

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS DASAR UNTUK SISWA KELAS 5 BERBASIS *ANDROID*
(STUDI KASUS: SD NEGERI 55 PRABUMULIH)**



**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih**

**DISUSUN OLEH :
NOVA MARLINA
2018210041**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 5 Berbasis *Android* (Studi Kasus: SD Negeri 55 Prabumulih)

Diajukan Oleh : Nova Marlina

Nim : 2018210041

Prodi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Prabumulih, Juni 2022

Dosen Pembimbing I

(Fajriyah, S.Kom., M.Kom)

Dosen Pembimbing II

(Yeni Yuliana, S.Sos.I., M.Pd.I)

Mengetahui

Ketua Program Studi

(Suhartini, S.Kom., M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Pada Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Prabumulih

Pada Tanggal, 21 Juni 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji : Andi Christian, S.Kom., M.Kom



Penguji I : Fajriyah, S.Kom., M.Kom



Penguji II : Yeni Yuliana, S.Sos.I., M.Pd.I



Penguji III : Ariansyah, S.Kom., M.Kom



Penguji IV : Nur Aini H, S.Kom., M.Si., M.Kom



Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Prabumulih



(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al- Insyirah: 6)

“Karena kita masih bernapas, semoga tidak lupa untuk bersyukur sebelum mengeluh, memberi sebelum meminta dan berdoa sebelum berjuang”

(Fiersa Besari)

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ *Kedua orang tuaku yaitu Bapak (Rubenson) dan Ibu (Mayati) yang tercinta dimana selalu senantiasa mendo'akan dan mendukung selama proses dibangku perkuliahan, hingga proses penyusunan skripsi ini bisa sampai ditahap selesai.*
- ❖ *Keluarga Besaraku, Kakak (Dedy Ansyah), Ayuk (Lia Merlin) Dan Adik (Arumi) yang telah memberikan semangat serta dukungan demi keberhasilan dalam pendidikanku.*
- ❖ *Para dosen yang telah memberikan ilmu serta pengalamannya dari awal perkuliahan hingga saya dapat menyelesaikan pendidikan sampai saat ini.*
- ❖ *Pebisananku tersayang Bisan Irba, Bisan Mey dan Bisan Oktri yang selalu menemaniku dan memberikan dukungan serta mendorongku agar semangat dalam penyusunan skripsiku.*
- ❖ *Teman-teman seperjuanganku kelas A, B dan C Sistem Infomasi angkatan 2018.*
- ❖ *Sahabatku Ersy Widiyanti yang selalu menyemangati dan selalu memberi motivasi dalam keadaan apapun termasuk dalam penyusunan Skripsi ini.*
- ❖ *Almamater tercinta Universitas Prabumulih yang saya banggakan.*

ABSTRAK

Bahasa Inggris saat ini merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam segala bidang baik pendidikan maupun di kehidupan sehari-hari. Karena Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan hampir di seluruh negara di dunia. SD Negeri 55 Prabumulih adalah salah satu sekolah dasar yang pembelajaran Bahasa Inggrisnya masih manual seperti penyampaian materi dari buku dengan ditulis ke papan tulis yang terkadang penyampaian materinya masih sulit diterima oleh siswa karena mengingat daya serap para siswa berbeda dalam menyerap pembelajaran yang diberikan. Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi media pembelajaran bahasa inggris dasar khususnya untuk siswa kelas 5 yang dibuat dengan bahasa pemrograman *Adobe Flash Professional CS6* yang dapat diakses melalui *android*. Dengan alat bantu perancangan *UML* dan metode pengembangan sistem yakni metode *RAD*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah para siswa dan para guru dalam proses belajar dan mengajar Bahasa Inggris.

Kata Kunci : *Android*, Bahasa Inggris, Sekolah, *Adobe Flash Professional CS6*, *UML*, Metode *RAD*.

ABSTRACT

English today is a very important requirement in all fields, both education and in everyday life. Because English is an international language used in almost all countries in the world. SD Negeri 55 Prabumulih is one of the elementary schools where learning English is still manual, such as delivering material from a book written on the blackboard, which sometimes is difficult for students to accept the material given because the absorption capacity of students is different in receiving the learning provided. Therefore we need a basic English learning media application, especially for grade 5 students which is made with the Adobe Flash Professional CS6 programming language which can be accessed via Android. With UML design tools and system development methods, namely the RAD method. With this application, it is expected to make it easier for students and teachers in the process of learning and teaching English.

Keywords : *Android, English, School, Adobe Flash Professional CS6, UML, RAD Method.*

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nova Marlina

Nim : 2018210041

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa
Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 5 Berbasis *Android*
(Studi Kasus: SD Negeri 55 Prabumulih)

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa penulisan laporan skripsi berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri. Jika terdapat karya atau lisan orang lain, penulis akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademis dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih.

Prabumulih, Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan,


METERAN
TEMPIL
CE0EADJX697702967

Nova Marlina

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga kita masih menikmati indahnya alam ciptaan-Nya. Sholawat serta salam senantiasa diucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya dan seluruh umatnya yang senantiasa istiqomah hingga akhir zaman.

Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini penulis melakukan serangkaian analisa sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 5 Berbasis *Android* (Studi Kasus: SD Negeri 55 Prabumulih). Skripsi ini diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Fakultas Ilmu Komputer. Pada Kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam pembuatan Skripsi ini, yaitu :

1. Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, kesabaran serta kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah diberikan.
2. Bapak Haidir Wady, SE., M.Si. Ketua Yayasan Pendidikan Prabumulih
3. Bapak Suhardiman Gumanti, S.T., M.T. Selaku Wakil Ketua Yayasan Pendidikan Prabumulih.
4. Dr. Zakaria Wahab, SE., M.BA. Selaku Rektor Universitas Prabumulih (UNPRA).
5. Bapak Andi Christian, S.kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih

6. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Ibu Fajriyah, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing I yang telah membantu dan memberikan arahan serta saran selama proses pembuatan Skripsi ini.
8. Ibu Yeni Yuliana, S.Sos.I., M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah bersedia dalam mengarahkan serta meluangkan waktu selama membimbing proses pembuatan Skripsi ini.
9. Kepada Bapak Agus Sukaca, S.Pd selaku Kepala sekolah SD Negeri 55 Prabumulih yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta dapat bekerja sama dengan baik dalam pengambilan data.

Penulis menyadari masih begitu banyak kesalahan dan ketidak sempurnan dalam penulisan Skripsi ini. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran agar perancangan aplikasi dapat diimplementasikan kedepannya. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Prabumulih, Juni 2022

Penulis

Nova Marlina

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Rancang Bangun.....	6
2.2 Pengertian Aplikasi	7
2.3 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.4 Pengertian Bahasa Inggris	8
2.5 Pengertian <i>Android</i>	9
2.6 Pengertian <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	11
2.7 Pengertian <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	12
2.8 Penelitian Terdahulu	13
2.9 Kerangka Pikir	16
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	
3.1 Objek Penelitian.....	18
3.2 Sejarah SD Negeri 55 Prabumulih	18
3.3 Visi dan Misi SD Negeri 55 Prabumulih.....	19
3.4 Struktur Organisasi	19
3.5 Deskripsi Tugas	20
3.6 Metode Penelitian	22
3.7 Jenis dan Sumber Data	22
3.8 Teknik Pengumpulan Data	23

3.9 Metode Pengembangan Sistem.....	24
3.10 Tahapan-Tahapan <i>RAD</i>	25
3.11 Alat Bantu Analisis dan Perancangan	26
3.12 Pengujian <i>Software</i>	29

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Permasalahan	30
4.1.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan	30
4.1.2 Analisa Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan.....	31
4.2 Analisa Sistem Model <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	32
4.3 Perancangan Sistem	32
4.3.1 Tujuan Perancangan Sistem	33
4.3.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan	33
4.3.3 Perancangan Prosedur Sistem Yang Diusulkan	33
4.3.4 Alat Bantu Perancangan (<i>Use Case Diagram</i>).....	34
4.3.5 <i>Activity Diagram</i> Yang Berjalan	35
4.3.6 Rancangan <i>Class Diagram</i>	36
4.4 Perancangan Antar Muka	37
4.4.1 Struktur Menu.....	37
4.4.2 Perancangan Desain Halaman <i>Loading</i>	38
4.4.3 Perancangan Desain Halaman Utama.....	38
4.4.4 Rancangan Desain Pilihan Menu.....	39
4.4.5 Rancangan Desain KD/Indikator.....	39
4.4.6 Rancangan Desain Menu Pilihan Materi	40
4.4.7 Rancangan Desain Menu Pilihan Materi <i>Grade</i>	40
4.4.8 Rancangan Desain Menu Pilihan Materi <i>Spelling Name</i>	41
4.4.9 Rancangan Desain Menu Pilihan Materi <i>Hobby</i>	41
4.4.10 Rancangan Desain Menu Pilihan Materi <i>Dream Jobs</i>	42
4.4.11 Rancangan Desain Menu <i>Quiz</i>	42
4.4.12 Rancangan Desain Info Aplikasi	43

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Sistem	44
5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak.....	44
5.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....	45
5.2 Implementasi Antar Muka.....	45
5.2.1 Implementasi Tampilan Antar Muka <i>Loading</i>	46
5.2.2 Implementasi Tampilan Antar Muka <i>Start</i>	46
5.2.3 Implementasi Tampilan Antar Muka Pilihan Menu.....	47
5.2.4 Implementasi Tampilan Antar Muka KD/Indikator.....	47
5.2.5 Implementasi Tampilan Antar Muka Pilihan Menu.....	48
5.2.6 Implementasi Tampilan Antar Muka Menu Materi <i>Grade</i>	48
5.2.7 Implementasi Tampilan Antar Muka Menu Materi <i>Spelling Name</i> ..	49
5.2.8 Implementasi Tampilan Antar Muka Menu Materi <i>Hobby</i>	49
5.2.9 Implementasi Tampilan Antar Muka Menu Materi <i>Dream Jobs</i>	50
5.2.10 Implementasi Tampilan Antar Muka <i>Quiz</i>	50

5.2.11 Implementasi Tampilan Antar Muka Info Aplikasi	51
5.3 Pengujian Sistem.....	52
5.3.1 Rencana Pengujian	52
5.3.2 Kasus dan Hasil Pengujian	53
5.3.4 Kesimpulan Pengujian	55

