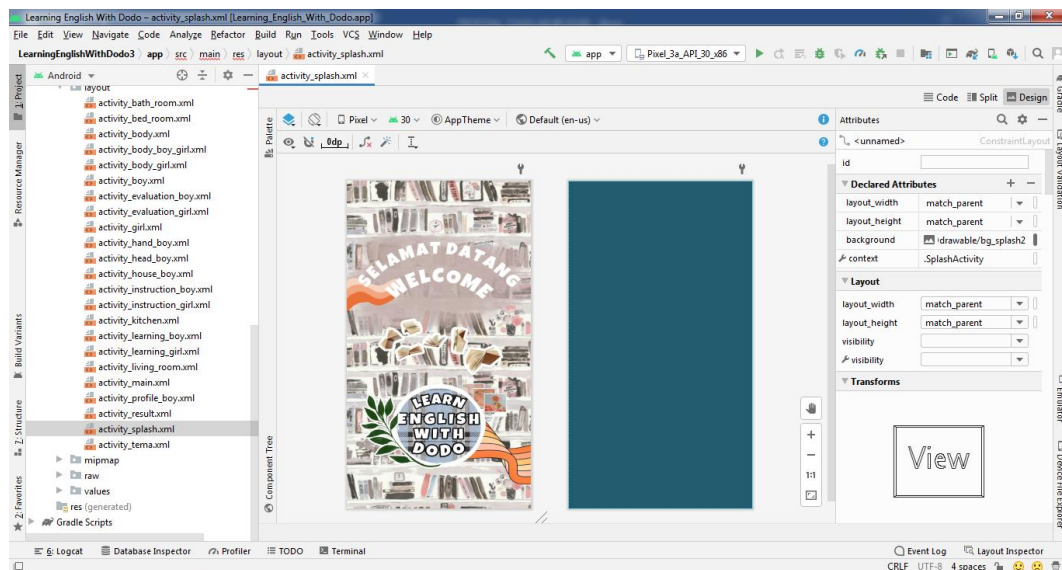
4.1 Hasil

4.1.1 Implementasi Program

Implementasi merupakan proses umum tindakan administratif yang dapat diteliti pada tingkat program tertentu. Dalam implementasi program *software* yang di gunakan adalah android studio dengan menggunakan Bahasa pemrogram JDK (*Java Development Kit*) yang digunakan sebagai aplikasi pendukung dalam mengembangkan aplikasi berbasis *java*.

Pada pembuatan aplikasi ini, penulis memfokuskan pada pemberian materi dalam 2 lingkup yaitu *Body* dan *House* yang di rangkum kedalam sebuah aplikasi media pembelajaran dengan tahapan sebagai berikut .

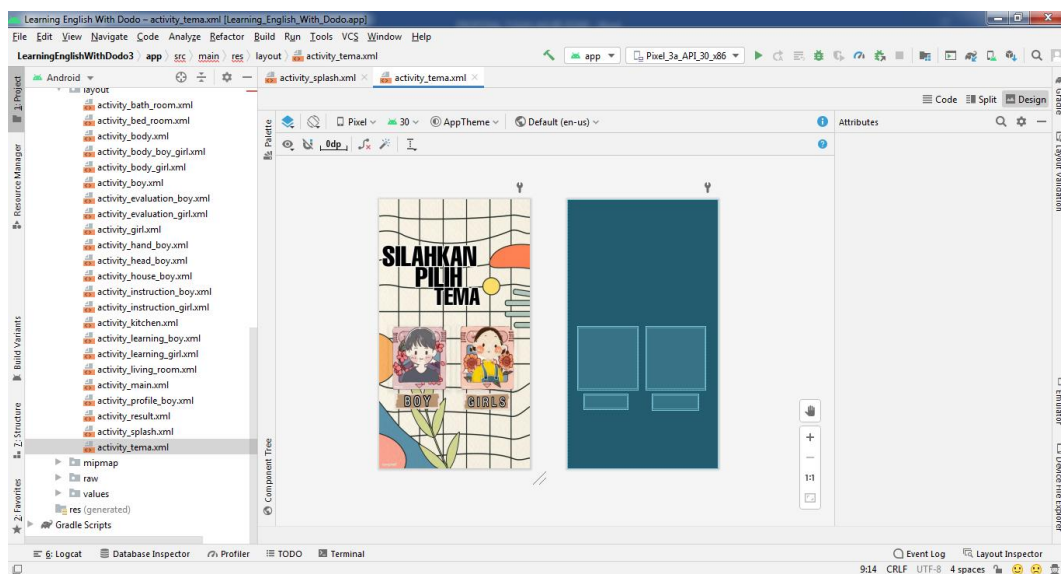
a. *Scene Splash Screen*



Gambar 38 *Scene Splash Screen*

Pada Gambar 40 merupakan tampilan *splash screen* yang menjadi pembuka aplikasi dengan durasi 4 detik dan akan beralih ke halaman selanjutnya secara otomatis. Langkah-langkah dalam pembuatan *splash screen* yaitu menyiapkan gambar potrait jika penggunaan aplikasi potrait untuk gambar menggunakan jenis *.PNG*.

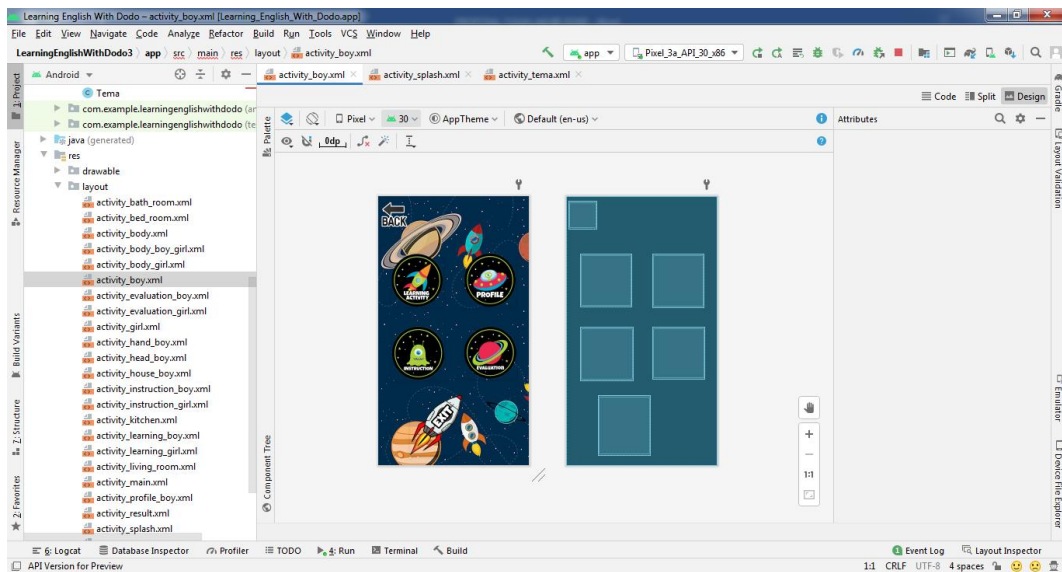
b. Scene Tema



Gambar 39. Scene Tema

Pada Gambar 41 merupakan tampilan dari menu Tema yang berisi 2 pilihan teman yaitu *Boy* dan *Girls* yang jika di pilih salah satu akan masuk ke halaman yang berbeda dari masing-masing tema mencakup *button* dan *background*.

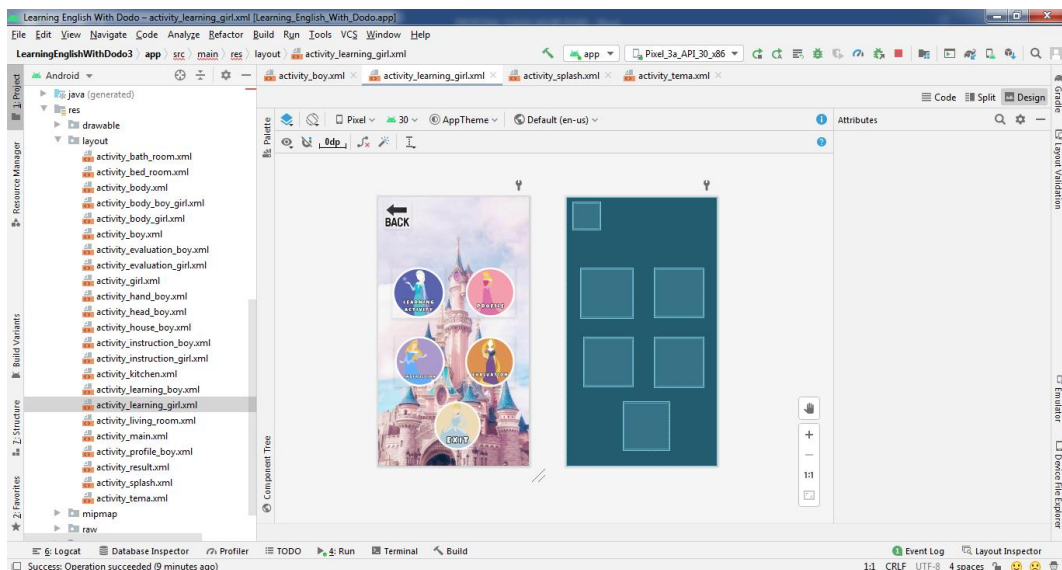
c. Scene Homescreen Boy



Gambar 40. *Scene Homescreen Boy*

Pada Gambar 42 Tampilan Homescreen Boy menampilkan menu-menu yang berada pada aplikasi seperti *Learning Activity*, *Profile*, *Instruction*, *Evaluation* dan *Exit*, penggunaan *Button* sebagai dasar dari menu dan Gambar sebagai tampilan pada menu.

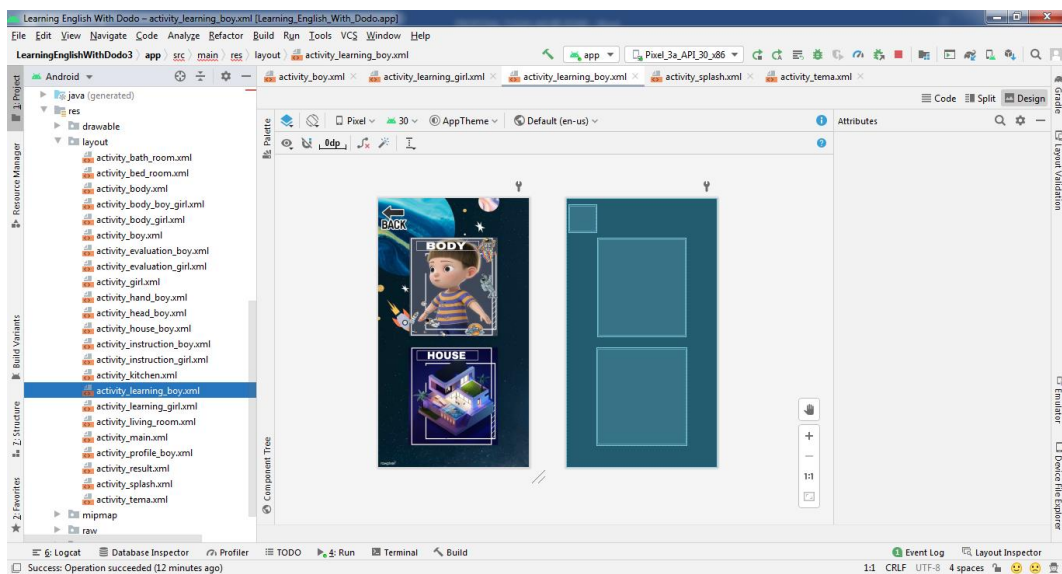
d. Scene Homescreen Girls



Gambar 41. *Scene Homescreen Girls*

Pada Gambar 43 Tampilan Homescreen Boy menampilkan menu-menu yang berada pada aplikasi seperti *Learning Activity*, *Profile*, *Instruction*, *Evaluation* dan *Exit*, penggunaan *Button* sebagai dasar dari menu dan Gambar sebagai tampilan pada menu.

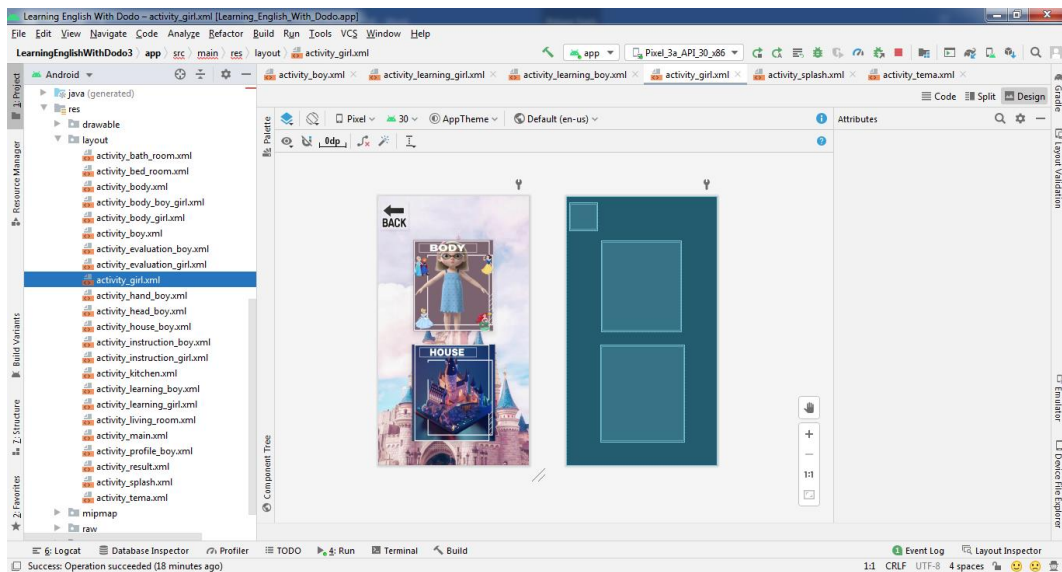
e. *Scene Learning Activity Boy*



Gambar 42. *Scene Learning Activity Boy*

Pada Gambar 44 Tampilan Menu *Learning Activity* memiliki 2 pilihan menu yaitu menu Body dan House yang mana merupakan Button yang dapat dipilih dan menggunakan Gambar sebagai tampilan menu

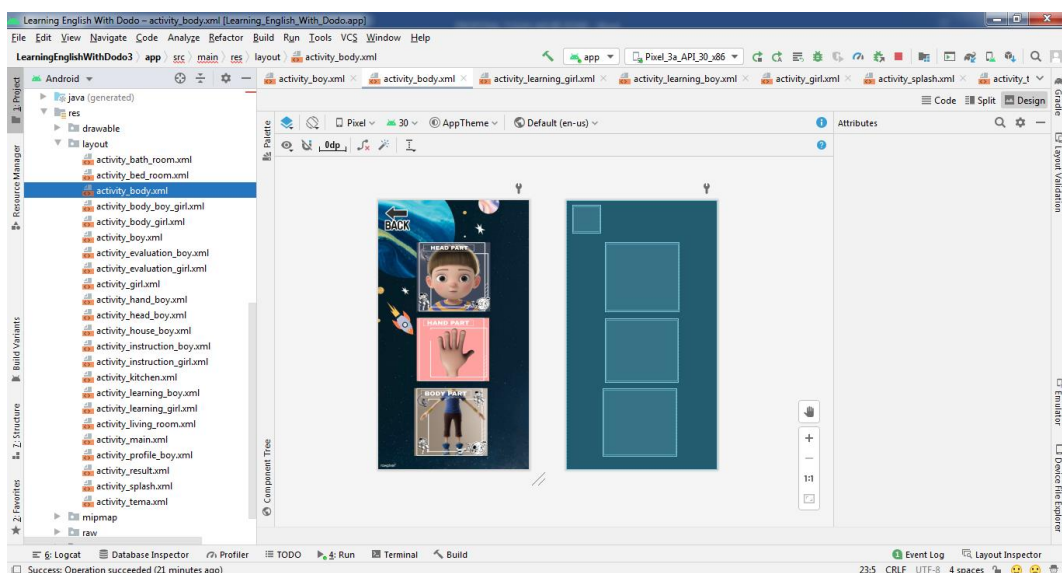
f. Scene Learning Activity Girls



Gambar 43. Scene Learning Activity Girls

Pada Gambar 45 Tampilan Menu *Learning Activity* memiliki 2 pilihan menu yaitu menu Body dan House yang mana merupakan Button yang dapat dipilih dan menggunakan Gambar sebagai tampilan menu

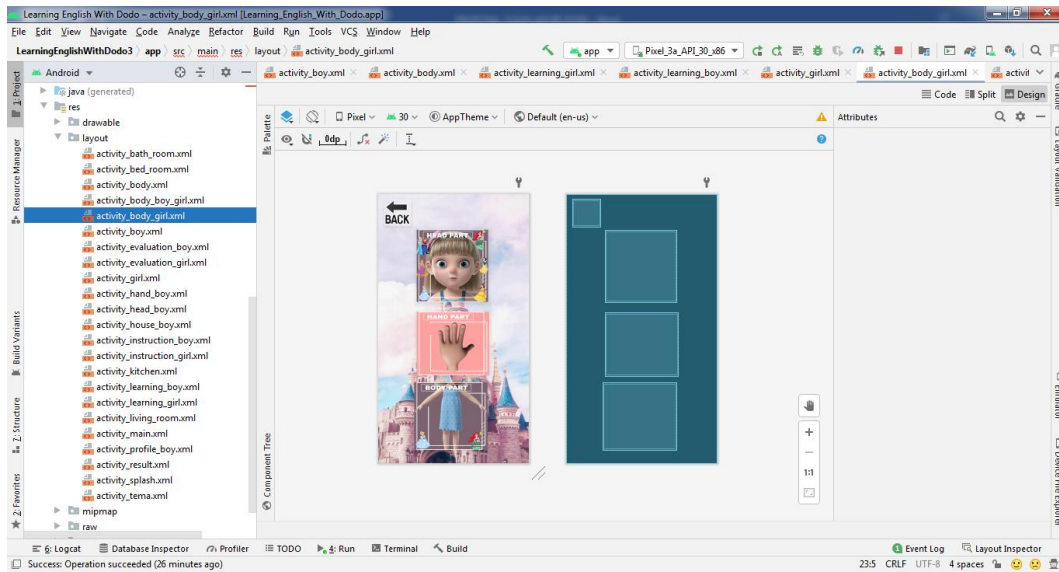
g. Scene Body Boy



Gambar 44. Scene Body Boy

Pada Gambar 46 Tampilan *Body Boy* memiliki 3 pilihan menu *button* yaitu *Button Head*, *Button Hand*, *Button Body* pada masing-masing *button* memiliki gambar masing-masing dan halaman masing-masing

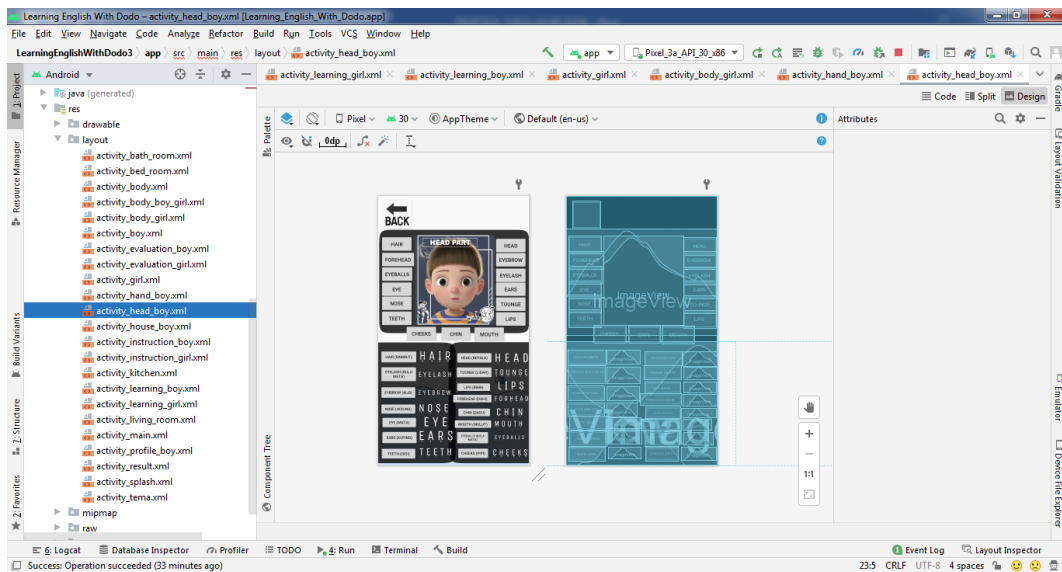
h. *Scene Body Girls*



Gambar 45. *Scene Body Girls*

Pada Gambar 47 Tampilan *Body Boy* memiliki 3 pilihan menu *button* yaitu *Button Head*, *Button Hand*, *Button Body* pada masing-masing *button* memiliki gambar masing-masing dan halaman masing-masing

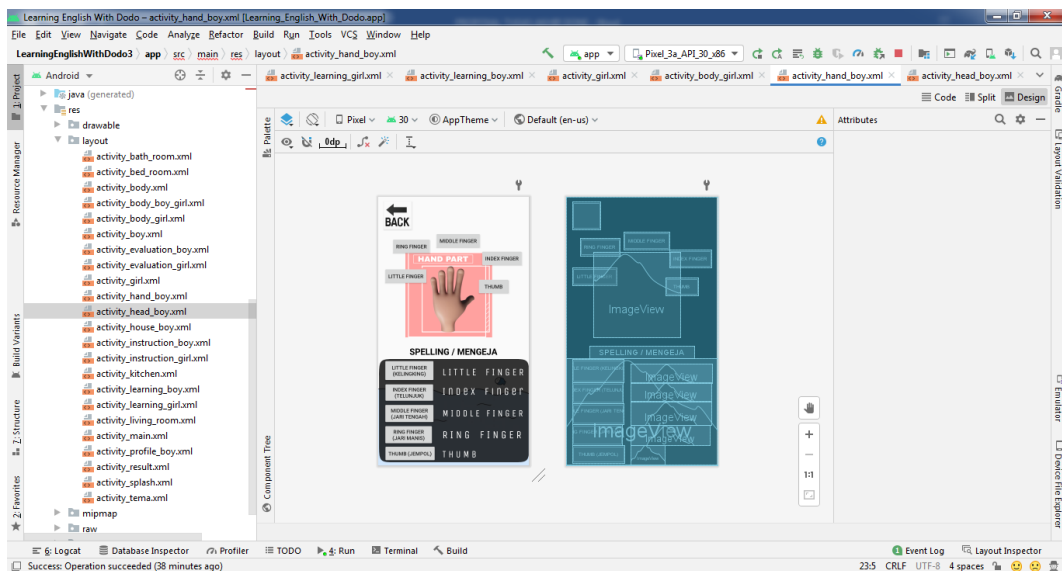
i. Scene Head



Gambar 46. Scene Head

Pada Gambar 48 Tampilan *Head* menampilkan gambar bagian kepala dan terdapat 15 *button* penyebut, 15 *button* pengeja dan 15 gambar yang berisi tulisan pengertian dari kata bahasa inggris ke indonesia.

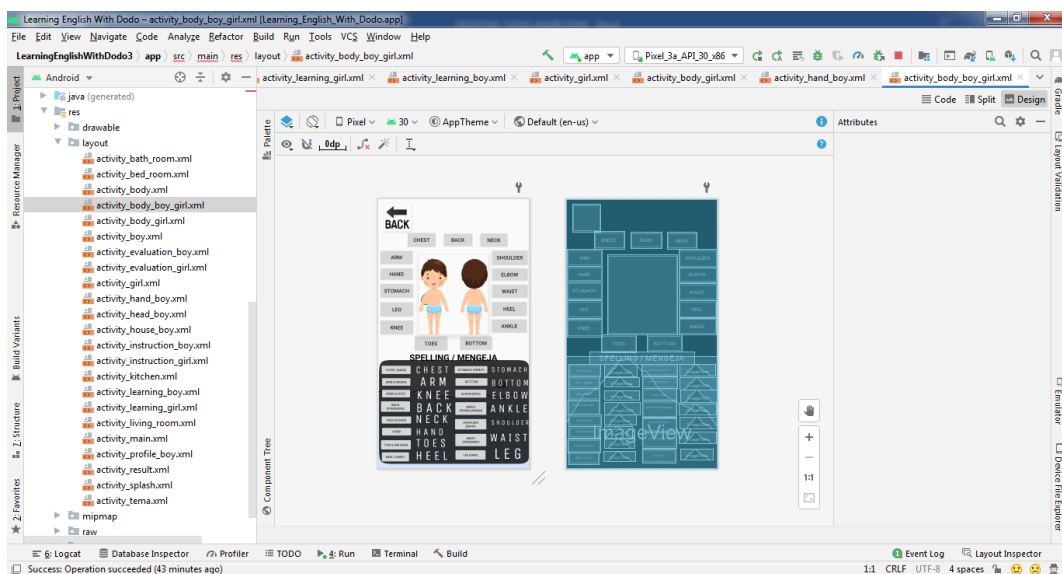
j. Scene Hand



Gambar 47. Scene Hand

Pada Gambar 49 Tampilan pada *Hand* menampilkan gambar Tangan, 5 *button penyebut* yang dapat menyebutkan nama dari *button* melalui suara, 5 *button pengeja* yang dapat menyebutkan nama dari *button* melalui suara, dan 5 gambar pengertian dari kata bahasa inggris ke indonesia.