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan.....	56
6.2 Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	26
Tabel 3.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	27
Tabel 3.4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	28
Tabel 5.1 Rencana Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	52
Tabel 5.2 Hasil Pengujian	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 3.2 Tahapan Model <i>RAD</i>	25
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Yang Sedang Berjalan.....	31
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Yang Diusulkan	34
Gambar 4.3 Rancangan <i>Activity Diagram</i>	35
Gambar 4.4 Rancangan <i>Class Diagram</i>	36
Gambar 4.5 Struktur Menu	37
Gambar 4.6 Perancangan Desain Halaman <i>Loading</i>	38
Gambar 4.7 Perancangan Desain Halaman Utama	38
Gambar 4.8 Perancangan Desain Pilihan Menu.....	39
Gambar 4.9 Perancangan Desain Menu KD/Indikator.....	39
Gambar 4.10 Perancangan Desain Menu Materi	40
Gambar 4.11 Rancangan Desain Menu Pilihan Materi <i>Grade</i>	40
Gambar 4.12 Rancangan Desain Menu Pilihan Materi <i>Spelling Name</i>	41
Gambar 4.13 Rancangan Desain Menu Pilihan Materi <i>Hobby</i>	41
Gambar 4.14 Rancangan Desain Menu Pilihan Materi <i>Dream Jobs</i>	42
Gambar 4.15 Rancangan Desain Menu <i>Quiz</i>	42
Gambar 4.10 Perancangan Desain Info Aplikasi	43
Gambar 5.1 Implementasi Tampilan Antar Muka <i>Loading</i>	46
Gambar 5.2 Tampilan Antar Muka <i>Start</i>	46
Gambar 5.3 Tampilan Antar Muka Pilihan Menu	47
Gambar 5.4 Tampilan Antar Muka Pilih Menu KD/Indikator	47
Gambar 5.5 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi.....	48
Gambar 5.6 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi <i>Grade</i>	48
Gambar 5.7 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi <i>Spelling Name</i>	49
Gambar 5.8 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi <i>Hobby</i>	49
Gambar 5.9 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi <i>Dream Jobs</i>	50
Gambar 5.10 Tampilan Antar Muka <i>Quiz</i>	50
Gambar 5.11 Tampilan Antar Muka Info Aplikasi	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang perkembangan teknologi sudah sangat pesat dan memberikan banyak manfaat diberbagai bidang. Salah satu cara untuk mengembangkan sebuah teknologi yaitu dengan cara perancangan sebuah perangkat lunak dengan rancang bangun. Rancang bangun ialah serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa kedalam bahasa pemrograman kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada berbentuk sebuah aplikasi (A. Syukur 2019)

Aplikasi yang beredar saat ini didominasi oleh aplikasi yang diperuntukkan untuk orang dewasa, sedangkan aplikasi yang bermanfaat ditujukan khusus untuk anak-anak masih tergolong sedikit dan materi edukasi yang masih sangat terbatas. Dengan memanfaatkan banyaknya pengguna *platform android* saat ini dikalangan anak-anak pengguna dapat mencoba untuk membuat sebuah Aplikasi media pembelajaran.

Media pembelajaran yang interaktif seiring kemajuan teknologi dimasa sekarang, sangat berpengaruh pada sistem belajar yang memberikan banyak manfaat seperti pemakaian aplikasi *mobile*. Dalam proses mengajar dapat membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa yang membawa pengaruh terhadap psikologi anak didik salah satunya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan hampir di seluruh negara di dunia, Bahasa Inggris saat ini sudah dimasukkan ke kurikulum pendidikan nasional yang sudah diterapkan pada anak usia dini dan sekolah dasar.

SD Negeri 55 Prabumulih adalah salah satu sekolah dasar yang menyediakan pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode yang masih manual seperti penyampaian materi dari buku dengan ditulis ke papan tulis serta memberikan catatan-catatan untuk dihafal kepada siswanya. Metode inilah yang digunakan para guru dalam mengajar yang terkadang penyampaian materinya masih sulit diterima oleh siswa. Agar menarik minat siswa belajar Bahasa Inggris diperlukan sebuah aplikasi media pembelajaran yang menarik menggunakan *Adobe Flash*.

Adobe Flash Professional CS6 didesain dengan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi *mobile* yang memberikan efek animasi menarik. *Adobe Flash* menyajikan hasil dalam bentuk materi *multimedia* seperti teks berwarna, gambar, audio dan animasi yang dikombinasikan menjadi suatu multimedia yang interaktif. Hal ini sangat membantu menarik minat para siswa dalam belajar Bahasa Inggris yang berbasis aplikasi *mobile*

Aplikasi *mobile* media pembelajaran yang beredar saat ini membuat penulis tertarik untuk membangun sebuah aplikasi berbasis *Android* agar mempermudah para siswa dan para guru dalam proses belajar dan mengajar Bahasa Inggris dasar, maka penulis mengambil judul **“Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 5 Berbasis *Android* (Studi Kasus: SD Negeri 55 Prabumulih)”**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas yaitu proses pembelajaran Bahasa Inggris pada SD Negeri 55 Prabumulih dalam penyampaian materi dari guru yang masih sulit diterima para siswa karena masih secara lisan dan ejaan yang ditulis ke papan tulis.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 5 Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* Berbasis *Android*?

1.4 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok bahasan serta menghindari perluasan pokok masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yakni Peneliti hanya fokus pada ruang lingkup permasalahan yang membahas tentang Aplikasi media pembelajaran bahasa inggris dasar saja, serta aplikasi ini dibuat hanya untuk para guru dan siswa kelas 5 pada SD Negeri 55 Prabumulih.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar ini adalah sebagai berikut:

1. Salah satu syarat kelulusan Program Studi Sistem Informasi (SI) Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih.

2. Untuk memberi kemudahan kepada para guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dasar dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Penulis

Adapun manfaat bagi penulis sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan penulis dalam merancang aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dasar berbasis *android* yang dirancang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*.
2. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

1.6.2 Bagi SD Negeri 55 Prabumulih

Adapun manfaat bagi SD Negeri 55 Prabumulih sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat belajar bagi para siswa
2. Membuat proses belajar serta mengajar mengenai Bahasa Inggris dasar lebih efisien dan efektif.

1.6.3 Bagi STMIK Prabumulih

Adapun manfaat bagi STMIK Prabumulih sebagai berikut:

1. Dapat Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Menjadi tolak ukur keberhasilan dosen pengajar di STMIK Prabumulih dalam memberikan materi kuliah, terutama pada bidang *programming*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori-teori relevan yang berkaitan dengan judul Skripsi ini.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang objek dari penelitian serta metode yang akan digunakan penulis dalam melaksanakan penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas mengenai analisis sistem yang sedang berjalan dan melakukan perancangan sistem yang akan dibuat berdasarkan data dan informasi yang diperoleh sebelumnya.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini membahas implementasi dari tampilan sistem dan dilakukan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran dari hasil seluruh penyusunan Skripsi.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Rancang Bangun

Menurut Woro Isti Rahayu (2019:21), “Rancang bangun merupakan istilah yang terdiri dari kata rancang dan bangun. Kata rancang adalah kata sifat yang berasal dari perancangan yang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah sistem kedalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan rinci bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan.”

Menurut A. Syukur (2019:48), “Perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa kedalam bahasa pemrograman. Sedangkan Pembangunan atau bangun merupakan kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan. Rancang bangun adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau aturan dari beberapa elemen yang terpisah dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.”

Menurut Bambang dikutip oleh Yuntari Purba Sari (2017:83), “Rancang bangun adalah proses pembangunan sistem untuk menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian.”

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa rancang bangun merupakan kegiatan menciptakan sistem baru atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

2.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Roni Habibi & Riki Karnovi (2020:14), “Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri.”

Menurut Hengky dikutip oleh Yuntari Purba Sari (2017:27), “Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas sistem seperti, perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.”

Menurut Nurul Samania (2020:51), “Aplikasi merupakan perangkat lunak proses data yang berpacu pada sebuah komputasi. Aplikasi adalah suatu program yang siap pakai untuk digunakan dalam melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.”

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa aplikasi merupakan program perangkat lunak yang siap pakai untuk melayani kebutuhan pengguna, menjalankan, melaksanakan perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri.

2.3 Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “arti media pembelajaran atau media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Media Pendidikan berasal dari kata dasar media.”

Menurut Mustofa Abi Ahmid (2020:3), dalam buku Media Pembelajaran “Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.”

Menurut Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah (2017), dalam buku Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib dosen Guru dan Calon Pendidik. “Media Pembelajaran adalah alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu komunikasi sebagai perantara dalam kegiatan belajar dan mengajar.

2.4 Bahasa Inggris

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Bahasa Inggris berasal dari nama bangsa yang mendiami kepulauan Inggris, artinya dalam menggunakan Bahasa Inggris yakni seperti bersikap dan bertingkah laku seperti orang Inggris.”

Menurut A. Syukur (2019:48), “Bahasa Inggris adalah bahasa yang berasal dari Inggris dan merupakan bahasa utama dari Negara Inggris, amerika serikat dan negara-negara bekas jajahan Inggris lainnya. Bahasa Inggris saat ini merupakan bahasa internasional karena digunakan hampir di seluruh negara di dunia.”

Menurut Shobirin dikutip oleh Iwayan S (2016), “Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang kerap digunakan diberbagai bidang, misalnya bidang pendidikan. Bahasa Inggris sudah dimasukan ke kurikulum pendidikan nasional.”

Berdasarkan pendapat teori dari para ahli diatas disimpulkan bahwa Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan hampir di seluruh negara di dunia, Bahasa Inggris sudah dimasukkan ke kurikulum pendidikan nasional.

2.5. *Android*

Menurut Stephanus Hermawan S (2011:2), “*Android* merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat *mobile* berbasis *Linux*.”

Menurut Joni Karman (2019:1), “*Android* adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.”

Menurut Galih Vidia Pangestika (2015:1561), “*Android* adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang pengembangnya dipimpin oleh *Google*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Android* sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.

2.5.1 Fitur *Android*

Menurut Yudhanto dan Ardhi Wijayanto (2017:4) dalam buku Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi dengan *Android Studio* “Perangkat *android* memiliki beberapa fitur perangkat keras didalamnya. Inilah yang dapat dimanfaatkan *developer* dalam membangun aplikasi diantaranya sebagai berikut:

1. *Touchscreen*. Perangkat *android* memiliki fitur layar sentuh (*touchscreen*) yang memberikan beberapa kemungkinan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi menggunakan jari.
2. *GPS*. Sistem operasi *android* mendukung *GPS* yang memungkinkan developer untuk mengakses lokasi pengguna. Contoh aplikasi yang memanfaatkan *GPS* adalah aplikasi peta (*map*) yang menunjukkan lokasi pengguna dan memberikan petunjuk untuk menuju suatu lokasi.
3. *Accelerometer*. *Android* mendukung *Accelerometer*, yaitu perangkat yang digunakan untuk mengukur percepatan. *Accelerometer* dapat memberitahukan apabila suatu perangkat *android* bergerak, terguncang atau berbalik arah posisinya.
4. *SD CARD*. *Android* memiliki fitur yang memungkinkan pengguna atau aplikasi untuk mengakses (menyimpan atau membuka) file pada *SD Card*. *SD Card* merupakan media penyimpanan yang digunakan perangkat *android* dan beberapa perangkat *mobile* lainnya.

Android memiliki banyak fitur perangkat lunak yang dapat digunakan oleh developer dalam mengembangkan aplikasi, yakni:

1. *Internet*. Kemampuan akses internet pada *android* memberikan banyak keunggulan. Berbagai informasi secara *real-time* dapat diperoleh dengan mudah dengan internet.
2. *Audio dan Video Support*. Sistem operasi *android* memungkinkan developer menyertakan audio dan video dalam aplikasi dengan mudah. Berbagai standar format audio dan video telah didukung.