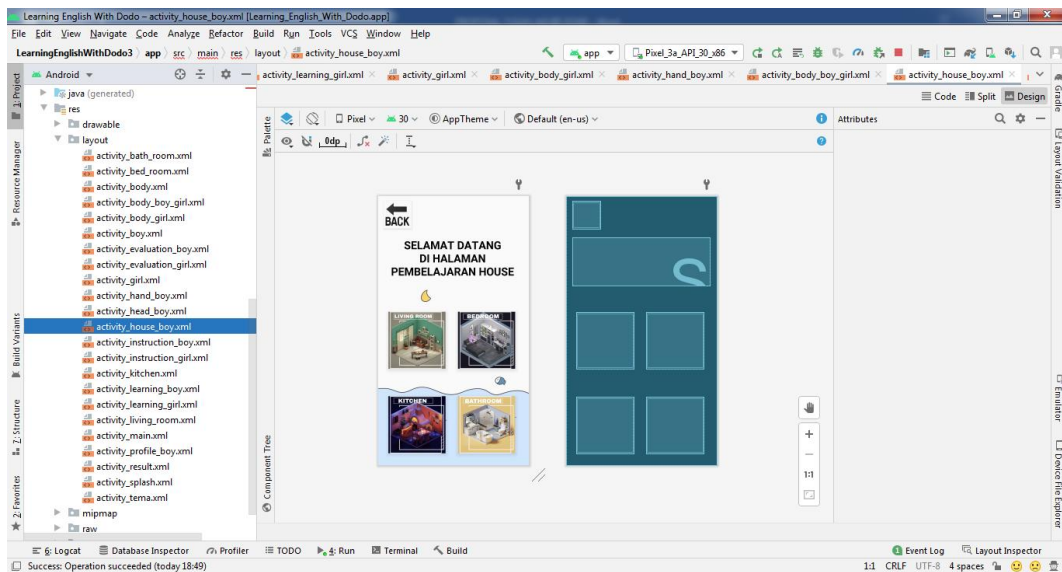
k. Scene Body



Gambar 48. Scene Body

Pada Gambar 50 Tampilan pada *Body* menampilkan gambar *full body*, memiliki 15 *button penyebut* yang dapat menyebutkan nama melalui suara, 15 *button pengeja* yang dapat mengeluarkan suara ketika di tekan, dan 15 gambar penerjemah kata bahasa inggris ke indonesia

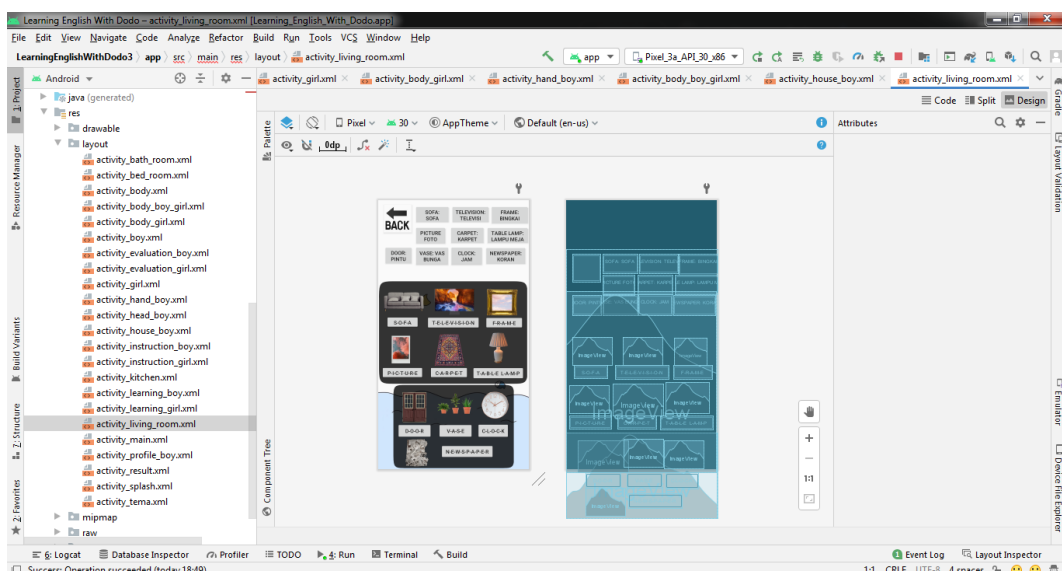
1. Scene House



Gambar 49. Scene House

Pada Gambar 51 Tampilan pada *House* memiliki 4 tampilan menu *button* antara nya *Living room*, *Bedroom*, *kitchen* dan *bathroom* yang mana masing-masing *button* akan masuk ke halaman yang berbeda, *button* menggunakan tampilan berupa gambar.

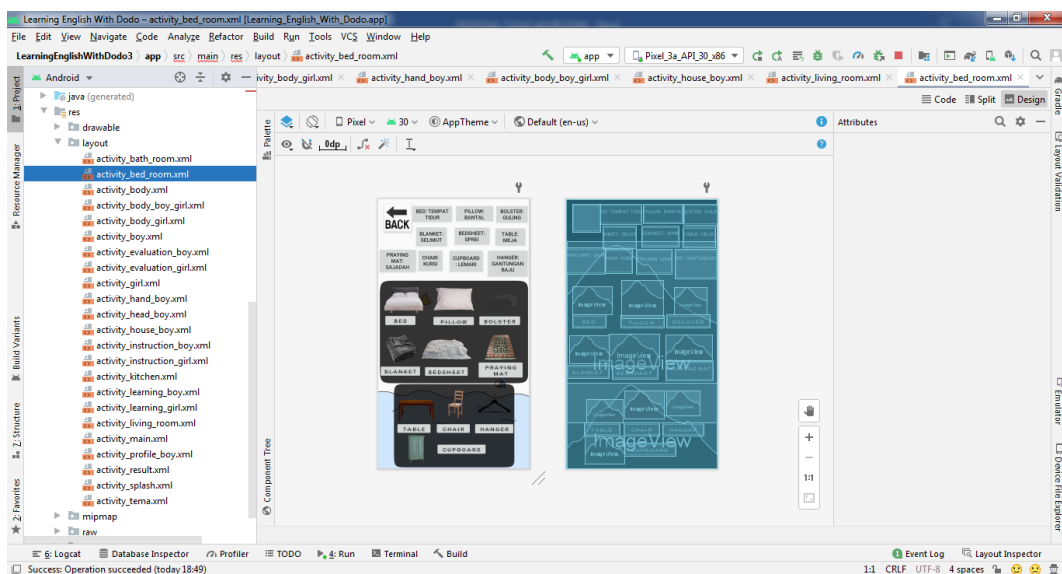
m. Scene Living Room



Gambar 50. Scene Living Room

Pada Gambar 52 Tampilan pada *Living Room* berisi materi tentang *Living Room* yang mana di tampilkan dalam gambar dan *button* terdapat 15 gambar benda yang umum pada *Living Room*, 15 *button* penyebut yang dapat mengeluarkan suara dan 15 *button* pengeja yang dapat mengeluarkan suara.

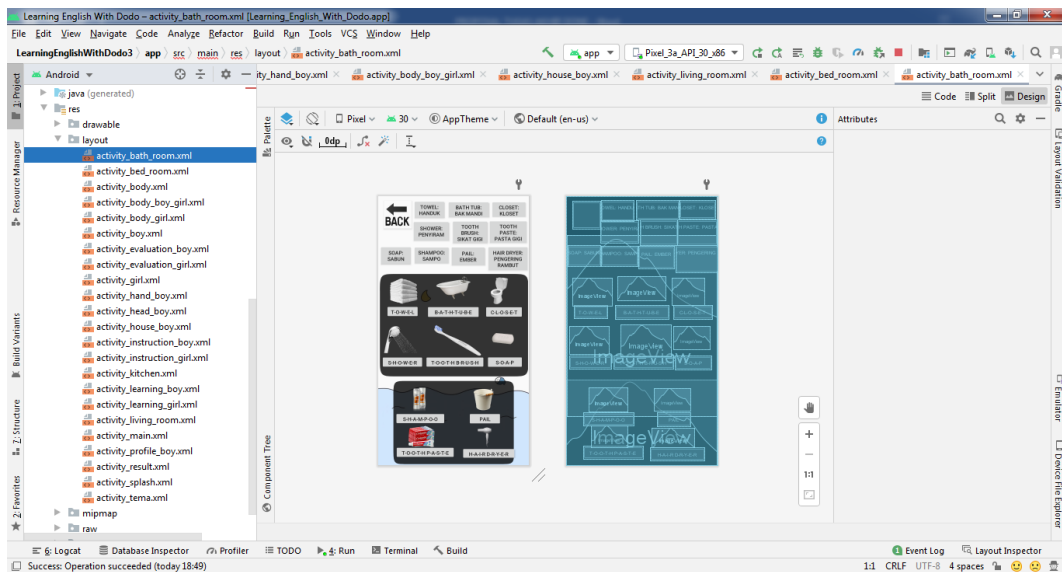
n. Scene Bedroom



Gambar 51. Scene Bedroom

Pada Gambar 53 Tampilan pada *Bedroom* berisi materi tentang *Bedroom* yang mana di tampilkan dalam gambar dan *button* terdapat 15 gambar benda yang umum pada *Bedroom*, 15 *button* penyebut yang dapat mengeluarkan suara dan 15 *button* pengeja yang dapat mengeluarkan suara.

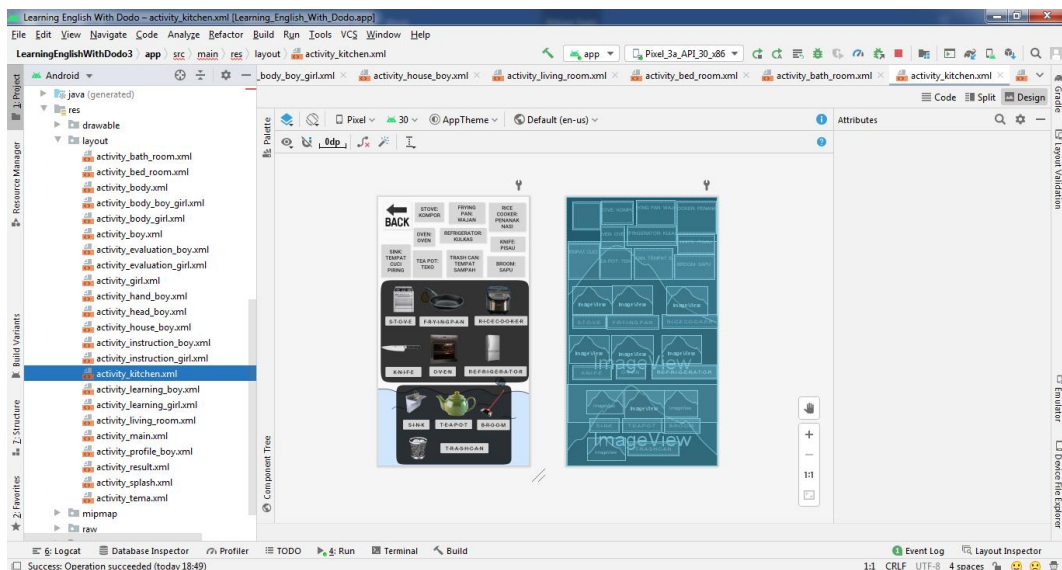
o. Scene Bathroom



Gambar 52. Scene Bathroom

Pada Gambar 54 Tampilan pada *Bathroom* berisi materi tentang *Bathroom* yang mana di tampilkan dalam gambar dan *button* terdapat 15 gambar benda yang umum pada *Bathroom* 15 *button* penyebut yang dapat mengeluarkan suara dan 15 *button* pengeja yang dapat mengeluarkan suara.