3. *Contact. android* memungkinkan akses ke kontak yang tersimpan pada perangkat. Sebagai contoh, developer dapat membangun aplikasi yang menggabungkan antara kontrak dengan *GPS* untuk memberikan notifikasi jika pengguna berada di dekat alamat salah satu kontak tertentu.
4. *Security. Android* memungkinkan aplikasi untuk melakukan banyak hal. *Android* juga menyiapkan mekanisme keamanan berupa *permission* berkaitan dengan beberapa tugas.
5. *Google APIs*. Sistem operasi *android* memungkinkan dengan tidak terbatas membuat panggilan telepon, mengorganisasikan kontak atau menginstal aplikasi

2.6 Pengertian Adobe Flash Professional CS6

Menurut Ichwan K (2015:1), “*Adobe Flash Professional CS6* merupakan perkembangan dari versi sebelumnya, versi ini juga memiliki fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengembangan aplikasi untuk perangkat *iOS* dan *android*.”

Menurut A.Syukur (2019:49), “*Adobe flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi *standar authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis.”

Menurut Tri Ulandary dikutip oleh Sri Rezeki (2018:859), “*Adobe flash* adalah salah satu perangkat komputer unggulan *adobe system*. *Adobe flash CS6* digunakan untuk gambar *vector* maupun animasi gambar. *Adobe flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kali pada versi *Adobe flash CS6*.”

Berdasarkan pendapat diatas maka penulis menyimpulkan *Adobe flash* adalah program komputer yang didesain khusus untuk menghasilkan animasi bergambar dan meningkatkan pengembangan aplikasi untuk perangkat *iOS* dan *android*.

2.7 Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Herry Purnomo (2019:65), “*UML* merupakan bahasa yang sederhana dan grafis. *Uml* memanfaatkan diagram untuk mempresentasikan model. Diagram yang dipakai dalam *uml* adalah *use case*, *activity diagram* dan *class diagram*.”

Menurut Suendri (2018:2), “*UML* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan dan membangun perangkat lunak. *UML* merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga alat bantu untuk pengembangan sistem

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2018:133), “*UML (Unified Modeling Language)* adalah standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan *requitment*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

Berdasarkan pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa *UML (Unified Modeling Language)* merupakan bahasa visual yang sederhana dan grafis, yang digunakan untuk mengembangkan sistem dengan berorientasi objek.

2.8 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang diangkat oleh penulis sebagai referensi dalam mempermudah bahan kajian pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.4 Penelitian terdahulu

No	Judul, Nama dan Tahun	Perbedaan	Persamaan	Hasil
1.	<i>Mobile Application Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Metode RAD (Studi Kasus: LBPP LIA PEKANBARU). Anofrizen, Fadlan Alfi. 2015</i>	Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	Menggunakan Metode <i>RAD (Rapid Application Development)</i> Menggunakan <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif Berbasis <i>mobile</i> menggunakan metode <i>Rapid Application Development</i>
2.	Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis <i>Android</i> . Krisnawan, Gusti Ngurah Aditya. 2015	Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	Menggunakan <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	Dengan adanya Aplikasi Game Edukasi Anak Bahasa Inggris dapat membantu anak Belajar Bahasa Inggris dan dapat menunjang anak-

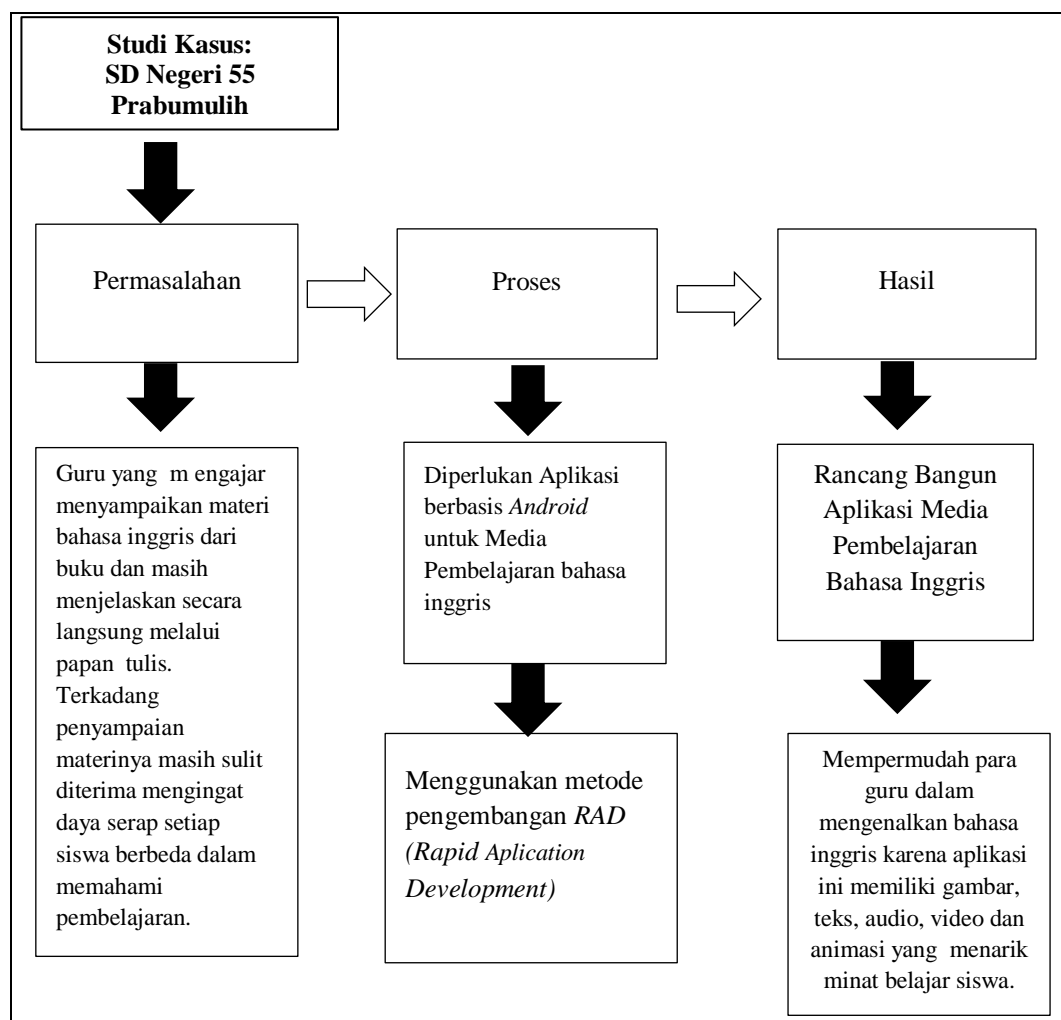
				anak yang sangat peka terhadap apa yang dilihat. Dengan menggunakan program <i>eclipse</i> .
3.	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak 6-9 tahun. Iwayan.S. 2017	Menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	Menggunakan <i>UML (Unified Modeling Language)</i> ,	Dengan di bangunnya Aplikasi Pembelajaran ini memberikan tambahan pengetahuan bahasa inggris dan memberikan alternatif kepada anak-anak umur 6-9 tahun, dengan menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>
4.	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis <i>Android</i> . Aisa Sitti, Akhriana Asmah. 2019	Menggunakan Metode <i>RAD (Rapid Application Development)</i>	Menggunakan <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	Dengan adanya program aplikasi ini dapat memudahkan pengguna dalam proses belajar dan mengajar karena aplikasi ini bersifat hemat biaya dan mudah digunakan.