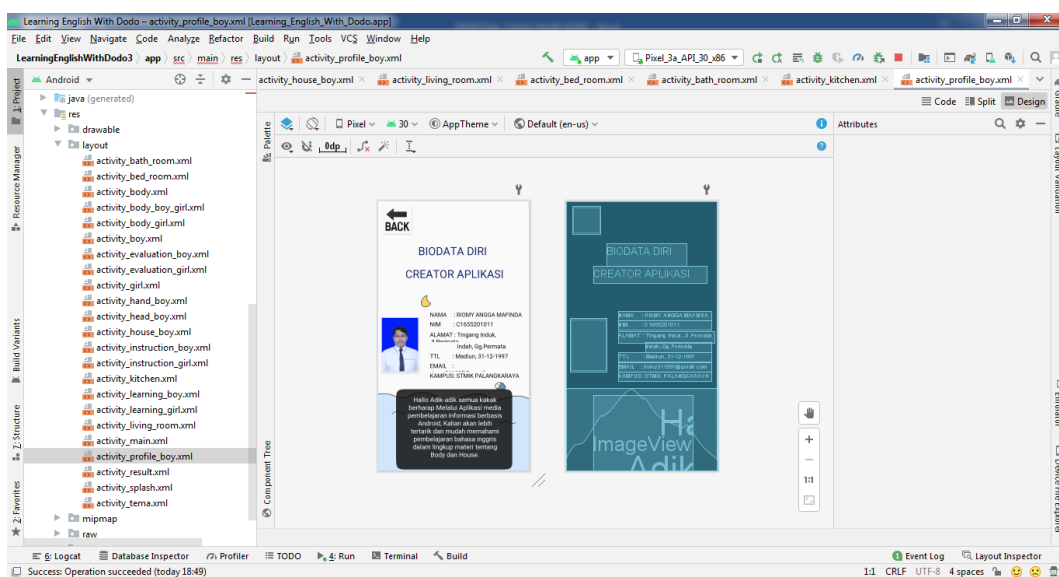
p. Scene Kitchen



Gambar 53. *Scene Kitchen*

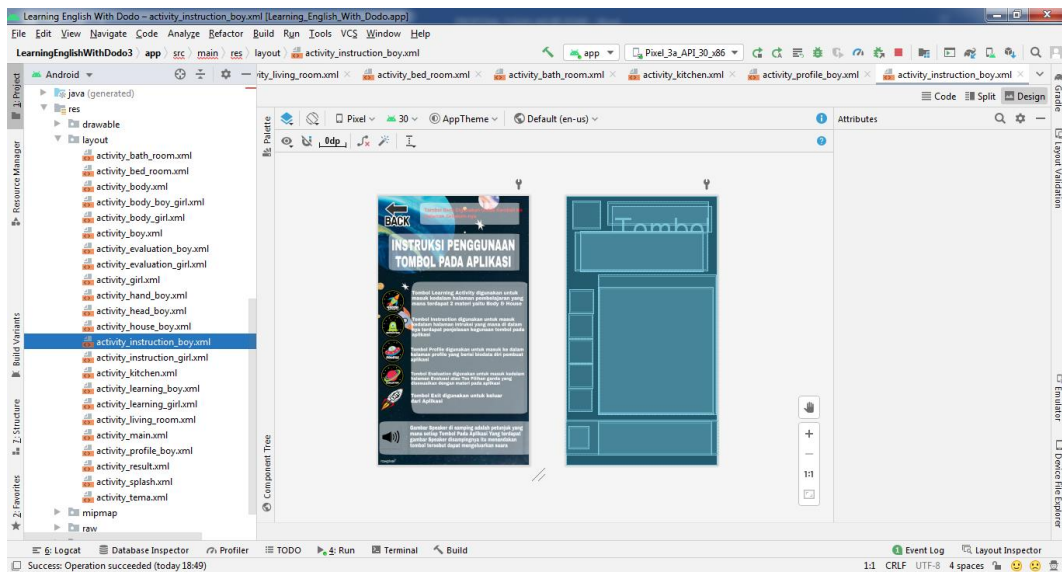
Pada Gambar 55 Tampilan pada *Kitchen* berisi materi tentang *Kitchen* yang mana di tampilkan dalam gambar dan *button* terdapat 15 gambar benda yang umum pada *Kitchen* 15 *button* penyebut yang dapat mengeluarkan suara dan 15 *button* pengeja yang dapat mengeluarkan suara.

q. *Scene Profile*

Gambar 54. *Scene profile*

Pada Gambar 56 Tampilan pada *Profile* terdapat Biodata diri pembuatan aplikasi yang merupakan Foto dan Text yang berisi biodata untuk menghindari dari plagiat

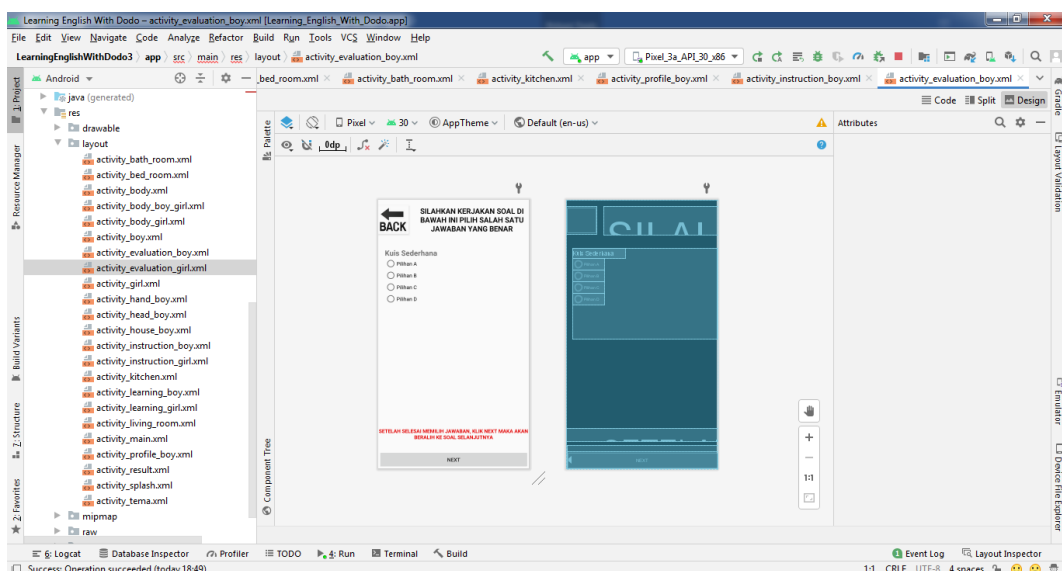
r. Scene Instruction



Gambar 55. Scene Instruction

Pada Gambar 57 Tampilan pada *Instruction* Terdapat penjelasan penggunaan menu-menu yang terdapat pada aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari aplikasi.

s. Scene Evaluation



Gambar 56. Scene Evaluation

Pada Gambar 58 Tampilan pada *Evaluation* Terdapat kuis dengan 20 Soal pilihan ganda yang mencakup materi yang terdapat pada aplikasi dan Memberikan hasil berupa nilai di akhir kuis.

t. *Scene Exit*

Scene Exit

Tampilan pada *Exit* Memberikan perintah untuk keluar dari aplikasi.

4.1.2 Pengujian Sistem dan Uji Coba

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam pembangunan sebuah perangkat lunak, pengujian ditujukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem dan memastikan sistem yang dibangun telah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya.

Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Dalam pengujian sistem ini, pengujian dilakukan dengan cara *black box testing* dimana tahap pengujian ini memfokuskan pada kebutuhan fungsional dari program. Dengan pengujian ini maka dapat diketahui jika terjadi kesalahan secara fungsional pada aplikasi. Pengujian dilakukan oleh dosen STMIK Palangka Raya. Berikut sistem pengujian *Black Box* Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android dapat di lihat pada tabel.

a. Pengujian Buka Aplikasi

Tabel 20. Pengujian Buka Aplikasi

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Membuka dan memulai aplikasi.	Sentuh logo aplikasi pada <i>smartphone</i> yang telah di install aplikasi media pembelajaran bahasa inggris berbasis android	Aplikasi akan terbuka dan menampilkan halaman <i>splash screen</i> dan masuk ke halaman tema	Sesuai

b. Pengujian Halaman Tema

Tabel Tabel 21. Pengujian Halaman Tema

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Boy</i>	Sentuh <i>button Boy</i> pada halaman tema	Aplikasi akan membuka halaman menu utama dengan tema <i>Boy</i>	Sesuai
<i>Button Girls</i>	Sentuh <i>button Girls</i> pada halaman tema	Aplikasi akan membuka halaman menu utama dengan tema <i>Girls</i>	Sesuai

c. Pengujian Halaman Menu Utama

Tabel 22. Pengujian Halaman Menu Utama

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Learning Activity</i>	Sentuh <i>button Learning Activity</i> pada halaman menu utama aplikasi	Aplikasi akan membuka halaman <i>Learning Activity</i> dan akan menampilkan 2 menu <i>Body</i> dan <i>House</i> .	Sesuai
<i>Button Profile</i>	Sentuh <i>button Profile</i> pada halaman menu utama aplikasi	Aplikasi akan membuka halaman <i>Profile</i> pembuat aplikasi	Sesuai
<i>Button Instruction</i>	Sentuh <i>button Instruction</i> pada halaman menu utama aplikasi	Aplikasi akan membuka halaman <i>Instruction</i> yang berisi penjelasan tentang penggunaan <i>Button</i> pada aplikasi	Sesuai
<i>Button Evaluation</i>	Sentuh <i>button Evaluation</i> pada halaman menu utama aplikasi	Aplikasi akan membuka halaman <i>Evaluation</i> yang berisi tentang kuis atau soal pilihan ganda	Sesuai
<i>Button panah atau tombol Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman Menu Utama aplikasi	Halaman Menu Utama aplikasi akan tertutup dan akan kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai
<i>Button Exit atau tombol Keluar</i>	Sentuh <i>Button Exit</i> pada Halaman Menu Utama Aplikasi	Halaman Utama Aplikasi akan tertutup dan Keluar dari Aplikasi Ke halaman beranda <i>Smartphone</i> .	Sesuai

d. Pengujian Halaman *Learning Activity*Tabel 23. Pengujian Halaman *Learning Activity*

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Body</i>	Sentuh <i>button Body</i> pada halaman <i>Learning Activity</i>	Aplikasi akan menampilkan Halaman <i>Body</i> dengan 3 menu pilihan <i>Body</i> (<i>Head Part, Hand Part, Body Part</i>).	Sesuai
<i>Button House</i>	Sentuh <i>button House</i> pada halaman <i>Learning Activity</i>	Aplikasi akan menampilkan Halaman <i>House</i> dengan 4 menu pilihan <i>House</i> (<i>Livingroom, Bedroom, Kitchen, Bathroom</i>).	Sesuai
<i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman <i>Learning Activity</i>	Halaman <i>Learning Activity</i> akan tertutup dan akan kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai

e. Pengujian Halaman *Head Part*Tabel 24. Pengujian Halaman *Head Part*

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Voice : Hair, Forehead, Eyeballs, Eye, Nose, Teeth, Head, Eyebrow, Eyelash, Ears, Tounge, Lips, Cheeck, Chin, Mouth.</i>	Sentuh <i>button Voice : Hair, Forehead, Eyeballs, Eye, Nose, Teeth, Head, Eyebrow, Eyelash, Ears, Tounge, Lips, Cheeck, Chin, Mouth</i> satu persatu pada halaman <i>Head Part</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button Spelling : Hair, Forehead, Eyeballs, Eye, Nose, Teeth, Head, Eyebrow, Eyelash, Ears, Tounge, Lips, Cheeck, Chin, Mouth.</i>	Sentuh <i>button Spelling : Hair, Forehead, Eyeballs, Eye, Nose, Teeth, Head, Eyebrow, Eyelash, Ears, Tounge, Lips, Cheeck, Chin, Mouth</i> satu persatu pada halaman <i>Head Part</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara ejaan sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman <i>Head Part</i>	Halaman <i>Head Part</i> akan tertutup dan akan kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai

f. Pengujian Halaman *Hand Part*Tabel 25. Pengujian Halaman *Hand Part*

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Voice : Thumb, Index Finger, Middle Finger, Ring Finger, Little Finger</i>	Sentuh <i>button Voice : Thumb, Index Finger, Middle Finger, Ring Finger, Little Finger</i> satu persatu pada halaman <i>Hand Part</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button Spelling : Thumb, Index Finger, Middle Finger, Ring Finger, Little Finger</i>	Sentuh <i>button Spelling : Thumb, Index Finger, Middle Finger, Ring Finger, Little Finger</i> satu persatu pada halaman <i>Hand Part</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara ejaan sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman <i>Hand Part</i>	Halaman <i>Hand Part</i> akan tertutup dan akan kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai

g. Pengujian Halaman *Body Part*Tabel 26. Pengujian Halaman *Body Part*

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Voice : Chest, Back, Neck, Arm, Hand, Stomach, Leg, Knee, Toes, Bottom, Shoulder, Elbow, Waist, Heel, Ankle.</i>	Sentuh <i>button Voice : Chest, Back, Neck, Arm, Hand, Stomach, Leg, Knee, Toes, Bottom, Shoulder, Elbow, Waist, Heel, Ankle.</i> satu persatu pada halaman <i>Body Part</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button Spelling : Chest, Back, Neck, Arm, Hand, Stomach, Leg, Knee, Toes, Bottom, Shoulder, Elbow, Waist, Heel, Ankle.</i>	Sentuh <i>button Spelling : Chest, Back, Neck, Arm, Hand, Stomach, Leg, Knee, Toes, Bottom, Shoulder, Elbow, Waist, Heel, Ankle.</i> satu persatu pada halaman <i>Body Part</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara ejaan sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman <i>Body Part</i>	Halaman <i>Hand Part</i> akan tertutup dan akan kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai

h. Pengujian Halaman *Living Room*Tabel 27. Pengujian *Living Room*

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Voice : Sofa, Television, Frame, Picture, Carpet, Table Lamp, Door, Vase, Clock, Newspaper.</i>	Sentuh <i>button Voice : Sofa, Television, Frame, Picture, Carpet, Table Lamp, Door, Vase, Clock, Newspaper.</i> satu persatu pada halaman <i>Living Room</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button Spelling : Sofa, Television, Frame, Picture, Carpet, Table Lamp, Door, Vase, Clock, Newspaper.</i>	Sentuh <i>button Spelling : Sofa, Television, Frame, Picture, Carpet, Table Lamp, Door, Vase, Clock, Newspaper.</i> satu persatu pada halaman <i>Living Room</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman <i>Living Room</i>	Halaman <i>Living Room</i> akan tertutup dan akan kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai

i. Pengujian Halaman *Bedroom*

Tabel 28. Pengujian Bedroom

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Voice : Bed, Pillow, Bolster, Blanket, Bedsheet, Table, Praying Mat, Chair, Cupboard, Hanger.</i>	Sentuh <i>button Voice : Bed, Pillow, Bolster, Blanket, Bedsheet, Table, Praying Mat, Chair, Cupboard, Hanger.</i> satu persatu pada halaman <i>Bedroom</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button Spelling : Bed, Pillow, Bolster, Blanket, Bedsheet, Table, Praying Mat, Chair, Cupboard, Hanger.</i>	Sentuh <i>button Spelling : Bed, Pillow, Bolster, Blanket, Bedsheet, Table, Praying Mat, Chair, Cupboard, Hanger.</i> satu persatu pada halaman <i>Bedroom</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman <i>Bedroom</i>	Halaman <i>Bedroom</i> akan tertutup dan akan kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai

j. Pengujian Halaman *Kitchen*Tabel 29. Pengujian Halaman *Kitchen*

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Voice : Stove, Frying Pan, Rice Cooker, Oven, Refrigerator, Knife, Sink, Tea Pot, Trash Can, Broom.</i>	Sentuh <i>button Voice : Stove, Frying Pan, Rice Cooker, Oven, Refrigerator, Knife, Sink, Tea Pot, Trash Can, Broom.</i> satu persatu pada halaman <i>Bedroom</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button Spelling Stove, Frying Pan, Rice Cooker, Oven, Refrigerator, Knife, Sink, Tea Pot, Trash Can, Broom.</i>	Sentuh <i>button Spelling : Stove, Frying Pan, Rice Cooker, Oven, Refrigerator, Knife, Sink, Tea Pot, Trash Can, Broom.</i> satu persatu pada halaman <i>Bedroom</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman <i>Kitchen</i>	Halaman <i>Kitchen</i> akan tertutup dan akan kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai

k. Pengujian Halaman *Bathroom*Tabel 30. Pengujian Halaman *Bathroom*

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button Voice : Towel, Bath Tub, Closet, Shower, Tooth Brush, Tooth Paste, Soap, Shampoo, Pail, Hair Dryer.</i>	Sentuh <i>button Voice : Towel, Bath Tub, Closet, Shower, Tooth Brush, Tooth Paste, Soap, Shampoo, Pail, Hair Dryer.</i> satu persatu pada halaman <i>Bedroom</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button Spelling : Towel, Bath Tub, Closet, Shower, Tooth Brush, Tooth Paste, Soap, Shampoo, Pail, Hair Dryer.</i>	Sentuh <i>button Spelling : Towel, Bath Tub, Closet, Shower, Tooth Brush, Tooth Paste, Soap, Shampoo, Pail, Hair Dryer.</i> satu persatu pada halaman <i>Bedroom</i>	<i>Button</i> akan Mengeluarkan suara sesuai dengan tulisan pada <i>Button</i> begitu juga dengan <i>Button</i> lain nya.	Sesuai
<i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman <i>Bathroom</i>	Halaman <i>Bathroom</i> akan tertutup dan akan kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai

1. Pengujian Halaman *Evaluation*Tabel 31. Pengujian Halaman *Evaluation*

Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Button</i> pilihan ganda berupa bulatan yang dapat di pilih salah satu	Sentuh <i>button</i> jawaban pilih salah satu dari 4 jawaban pilihan ganda pada halaman <i>Evaluation</i>	<i>Button</i> yang di pilih akan berwarna biru mewakili pilihan jawaban yang di pilih.	Sesuai
<i>Button Next</i>	Sentuh <i>button Next</i> jika sudah memilih jawaban, jika jawaban belum di pilih <i>Button Next</i> tidak bisa di klik	<i>Button</i> akan mengarahkan pengguna ke soal berikutnya, sampai dengan halaman 20 setelah itu <i>Button Next</i> akan mengarahkan pengguna ke Halaman Skor atau Nilai.	Sesuai
<i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i>	Sentuh <i>Button</i> panah atau tombol <i>Back</i> pada halaman <i>Evaluation</i>	Halaman <i>Bathroom</i> akan tertutup dan akan kembali ke halaman Menu Utama	Sesuai

Dari pengujian yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik dan memberikan *output* atau hasil yang benar secara fungsional dan sistem telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

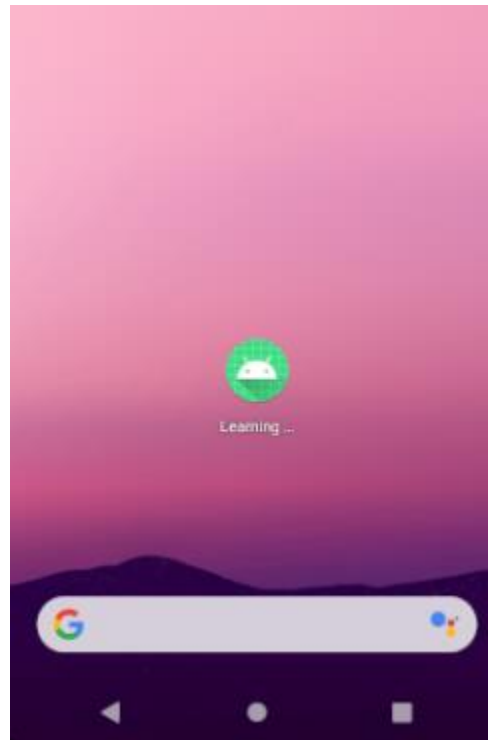
Setelah melakukan *Black Box Testing* maka selanjutnya merancang kuesioner untuk melihat respon atau tanggapan pengguna. Kuesioner terdiri dari beberapa pernyataan yang akan diberikan kepada beberapa responden dengan penilaian jawaban. Aspek yang dinyatakan dalam kuesioner adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi dapat dijalankan pada *smartphone* dan mudah dioperasikan atau dimengerti.
- b. Setiap fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan benar dan informasi yang disediakan mudah dipahami.
- c. Tampilan menu – menu utama jelas dan mudah dimengerti bagi pengguna saat dioperasikan dan fitur dari aplikasi berjalan dengan benar.
- d. Objek *video* dan *audio* ditampilkan dengan baik.
- e. Tampilan aplikasi menarik dari segi warna, tata letak, dan tulisan.

4.1.3 Manual Program

“Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *android*” merupakan Aplikasi yang dijalankan pada *mobile device* dengan OS *Android*. Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi Media pembelajaran bahasa inggris berbasis *android* merupakan aplikasi yang berekstensi “**.Apk**” berupa *file* master yang dapat diinstal pada *handphone* berbasis android. Untuk penggunaan Aplikasi menginstal terlebih dahulu pada *device* masing-masing atau bisa disebut dengan instalasi program. Setelah terinstal Aplikasi pada *device mobile* yang akan digunakan, maka akan terdapat *icon* Aplikasi Penanda bahwa aplikasi telah terinstal pada *device* tersebut.



Gambar 57. *Icon Aplikasi Pada Device Mobile*

- a. Pada gambar 59 saat aplikasi di jalankan pada *device mobile* maka pertama akan masuk kedalam halaman *splashscreen*, yaitu halaman awal dari aplikasi pada tampilan *splashscreen* terdapat gambar ucapan selamat datang dan nama dari aplikasi.



Gambar 58. *Splash Screen* Pada Aplikasi

- b. Pada Gambar 60 pengguna di tampilkan halaman *splashscreen* yaitu tampilan awal ketika aplikasi di buka selama 4 detik lalu setelah itu akan otomatis beralih ke halaman tema, pada halaman tema pengguna dapat memilih 2 pilihan menu tema yang tersedia yaitu tema *boy* dan *girls* seperti pada gambar 61.



Gambar 59. Halaman Tema Pada Aplikasi

- c. Pada Gambar 61 merupakan tampilan halaman tema disini pengguna dapat bebas memilih tema yang akan digunakan selama menggunakan aplikasi 4 *button* pada halaman ini dapat di klik 2 *button* pada gambar dan 2 *button* pada tulisan, ketika pengguna memilih salah satu tema maka pengguna tersebut akan otomatis beralih ke halaman menu utama.



Gambar 60. Halaman Menu Utama Pada Aplikasi

- d. Pada Gambar 62 merupakan halaman menu utama yang berisi 5 pilihan menu yang dapat di pilih *Learning Activity*, *Profile*, *Instruction*, *Evaluation* dan *Exit*, Ketika pengguna memilih salah satu menu maka pengguna akan di alihkan kedalam halaman yang telah di pilih sebagai contoh ketika pengguna memilih *Learning Activity* maka akan otomatis masuk kedalam halaman *Learning Activity* begitu juga dengan menu lainnya, terkecuali menu *Exit*.



Gambar 61. Halaman *Learning Activity* Pada Aplikasi

- e. Pada Gambar 63 menampilkan menu *Learning Activity*, ketika pengguna memilih menu *Learning Activity* maka akan masuk kedalam tampilan seperti pada gambar, di dalam halaman ini terdapat lagi 2 menu yang dapat di pilih antaranya menu *Body* dan *House*, yang mana tiap menu memiliki halaman nya masing-masing.



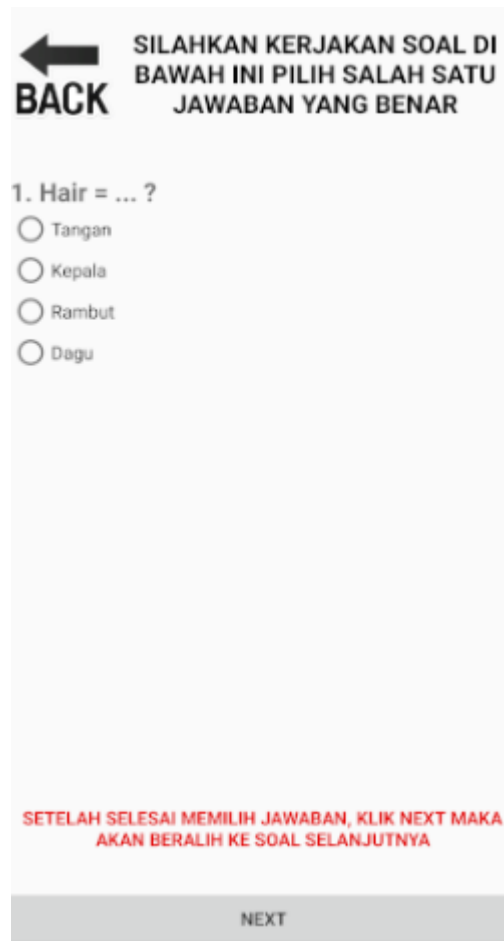
Gambar 62. *Profile* Pada Aplikasi

- f. Pada Gambar 64 menampilkan halaman *Profile* pembuat aplikasi pada menu utama jika pengguna memilih menu *profile* maka akan masuk kedalam halaman seperti pada gambar, pada halaman ini berisi informasi biodata pribadi pembuat aplikasi dan foto pembuat aplikasi.



Gambar 63. Menu *Instruction*

- g. Pada Gambar 65 menampilkan halaman instruksi penggunaan dan jenis *button* yang terdapat pada aplikasi, pada halaman utama jika pengguna memilih menu *Instruction* maka akan masuk kedalam halaman instruksi seperti pada gambar.



Gambar 64. Menu *Instruction*

- h. Pada Gambar 66 menampilkan halaman evaluasi yang berisi 20 soal pilihan ganda yang dapat di pilih dan akan menampilkan skor pada akhir kuis. pada halaman utama jika pengguna memilih menu *Evaluation* maka akan masuk kedalam halaman evaluasi seperti pada gambar.

4.1.4 Manual Instalasi

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan instalasi “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android”, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Pastikan *file* “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android” yang berekstensi .apk ada pada *smartphone android*. Cara untuk mendapatkan *file* tersebut dapat disalin menggunakan kabel data, *Bluetooth*, ataupun dengan media yang lainnya.
- b. Pilih *file installer* “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android”, jika sudah di klik beberapa *smartphone* memberikan peringatan instalasi diluar Google Playstore maka aktifkan dulu mode tersebut di *setting* setelah telah di atur perizinan pada *setting* kembali ke *file installer* dan lakukan seperti biasa maka proses instalasi akan berjalan secara otomatis, saat proses instalasi telah selesai maka dapat menekan tombol OK atau Buka dengan begitu aplikasi telah terpasang pada *Device* masing-masing dan dapat di jalankan.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pembahasan Listing Program

Dalam pembahasan listing program akan dijelaskan mengenai kode program yang ada di dalam *android* beserta penjelasannya. Listing program yang penulis bahas adalah mengenai beberapa kode program.