5.	Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i> Berbasis <i>Android</i> . A. syukur. 2019	Menggunakan Metode RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	Menggunakan <i>UML (Unified Modeling Language)</i> , Menggunakan <i>Adobe Flash Professional</i>	Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris tanpa harus membuka buku catatan lagi
6.	Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis <i>Android</i> dengan Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> dan <i>Location Based Service</i> . Taufik Muhammad.dk. 2019	Menggunakan Metode RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	Menggunakan <i>UML (Unified Modeling Language)</i> ,	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis <i>Android</i> dengan Teknologi <i>Augmented Reality</i> dan <i>Location Based Service</i> .

Sumber: Data Yang Diolah Oleh Peneliti (2021)

2.9 Kerangka Pikir

Dari banyaknya penjabaran tentang konsep yang menjadi kajian dalam penelitian ini, maka dibuat suatu kerangka pikir yang menjadi arahan dan pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Kerangka pikir atau uraian penjelasan tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang baik ialah menjelaskan secara teoritis antar variable dari objek yang diteliti. Untuk itu pada setiap paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka pikir.



Sumber: Data Sekunder Dikelola Oleh Peneliti (2021)

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

1. Permasalahan

Guru yang mengajar menyampaikan materi bahasa Inggris dari buku dan masih menjelaskan secara langsung melalui papan tulis. Terkadang penyampaian materinya masih sulit diterima mengingat daya serap setiap siswa berbeda dalam memahami pembelajaran

2. Proses

Diperlukan sebuah aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris agar menarik minat belajar para siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

3. Hasil

Peneliti membuat Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris agar mempermudah para guru dalam mengenalkan Bahasa Inggris karena aplikasi ini memiliki gambar, audio, video dan animasi yang menarik minat belajar siswa.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Menurut Menurut Mukhtazar (2020), “Objek Penelitian adalah topik permasalahan yang dikaji dalam penelitian yang memiliki cakupan luas, berhubungan dengan topik penelitian.”

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengambil objek penelitian pada SD Negeri 55 Prabumulih yang berlokasi di Jalan Lintas Payuputat Kelurahan Gunung Kemala Kecamatan Prabumulih Barat karna menurut penulis masih banyak siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

3.2 Sejarah SD Negeri 55 Prabumulih

SD Negeri 55 Prabumulih adalah sekolah dasar yang beralamat di Jalan Lintas Payuputat Kelurahan Gunung Kemala Kecamatan Prabumulih Barat yang berdiri pada 03 Mei 1976 dan diresmikah oleh pemerintah pada 01 Juli 1976. Yang melatar belakangi pendirian sekolah tersebut karena di wilayah Gunung Kemala saat itu belum ada sekolah setingkat pendidikan dasar/SD. Pada waktu berdiri sekolah hanya terdiri 4 ruang belajar, lalu sekitar tahun 1980 an pemerintah membangun 4 ruang belajar di sekolah tersebut. SD Negeri 55 Prabumulih sekarang dikepalai oleh bapak Agus Sukaca, S.Pd. SD Negeri 55 Prabumulih memiliki luas halaman 3 hektar yang telah banyak dibangun berbagai gedung dalam penunjang kegiatan belajar mengajar.