- a. Listing Program *Splashscreen.java*

```
package com.example.learningenglishwithdodo;
class SplashActivity extends AppCompatActivity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle
savedInstanceState) {
        getSupportActionBar().hide();
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_splash);
        Thread thread = new Thread() {
            public void run () {
                try {
                    sleep(4000);
                } catch (InterruptedException e){
                    e.printStackTrace();
                } finally {
                    startActivities(new Intent[]{new
Intent(SplashActivity.this, Tema.class)});
                } finish();
            }
        };
        thread.start();
    }
}
```

- b. Listing program halaman tema beserta *button* masuk ke halaman selanjutnya.

```

public class Tema extends AppCompatActivity {
    private long backPressedTime;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle
savedInstanceState) {
        getSupportActionBar().hide();
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_tema);
    }
    public void onBackPressed(){

        if (backPressedTime + 2000 >
System.currentTimeMillis()) {
            super.onBackPressed();
            return;
        } else {
            Toast.makeText(getBaseContext(), "Press
back again to Exit", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
        backPressedTime = System.currentTimeMillis();
    }

    public void balik1 (View view){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }

    public void buttonboy (View view){
        Intent Intent=new Intent(Tema.this,
BoyActivity.class);

        startActivity(Intent);
    }
    public void buttongirls (View view){
        Intent Intent=new Intent(Tema.this,
LearningActivityGirl.class);

        startActivity(Intent);
    }
    public void boy_tema (View view){
        Intent Intent=new Intent(Tema.this,
BoyActivity.class);

        startActivity(Intent);
    }
    public void girls_tema (View view){
        Intent Intent=new Intent(Tema.this,
LearningActivityGirl.class);

        startActivity(Intent);}}

```

c. Listing program halaman *Boy* dan *Girls*.

```
public class BoyActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        getSupportActionBar().hide();
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_boy);
    }

    public void balik (View view){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }

    public void buttonlearning (View view){
        Intent Intent=new Intent(BoyActivity.this,
        LearningActivityBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void buttoninstruction (View view){
        Intent Intent=new Intent(BoyActivity.this,
        InstructionBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void buttonprofile (View view){
        Intent Intent=new Intent(BoyActivity.this,
        ProfileBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void buttonevaluation (View view){
        Intent Intent=new Intent(BoyActivity.this,
        EvaluationBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void clickexit (View view){
        moveTaskToBack(true);

        android.os.Process.killProcess(android.os.Process.myPid())
        ;

        System.exit(1);
    }

    public void onBackPressed(){
        super.onBackPressed();
        finish();}}}
```


d. Listing program halaman *Body Boy* dan *Girls*.

```
public class BodyActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        getSupportActionBar().hide();
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_body);
    }

    public void balik4 (View view){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }

    public void buttonheadboy (View view){
        Intent Intent=new Intent(BodyActivity.this,
HeadBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void buttonhandboy (View view){
        Intent Intent=new Intent(BodyActivity.this,
HandBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void buttonbodyboy (View view){
        Intent Intent=new Intent(BodyActivity.this,
BodyBoyGirl.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void onBackPressed(){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }

}
```

- e. Listing program halaman *Head* terdapat *button* suara dan gambar.

```

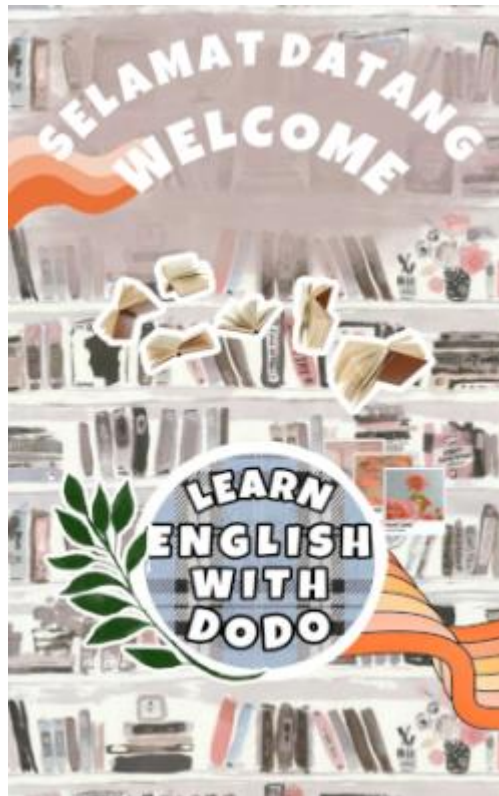
public class HeadBoy extends AppCompatActivity {
    Button bt;
    Button bt1;
    Button bt2;
    Button bt3;
    Button bt4;
    Button bt5;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        getSupportActionBar().hide();
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_head_boy);
        bt = (Button) findViewById(R.id.head);
        final MediaPlayer mp = MediaPlayer.create(this,
R.raw.head);
        bt.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                mp.start();
            }
        });
        bt1 = (Button) findViewById(R.id.eyebrow);
        final MediaPlayer mp2 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.eyebrowss);
        bt1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                mp2.start();
            }
        });
        bt2 = (Button) findViewById(R.id.eyelash);
        final MediaPlayer mp3 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.eyelashess);
        bt2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                mp3.start();
            }
        });
        @Override
        public void onClick(View v) {
            mp30.start();
        }
    });
    public void balik5 (View view){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }
    public void onBackPressed(){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }
}

```

4.2.2 Pembahasan *Interface* / Antarmuka Program

a. Tampilan *Splash Screen*

Terdapat *splash screen* yang menjadi pembuka aplikasi yang berjalan selama 4 detik dan akan otomatis beralih ke halaman tema, Gambar 67 merupakan tampilan *splash screen scene splash screen* yang dibuat oleh penulis.



Gambar 65. Tampilan *Splash Screen* Aplikasi

b. Tampilan Tema

Pada halaman tema terdapat 2 pilihan menu diantara nya menu tema *Boy* dan tema *Girls* yang mana tiap tema memiliki tampilan halaman yang berbeda



Gambar 66. Tampilan Menu Utama Aplikasi

c. Tampilan Menu *Boy*

Pada tampilan menu *Boy* terdapat halaman utama berisi 5 menu yaitu *Learning Activity*, *Profile*, *Instruction*, *Evaluation* dan *Exit* yang mana tiap menu akan menuju ke halaman yang berbeda



Gambar 67. Tampilan Menu *Boy*

d. Tampilan Menu *Girls*

Pada tampilan menu *Girls* terdapat halaman utama berisi 5 menu yaitu *Learning Activity*, *Profile*, *Instruction*, *Evaluation* dan *Exit* yang mana tiap menu akan menuju ke halaman yang berbeda



Gambar 68. Tampilan Menu *Girls*

e. Tampilan Menu *Learning Activity*

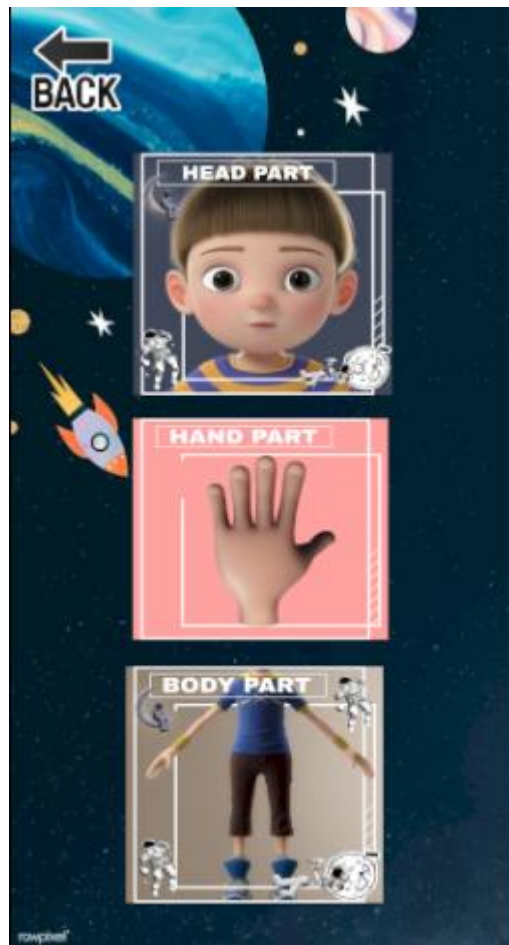
Pada tampilan menu *Learning Activity* ini menampilkan 2 menu berupa *icon* gambar yang jika tombol gambarnya di sentuh akan masuk ke dalam halaman meteri masing-masing



Gambar 69. Tampilan Menu *Learning Activity*

f. Tampilan Materi *Hardware*

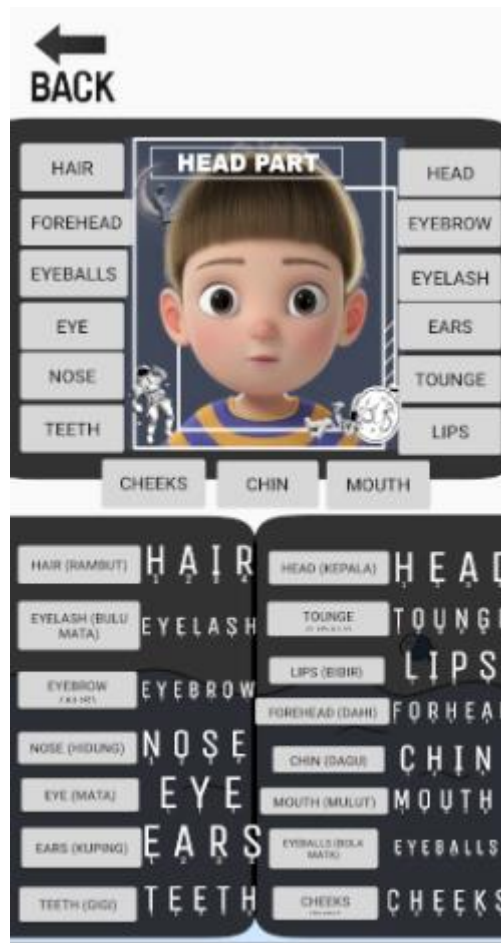
Pada tampilan materi *Body* terdapat 3 menu pilihan yaitu materi *Head*, *Hand* dan *Body*, masing-masing menu memiliki halaman nya masing-masing yang berisi materi sesuai dengan nama dari menu nya.



Gambar 70. Tampilan Menu *Body*

g. Tampilan Menu Video Tutorial

Pada tampilan menu materi *Head* terdapat 1 gambar kepala, dengan 15 *button* suara yang mana ketika di klik akan mengeluarkan suara sesuai dengan nama pada *button*, 15 *button* pengeja fungsi nya sama dengan *button* suara namun yang berbeda adalah penyebutan nya, *button* pengeja bertugas untuk mengeja kata-kata sesuai dengan nama pada *button*.



Gambar 71. Tampilan Menu *Head*

h. Tampilan Menu *House*

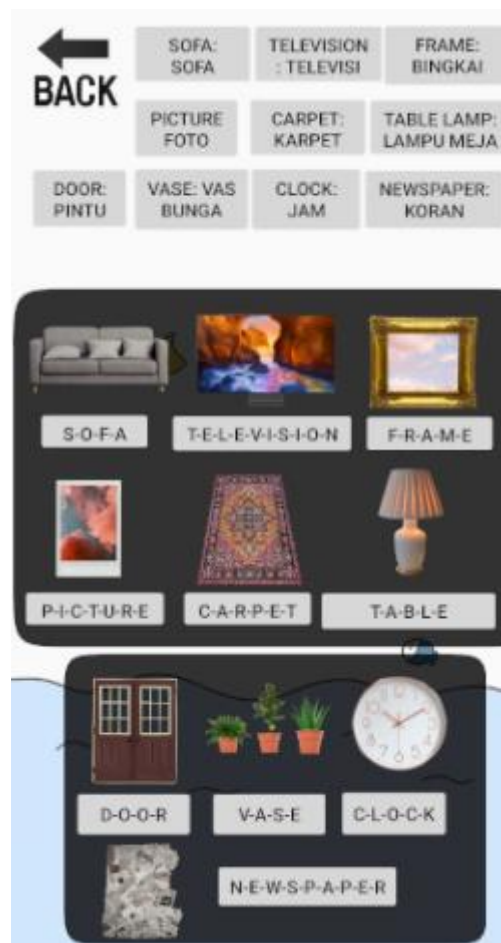
Pada tampilan menu *House* terdapat 4 pilihan menu diantaranya *Living Room*, *Bedroom*, *Kitchen*, *Bathroom* yang mana masing-masing menu memiliki halaman materi yang berbeda.



Gambar 72. Tampilan Menu *House*

i. Tampilan Menu *Learning Activity*

Pada tampilan menu *Learning Activity* berisi materi pembelajaran tentang barang-barang umum pada ruang tamu, terdapat 10 gambar dan 20 *button* suara, 10 *button* suara penyebut dan 10 *button* suara pengeja yang bertugas untuk mengeja kata-kata pada *button*.



Gambar 73. Tampilan Menu *Learning Activity*

j. Tampilan Menu Profil

Pada saat memilih tombol profil pada aplikasi maka akan muncul profil halaman yang berisi biodata pribadi dan foto pembuat aplikasi.



Gambar 74. Tampilan Menu Profil

k. Tampilan Menu *Instruction*

Pada tampilan menu *Instruction* terdapat penjelasan tentang jenis-jenis *button* dan kegunaannya.