3.3 Visi Dan Misi SD Negeri 55 Prabumulih

3.3.1 Visi

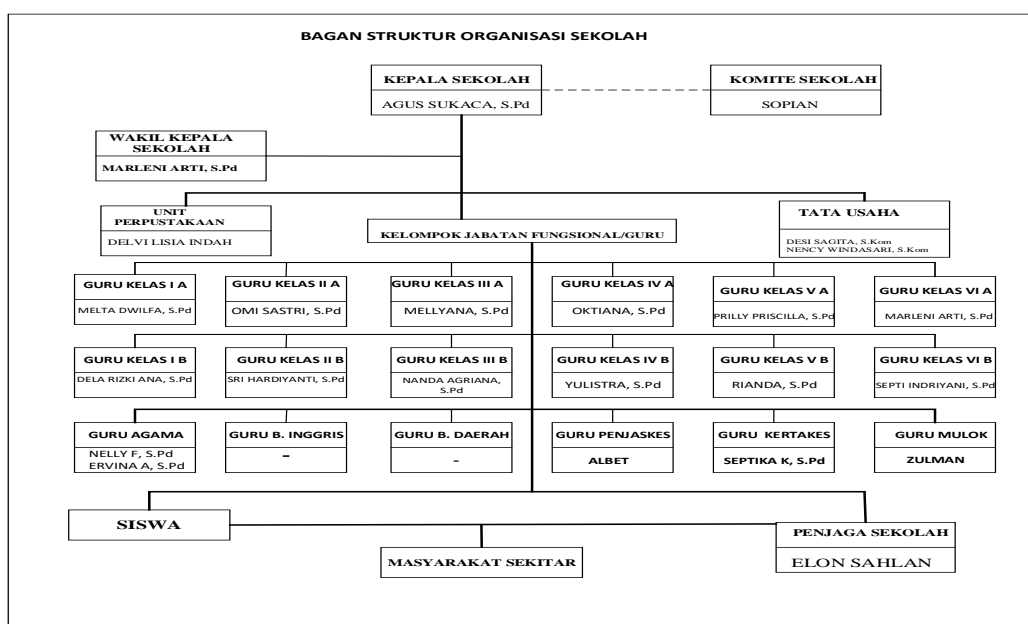
“Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas, terampil berprestasi dan sadar lingkungan berdasarkan iman dan taqwa.”

3.3.2 Misi

1. Menciptakan sekolah yang bernuansa religius
2. Melaksanakan pembelajaran PAKEM
3. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sejuk, indah dan nyaman
4. Meningkatkan kedisiplinan seluruh komponen sekolah, Mewujudkan kerjasama yang harmonis, baik di dalam maupun di luar sekolah.
5. Meningkatkan kompetensi siswa agar mampu bersaing untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

3.4 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi dari SD Negeri 55 Prabumulih yaitu sebagai berikut:



Sumber: SD Negeri 55 Prabumulih.

3.5 Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi tugas wewenang dan tanggung jawab dari struktur organisasi SD Negeri 55 Prabumulih sebagai berikut:

3.5.1 Kepala sekolah

Kepala sekolah berfungsi selaku pimpinan yang melaksanakan proses pengajaran secara efektif dan efisien memiliki tugas sebagai berikut:

1. Menyusun perencanaan, mengorganisasikan kegiatan
2. Mengarahkan dan mengendalikan kegiatan
3. Megadakan rapat dan mengambil keputusan

3.5.2 Wakil Kepala Sekolah

Wakil Kepala Sekolah membantu kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Penyusunan rencana, pembuatan program kegiatan dan program pelaksanaan
2. Pengorganisasian, Pengarahan, Ketenagakerjaan, pengembangan keunggulan serta penyusunan laporan.

3.5.3 Tata Usaha

Tata Usaha mempunyai tugas sebagai berikut:

1. Penyusunan program kerja tata usaha sekolah, pengurus administrasi ketenagaan siswa
2. Penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketata usahaan.

3.5.4 Unit Perpustakaan

Unit Perpustakaan mempunyai tugas dan wewenang sebagai berikut:

1. Perencanaan program kerja perpustakaan, Pengurusan pelaksanaan perpustakaan
2. Pemeliharaan dan perbaikan buku perpustakaan, Mengatur dan menata perpustakaan
3. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan perpustakaan.

3.5.5 Guru

Adapun tugas dan wewenang guru sebagai berikut:

1. Membuat perangkat pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran
2. Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar, ulangan harian ulangan umum, dan ujian akhir.

3.5.6 Siswa

Tugas dan tanggung jawab seorang siswa dilingkungan sekolah yaitu sebagai berikut:

1. Mengikuti kegiatan belajar mengajar
2. Selalu mengerjakan tugas sekolah dan ikut serta dalam semua kegiatan sekolah sesuai dengan peraturan yang berlaku.

3.5.7 Penjaga Sekolah

Penjaga Sekolah mempunyai tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

1. Melaksanakan tugas pengamanan sekolah
2. Mengawasi dan menjaga keamanan lingkungan sekolah
3. Memelihara dan menjaga barang-barang milik sekolah.

3.6 Metode Penelitian

Menurut Andra Tersiana (2018:4), “Metode Penelitian adalah suatu cara atau proses penyelidikan atas suatu fakta yang dilakukan secara objektif, hati-hati dan terencana, dan sistematis terhadap fenomena-fenomena untuk mencari suatu fakta dengan menggunakan langkah-langkah tertentu agar ditemukan jawaban ilmiah terhadap suatu masalah”

Menurut Muhammad Ramdhan (2021:6), “ Deskriptif Kualitatif cenderung bersifat deskriptif (menggambarkan) dan menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam jenis penelitian ini dengan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan”

Dalam penyusunan Skripsi ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif Kualitatif. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengumpulkan data dan menggambarkan secara alamiah terkait proses pembelajaran pada SD Negeri 55 Prabumulih.

3.7 Jenis dan Sumber Data

3.7.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Data Kualitatif, Data kualitatif yaitu data yang mencakup semua data non-numerik. Data ini dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat dan menggambarkan fakta dari fenomena yang diamati.

3.7.2 Sumber Data

Adapun sumber data yang digunakan oleh peneliti yaitu :

1. Data Primer

Sumber Data Primer diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan Kepala Sekolah dan Guru yang mengajar di SD Negeri 55 Prabumulih. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan narasumber Ibu Marleni Arti S.Pd.