Gambar 75. Tampilan Menu *Instruction*

1. Tampilan Menu *Evaluation*

Pada tampilan menu *Evaluation* terdapat kuis soal pilihan ganda berjumlah 20 soal yang mencakup materi *Body* dan *House* dan terdapat skor pada akhir kuis, pada soal terdapat 4 pilihan a,b,c dan d setelah memilih maka pengguna bisa langsung meng klik tombol *Next* maka akan berganti ke soal berikutnya.

←
BACK

SILAHKAN KERJAKAN SOAL DI
BAWAH INI PILIH SALAH SATU
JAWABAN YANG BENAR

1. Hair = ... ?

☐ Tangan

☐ Kepala

☐ Rambut

☐ Daggu

SETELAH SELESAI MEMILIH JAWABAN, KLIK NEXT MAKA
AKAN BERALIH KE SOAL SELANJUTNYA

NEXT

Gambar 76. Tampilan Menu Profil Aplikasi

4.2.3 Pembahasan *Interface* / Antarmuka Program

Hasil kuesioner atau hasil respon pengguna merupakan hasil perhitungan dari penelitian responden dengan menggunakan *skala likert*. Berdasarkan data spesifikasi *smartphone* yang digunakan pada kuesioner, minimal spesifikasinya sudah menggunakan *OS Android* versi 5 (*Lollipop*).

Adapun hasil tanggapan yang didapat dari kuesioner terhadap sepuluh (10) orang penguji atau pengguna dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 33. Rekap Hasil Kuesioner

KETERANGAN	JUMLAH
SB (Sangat Setuju)	32
S (Setuju)	58
Cukup Setuju	10
KS (Kurang Setuju)	0
TS (Tidak Setuju)	0

Data yang telah diperoleh tersebut kemudian diolah dengan cara mengkalikan setiap poin jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan untuk masing-masing jawaban. Hasil perhitungan jawaban responden sebagai berikut :

- Responden yang menjawab Sangat Setuju (5) = $32 \times 5 = 160$
 - Responden yang menjawab Setuju (4) = $58 \times 4 = 232$
 - Responden yang menjawab Cukup Setuju (3) = $10 \times 3 = 30$
 - Responden yang menjawab Kurang Setuju (2) = $0 \times 2 = 0$
 - Responden yang menjawab Tidak Setuju (1) = $0 \times 1 = 0$
- Total Skor = $160 + 232 + 30 + 0 + 0 = 402$

Untuk mendapat kan hasil interprestasi, harus diketahui terlebih dahulu skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) untuk penilaian dengan rumus berikut :

$$\begin{aligned}
 Y &= \text{Skor tertinggi } Skala \text{ Likert} \times \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Responden} \\
 &(\text{angka tertinggi } 5) \text{ “perhatikan Bobot Nilai”} \\
 &= 5 \times 5 \times 20 = 500
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 X &= \text{Skor terendah } likert \text{ jumlah pertanyaan} \times \text{Responden (angka} \\
 &\text{terendah } 1) \text{ “Perhatikan Bobot Nilai”} \\
 &= 1 \times 5 \times 20 = 100
 \end{aligned}$$

$\text{Rumus Index \%} = (\text{Total Skor} / Y) \times 100 \%$

Maka Penyelesaian dari contoh kasus

$$= (\text{Total Skor} / Y) \times 100 \%$$

$$= (402 / 500) \times 100 \%$$

$$= 80,4 \%$$

Berdasarkan hasil responden dari kelima pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Android*” berada pada kategori yang sangat Baik, karena rata-rata dari persentase kelima pertanyaan tersebut adalah 80,4 % (Sangat Baik).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pemaparan dari bab - bab sebelumnya maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini menampilkan media pembelajaran bahasa inggris dengan 2 materi yaitu *Body* dan *House* yang di sesuaikan dengan materi pembelajaran tingkat 1 dan 2 bahasa inggris berbasis android.
- b. Aplikasi ini dapat menampilkan pembelaran listening berupa media suara dan Ejaan dan juga 20 soal pilihan ganda yang memberikan skor atau nilai pada akhir soal.
- c. Dari hasil pengujian dapat di ketahui bahwa aplikasi ini dapat di jalankan pada *Android* versi 5.0 (*Lolipop*) ke atas dengan resolusi layar minimal 5.5 inch agar lebih optimal dan tidak mengalami kegagalan sistem atau terjadi masalah pada aplikasi.
- d. Aplikasi ini mendapatkan skor penilaian 80.4% pada hasil kuesioner dengan indikator **Sangat Baik** dan tidak mengalami masalah saat di jalankan sesuai dengan pengujian *black box* yang telah di lakukan.

5.2 Saran

Adapun saran dan harapan yang diberikan penulis untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Pada pengembangan selanjutnya dapat menghasilkan fitur-fitur baru pada aplikasi seperti penambahan materi, soal, objek materi, yang lebih baik.
- b. Diharapkan penggunaan aplikasi dengan minimum layar yang lebih kecil agar dapat di gunakan oleh banyak *Smartphone*.
- c. Pada pengembangan selanjutnya di harapkan agar menambah system random soal pada *Evaluation*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Hadiansa, A. & Hidayatullah, R., 2018. Aplikasi Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Android. *LENTERA DUMAI*, Mei. Volume 9(2).
- Aisa, S. & Akhriana, A., 2019. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI*, Oktober, Volume 8(2), p. 100.
- Algazali, M., 2016. The Importance Of English In The Globalization Era. p. 1.
- Anissa, N., 2019. Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Bagi Guru dan Siswa SDN 11 Langkai Palangkaraya.
- Apriyanto & Lasodi, I. S., 2016. Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Bina Mulia*, Juli-Desember. Volume 2 (2).
- Bakti, A. M., 2019. Sistem Informasi Penjualan Motor Berbasis Seluler Pada PT. Wahana Artha Ritelindo. *Jurnal Informatika*, Juli-Desember. Volume 5 (2).
- Dwi Astuti, I. A., Sumarni, R. A. & Saraswati, D. L., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 1 Juni, Volume 3, p. 57.
- Enterprise, J., 2015. *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: s.n.
- Fidiyati, N., Malik, J. & Budi, L., 2018. Strategi Pemasaran Industri Mebel Dalam Menembus Pasar Global Melalui Analisa SWOT (Studi Kasus Pada CV Mandiri Abadi Jepara). Volume 4.
- Gautama, Ryandi, S., Kasih, I. & Pradesan, I., n.d. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada Bimbel Excellence. *STMIK GI MDP*.
- Hendini, A., 2016. Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus : Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Volume 4 (2).
- Juansyah, A., 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assited Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah komputer dan informatika (KOMPUTA)*, Agustus, Volume 1 (1), p. 1.

- Juliana, N., 2016. Perancangan Busana Dengan Motif Buberry Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop CS3. Januari - Maret. Volume 52 - 56.
- Kurniawati, I. D. & Nita, S., 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal Of Computer and Information Technology*, Februari. Volume 1 (2).
- Lak, Ping, L. R., Sholeh, M. & Amir, H., n.d. Sistem Pendeteksi Kesalahan Pada Kalimat Bahasa Inggris. *Jurnal SCRIPT*, Volume 1 (1), p. 63.
- Maesaroh, S., Sirumapea, A. & Setiaji, C., 2016. Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, Maret. Volume 6 (1).
- Maesaroh, S., Sirumapea, A. & Setiaji, C., 2016. Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, Maret. Volume 6(1).
- Mustika, Sugara, E. P. & Pratiwi, M., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, Desember. Volume 2 (2).
- Nuary, N. S., 2016. Strategi Pemasaran Dengan Pendekatan Analisis SWOT Pada PT. Super Sukses Motor Banjarmasin.
- Nugraha, A. A., Krisbianty, D. & Purnama, B., 2020. Aplikasi Simulasi Try Out Ujian Nasional Pada Jurusan Multimedia Berbasis Android Pada SMKN 1 Kuala Tungkal. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 2 Juni, Volume 2, p. 137.
- Pratama, A. S., n.d. <https://id.scribd.com/doc/71309344/Kelebihan-Dan-Kekurangan-Audio-Editor>. [Online].
- Salamadian, n.d. salamadian.com. [Online].
- Saputra, S., 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Untuk Anak Taman Kanak-kanak (TK). *SEMANTIK 2019*, p. 94.
- Septian, H., Hidayar, E. W. & Rahmatulloh, A., 2017. Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-anak Berbasis Android. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, Desember. Volume 2 (2).
- Sugiharto, T., 2016. Rancang Bangun Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, Mei. Volume 1 (1).
- Training, G. D., n.d. [google-developer-training.github.io](https://github.com/google-developer-training). [Online].

- Tyas, N. A. R. & Qoiriah, A., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Edukasi "English Learning" Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas Satu SD Sesuai Kurikulum 2006. *JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA*, Volume 5(2), pp. 166-172.
- Wahyudin, Romansyah, A. & Lauryn, M. S., 2015. Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Pada TK An-Nasir Tangerang. *JURNAL PROSISKO*, Maret. Volume 2(1).

L

A

M

P

I

R

A

N



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
surel (email) : humas@stmikplk.ac.id – laman (website) : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No.38/STMIK-3.C.2/AU/II/2020

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama- nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Elia Zakharia, M.T.
NIK : 199205262016104
Sebagai Pembimbing I Dalam Pembuatan Program
2. Nama : Catharina Elmayantie, M.Pd
NIK : 197610252015003
Sebagai Pembimbing II Dalam Penulisan Tugas Akhir

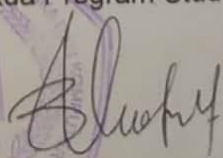
Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa : :

Nama : Riomy Angga Mafinda
NIM : C1655201011
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA (55201)
Tanggal Daftar : 27 Februari 2020
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 27 Februari 2020

Ketua Program Studi,


Hotmian Sitohang, M.Kom.
NIK. 198503282008002

Tembusan :

1. Pembimbing I dan II
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
surel (email) : humas@stmikplk.ac.id – laman (website) : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa

Riomy Angga Mafinda

NIM

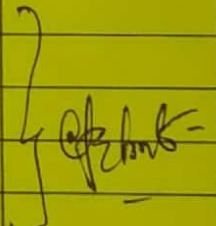
C1652001011

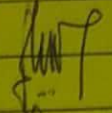
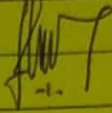
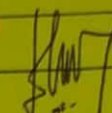
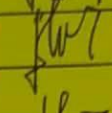
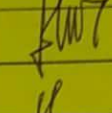
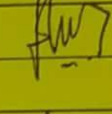
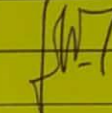
Tanggal Persetujuan Judul

27 February 2020.

Judul Tugas Akhir

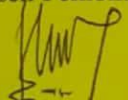
Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran ~~Pengembangan~~
~~dan~~ ~~dan~~ ~~dan~~ bahasa Inggris berbasis Android.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.			<ul style="list-style-type: none"> Perbaikan Judul. Perbindahan Kata pada "Aplikasi dan Pengembangan". Perbaikan Latar belakang, Penambahan materi dan Pengurangan beberapa materi. Perbaikan batasan masalah, Pengurangan dan Perubahan isi batasan masalah. 	
2.			<ul style="list-style-type: none"> Perbaikan Latar belakang (Perpindahan posisi beberapa materi) (Penambahan materi) Perbaikan beberapa kosakata dan Penambahan kosakata "Lanjut ke bab II" 	
3.			<ul style="list-style-type: none"> Perbaikan Judul Penambahan kosakata pada Judul. Perbaikan. Latar belakang Perubahan Kosakata dan Perpindahan materi. Pada bab II kajian penelitian yang relevan Penambahan beberapa Perbedaan Pada Ke-5 jurnal 	
4.	19/3/2020	19/3/2020	<ul style="list-style-type: none"> Perbaiki Latar belakang : jelaskan secara urut → dari yg umum ke khusus. Sinkronkan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Tambahkan pembahasan pada kajian teori di bagian materi / konten. 	
5.	15/4/2020	21/4/2020	<ul style="list-style-type: none"> Perbaikan Kata pada Latar belakang, menyesuaikan Penggunaan Pada aplikasi. Kata masyarakat diganti dengan masyarakat. 	
6.	22/4/2020	29/4/2020	<ul style="list-style-type: none"> * ACC revisi dan II * 	
7.	24/4/2020	29/4/2020	<ul style="list-style-type: none"> Perbaikan Batasan masalah, Penambahan Kata-kata dan Pengurangan Kata-kata. 	

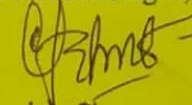
8.	22/4/2020	22/4/2020	Pengisian ulang naskah proposal oleh Dosen pembimbing I	
	23/4/2020	23/4/2020	- Penambahan foto pada bab keson masalah oleh Dosen pembimbing I - Pencarian jurnal keluar untuk pengujian aplikasi & kela peduni covid-19	
	23/4/2020	23/4/2020	*. All Proposal Dosen I & All proposal Dosen II.	
	02/05/2020	02/05/2020	*. Penyerahan proposal *	
	03/05/2020	11/05/2020	Revisi Proposal Setelah Seminar	
	11/05/2020		Alb. lanjut Bab 4-5.	
	21/05/2021	22/05/2021	Revisi Bab 4 dan 5, Perbaikan metode penelitian, Listing program, dan penghapusan beberapa kalimat	
	4/06/2021	19/06/2021	Pengisian Laporan Kepada Dosen I Sekaligus Revisi penulisan: perbaikan penulisan pada beberapa bab, penghapusan dan penambahan kalimat pada bab 4 dan 5.	
	22/06/2021	22/06/2021	All Daftar Sidang. dari Peduca Dosen pembimbing	

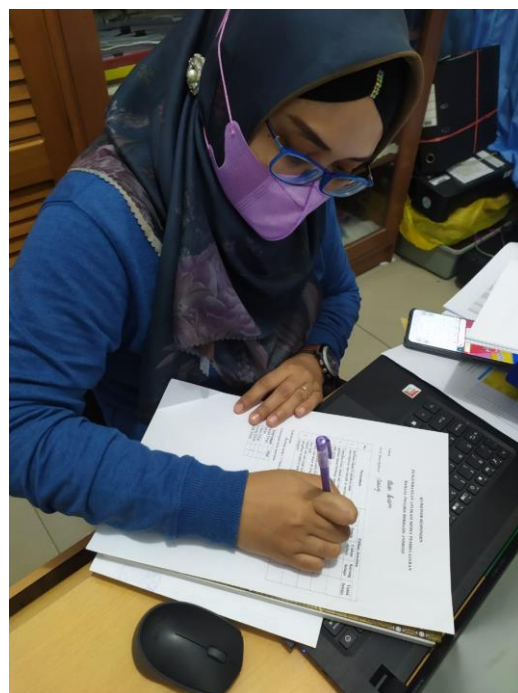
Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,


Elia Satrio, MT

Dosen Pembimbing II,


Chatarina Elangyentia, M.Pd.



KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : RADA DESI MARIA

Merk *Smarthphone* : *Xlony*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.		✓			
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

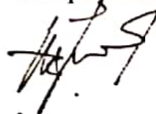
Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, 20/01/21

Respoonden


RADA

KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : Mama Mutiara

Merk Smarthphone : Vivo V15

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.	✓				
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.			✓		
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.		✓			
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya 21/06/2021

Respoonden



KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : *Manda Auriska*

Merk Smartphone : *Samsung*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smartphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.	✓				
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.	✓				
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.	✓				
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.	✓				

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya,

Respoonden


AURISKA.

KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : *ELSA*

Merk *Smartphone* : *OPPO*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smartphone</i> dan mudah di operasikan.	✓				
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.	✓				
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.	✓				
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.	✓				
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.	✓				

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, *26/06/21*

Respoonden



KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : *Aurila*

Merk Smarthphone : *oppo find x*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.	✓				
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.		✓			
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, *25/6/21*

Respoonden



KUISIONER RESPONDEN
PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

Nama : *Arik Nugroho*

Merk Smarthphone : *Xiaomi*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.	✓				
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.	✓				
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya *20/06/21*

Respoonden



KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : Jhonathan Setyabing Santi Agung

Merk Smartphone : POCO X3 NFC

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smartphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.	✓				
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice sesuai</i> dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.	✓				
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, 20/06/21

Respoonden


(JHONATHAN SSA)

KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : *Arggi Isa Valentino*

Merk *Smarthphone* : *oppo*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.	✓				
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.		✓			
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.			✓		
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan


Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, 20/06/21

Respoonden


arggi isa.

KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : **AHSAN AQLI**

Merk *Smarthphone* : **Xiaomi**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.	✓				
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.			✓		
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.			✓		
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, 20/06/21

Respoonden

AHSAN AQLI

KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : David B. Brahimi

Merk Smartphone : Realme

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smartphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.		✓			
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.			✓		
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.			✓		

Keterangan

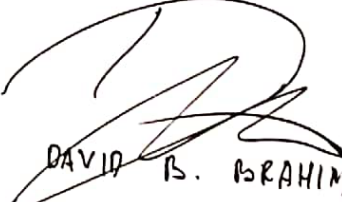
Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya 20/06/21

Responden


DAVID B. BRAHIMI

KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

Nama : *Umi Popon Julaelia*

Merk Smartphone : *Xiaomi Redmi Note 10*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada Smartphone dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.			✓		
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.			✓		

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, *21/06/2021*

Respoonden



KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : MAMA AKBAR

Merk Smarthphone : XIAOMI NOTE 8

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.			✓		
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.		✓			
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.			✓		

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, 21/06/2021

Respoonden



KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : *nana dani*

Merk Smarthphone : *Vivo x19*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.	✓				
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, 24/66/21

Respoonden

Dani

KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : *Mama Zahra*

Merk Smarthphone : *Oppo 212*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.	✓				
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.	✓				
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.	✓				
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.	✓				

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya *24/06/21*

Respoonden



KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : ERNAWATI (MAMA FAPYA)

Merk Smarthphone : XIAOMI REDMI NOTE 7

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.	✓				
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.		✓			
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.	✓				
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, 29/06/2021

Respoonden



KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : *Tiara Hartono*

Merk Smarthphone : *Samsung Galaxy A51*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smartphone</i> dan mudah di operasikan.	✓				
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.	✓				
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.	✓				
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

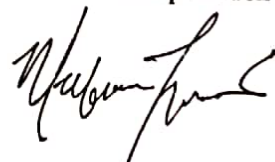
Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya,

Respoonden


m. hartono.

KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama : *Maria alen*

Merk Smarthphone : *oppo F15*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smartphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.		✓			
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.					

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, *24/06/2021*

Respoonden



KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*

Nama

Fak Nala

Merk Smarthphone

Vivo

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smarthphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.	✓				
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.	✓				
4.	Suara yang ada pada <i>Button Volve</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.		✓			

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Palangkaraya, 29/06/2021

Respoonden

Fak Nala

KUISIONER RESPONDEN

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

Nama : *AKBAR YANUAR RAMA DHANI*

Merk Smartphone : *SAMSUNG S20 + ULTRA*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Aplikasi dapat di jalankan pada <i>Smartphone</i> dan mudah di operasikan.		✓			
2.	Tampilan menu utama dan Fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai.		✓			
3.	Desain dan Objek yang ada pada aplikasi menarik dan mudah di pahami.		✓			
4.	Suara yang ada pada <i>Button Voice</i> sesuai dan dapat di dengar dengan jelas dan tepat.		✓			
5.	Materi dan soal pada aplikasi yang di tampilkan mudah di pahami dan di mengerti.	✓				

Keterangan

Berikan tanda (✓) Pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1



Palangkaraya, 24/06/2021

Respoonden



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 128/STMIK-3.C.2/AK/Juni/2021

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama- nama berikut :


1. Nama : Sam'ani, S.T., M.Kom.
NIK : 197703252005105
Sebagai Ketua
2. Nama : Rosmiati, M.Kom
NIK : 197810102005003
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Herkules, S.Kom., M.Cs.
NIK : 198510042010106
Sebagai Anggota
4. Nama : Elia Zakaria, M.T.
NIK : 199205262016104
Sebagai Anggota
5. Nama : Catharina Elmayantie, M.Pd.
NIK : 197610252015003
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Riomy Angga Mafinda
NIM : C1655201011
Hari/ Tanggal Ujian : Selasa, 29 Juni 2021
Waktu : 11.00 WIB
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 29 Juni 2021
Ketua Program Studi,


Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Tembusan :

1. Dosen Penguji
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya

Posel: humas@stmikplk.ac.id ~ Laman: www.stmikplk.ac.id

**BERITA ACARA
SIDANG TUGAS AKHIR**

Periode : 01 Juli 2021

1. Hari/Tanggal sidang : Selasa, 29 Juni 2021
2. Waktu (Jam) : 11:00 sampai 12:00 WIB
3. Nama Mahasiswa : RIOMY ANGGA MAFINDA
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1655201011
5. Program Studi : Teknik Informatika (S1)
6. Tahun Angkatan : 2016
7. Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

8. Dosen Penguji	:	Nama	Nilai	Tanda Tangan
		1 SAM'ANI		
		2 ROSMIATI		
		3 HERKULES		
		4 ELIA ZAKHARIA		
		5 CATHARINA ELMAYANTIE		

9. Hasil Ujian : LULUS NILAI = 80,98

10. Catatan Penting :
1. Lama Perbaikan : hari
 2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 600.000,- (Enam ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
 3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatal- kan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika (S1)


LILI RUSDIANA
NIK.198707282011007

Palangka Raya, 01 Juli 2021
Ketua Penguji

(.....)
NIK :

Tembusan :

1. Arsip Prodi Teknik Informatika
 2. Mahasiswa yang bersangkutan
- Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji

Listing program halaman tema beserta *button* masuk ke halaman selanjutnya.

```
public class Tema extends AppCompatActivity
{
    private long backPressedTime;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle
savedInstanceState) {
        getSupportActionBar().hide();
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_tema);
    }
    public void onBackPressed(){

        if (backPressedTime + 2000 >
System.currentTimeMillis()) {
            super.onBackPressed();
            return;
        } else {
            Toast.makeText(getBaseContext(),
"Press back again to Exit",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
        backPressedTime =
System.currentTimeMillis();
    }

    public void balik1 (View view){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }

    public void buttonboy (View view){
        Intent Intent=new Intent(Tema.this,
BoyActivity.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void buttongirls (View view){
        Intent Intent=new Intent(Tema.this,
LearningActivityGirl.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void boy_tema (View view){
        Intent Intent=new Intent(Tema.this,
BoyActivity.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void girls_tema (View view){
        Intent Intent=new Intent(Tema.this,
LearningActivityGirl.class);

        startActivity(Intent);}}

```

Listing Program Halaman *Head*
Terdapat *button* suara dan gambar.

```
public class HeadBoy extends AppCompatActivity {
    Button bt;
    Button bt1;
    Button bt2;
    Button bt3;
    Button bt4;
    Button bt5;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle
savedInstanceState) {
        getSupportActionBar().hide();
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_head_boy);
        bt = (Button) findViewById(R.id.head);
        final MediaPlayer mp = MediaPlayer.create(this,
R.raw.head);
        bt.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                mp.start();
            }
        });
        bt1 = (Button) findViewById(R.id.eyebrow);
        final MediaPlayer mp2 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.eyebrow);
        bt1.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
{
            @Override
            public void onClick(View v) {
                mp2.start();
            }
        });
        bt2 = (Button) findViewById(R.id.eyelash);
        final MediaPlayer mp3 = MediaPlayer.create(this,
R.raw.eyelash);
        bt2.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
{
            @Override
            public void onClick(View v) {
                mp3.start();
            }
        });
        @Override
        public void onClick(View v) {
            mp30.start();
        });
    }
    public void balik5 (View view){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }
    public void onBackPressed(){
        super.onBackPressed();
        finish(); } }

```

Listing program Boy & Girl

```
public class BoyActivity extends
AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle
savedInstanceState) {
        getSupportActionBar().hide();

    super.onCreate(savedInstanceState);

    setContentView(R.layout.activity_boy);
    }

    public void balik (View view){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }

    public void buttonlearning (View
view){
        Intent Intent=new
Intent(BoyActivity.this,
LearningActivityBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void buttoninstruction (View
view){
        Intent Intent=new
Intent(BoyActivity.this,
InstructionBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void buttonprofile (View view){
        Intent Intent=new
Intent(BoyActivity.this,
ProfileBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void buttonevaluation (View
view){
        Intent Intent=new
Intent(BoyActivity.this,
EvaluationBoy.class);

        startActivity(Intent);
    }

    public void clickexit (View view){
        moveTaskToBack(true);
        android.os.Process.killProcess
(android.os.Process.myPid());
        System.exit(1);
    }

    public void onBackPressed(){
        super.onBackPressed();
        finish();}
}
```

Listing program halaman *Head* terdapat button suara dan gambar.

```
public class HeadBoy extends
AppCompatActivity {
    Button bt;
    Button bt1;
    Button bt2;
    Button bt3;
    Button bt4;
    Button bt5;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle
savedInstanceState) {
        getSupportActionBar().hide();
        super.onCreate(savedInstanceState);

    setContentView(R.layout.activity_head_boy);
    bt = (Button) findViewById(R.id.head);
    final MediaPlayer mp =
MediaPlayer.create(this, R.raw.headd);
    bt.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            mp.start();
        }
    });
    bt1 = (Button)
findViewById(R.id.eyebrow);
    final MediaPlayer mp2 =
MediaPlayer.create(this, R.raw.eyebrowss);
    bt1.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            mp2.start();
        }
    });
    bt2 = (Button)
findViewById(R.id.eyelash);
    final MediaPlayer mp3 =
MediaPlayer.create(this, R.raw.eyelashess);
    bt2.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            mp3.start();
        }
    });
    @Override
    public void onClick(View v) {
        mp30.start();
    }
});
    public void balik5 (View view){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }

    public void onBackPressed(){
        super.onBackPressed();
        finish();
    }
}
```