2. Data Sekunder

Sumber Data Sekunder yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu diperoleh dari Jurnal, artikel serta situs *internet* yang membantu mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu teknik atau cara untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Peneliti melakukan observasi dengan cara datang langsung ke SD Negeri 55 Prabumulih dan mengamati proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Pada penelitian ini

wawancara dilakukan secara langsung oleh penulis kepada narasumber Marleni Arti, S.Pd

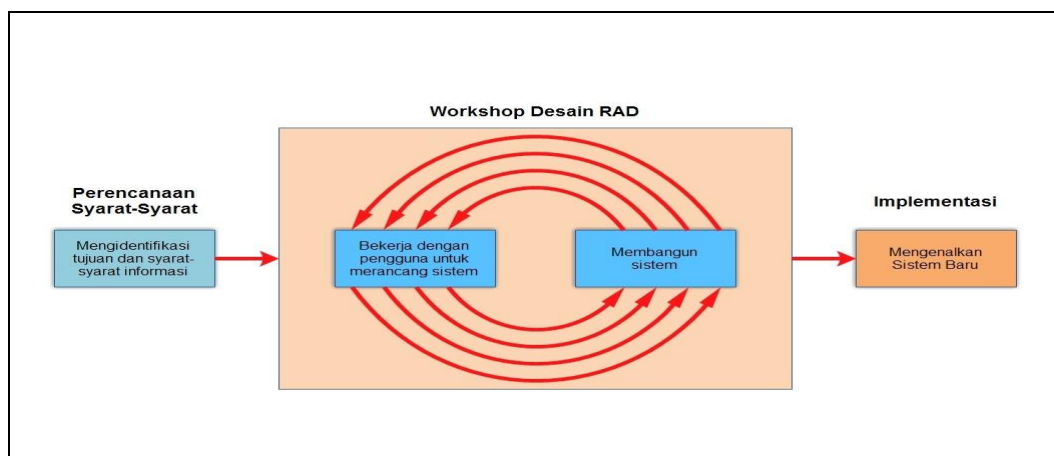
3. Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi pustaka dengan mencari informasi dan mendapatkan sumber data dari beberapa buku, jurnal, *e-book* dan sebagainya.

3.9 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Meidyan Permata Putri (2018:131), “RAD Merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat”

Menurut Roni Andarsyah & Muhammad Farid Alwan (2019:39), “Metode RAD (*Rapid Application Development*) Merupakan model yang diresmikan oleh James Martin tahun 1991 sebagai alternatif dari *waterfall*. Pengembangan perangkat lunak jauh lebih fleksibel. Selain itu pengguna cenderung memberikan umpan balik yang lebih baik.”



Sumber: Roni Andarsyah & Muhammad Farid Alwan (2019)

Gambar 3.1: RAD (*Rapid Application Development*)

3.10 Tahapan-Tahapan RAD

Tahapan RAD terdiri dari 3 tahap yang terstruktur dan saling bergantung disetiap tahapnya, yaitu sebagai berikut:

1. *Planning* (Perencanaan)

Dalam tahap ini, pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem

2. *Design Workshop* (*Workshop* Desain RAD)

Pada fase ini adalah untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrograman dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. *Workshop* desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selamat *workshop* desain RAD, pengguna merespon prototipe yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna.

3. *Implementation* (Implementasi)

Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intens selama *workshop* dan merancang aspek-aspek bisnis perusahaan. Segera setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem dibangun, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diuji coba kemudian diperkenalkan kepada organisasi.






3.11 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan Alat Bantu Analisis Perancangan UML (*Unified Modelling Language*). Menurut Rosa A. S dan M. Shalaluddin (2018:137) *UML* ini terdiri dari 3 macam diagram, diantaranya:

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

Tabel 3.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram








Simbol	Penjelasan
<p><i>Use case</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal fase nama <i>use case</i> .
<p>Aktor/ <i>actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
<p>Ekstensi/<i>extend</i></p> <p><< <i>Extend</i> >></p> 	Relasi <i>use case</i> ditambahkan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
<p>Generalisasi/<i>generalization</i></p> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

Sumber : Rosa A. S dan M. Shalaluddin (2018)

2. Class Diagram

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

Tabel 3.2 Simbol-Simbol *Class Diagram*



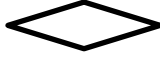


Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem.
<p>Antar muka / <i>interface</i></p> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Relasi antara kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi berarah / <i>directed association</i></p> 	Relasi antara kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antara kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
<p>kebergantungan / <i>depedency</i></p> 	Relasi antara kelas dengan makna ketergantungan antara kelas.
<p>Agresiasi / <i>aggregation</i></p> 	Relasi antara kelas dengan makna semua bagian. (<i>whole-part</i>)

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2018)

3. Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Tabel 3.3 Simbol-Simbol Activity Diagram

Simbol	Penjelasan
Status Awal 	Status Awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Percabangan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Sumber : Rosa A. S dan M. Shalaluddin (2018)

3.12 Pengujian Software

Pengujian sistem yang digunakan oleh peneliti yaitu *Blackbox Testing*. Menurut Hanif Al Fatta (2007), “*Blackbox Testing* terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *Blackbox Testing* cara pengujiannya hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan. Jika ada unit yang tidak sesuai dengan *output* nya maka untuk menyelesaikannya diteruskan pada tahap pengujian selanjutnya.”

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2018:275), “ *Blackbox Testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan”.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Permasalahan

Menurut Fredian Tonny N (2014:127), "Analisa Permasalahan adalah suatu teknik untuk meneliti semua masalah yang terkait suatu kondisi masalah inti dan memperlihatkan informasi sebagai serangkaian hubungan sebab-akibat."

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang penulis lakukan sistem pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 55 Prabumulih dapat dikatakan sudah berjalan cukup baik, akan tetapi sistem yang berjalan pada saat ini masih konvensional dan belum terkomputerisasi. Adapun permasalahan yang terdapat pada SD Negeri 55 Prabumulih yaitu metode pembelajaran yang masih konvensional seperti penyampaian materi oleh guru dari buku dengan ditulis ke papan tulis serta memberikan catatan-catatan untuk dihafal kepada siswanya.

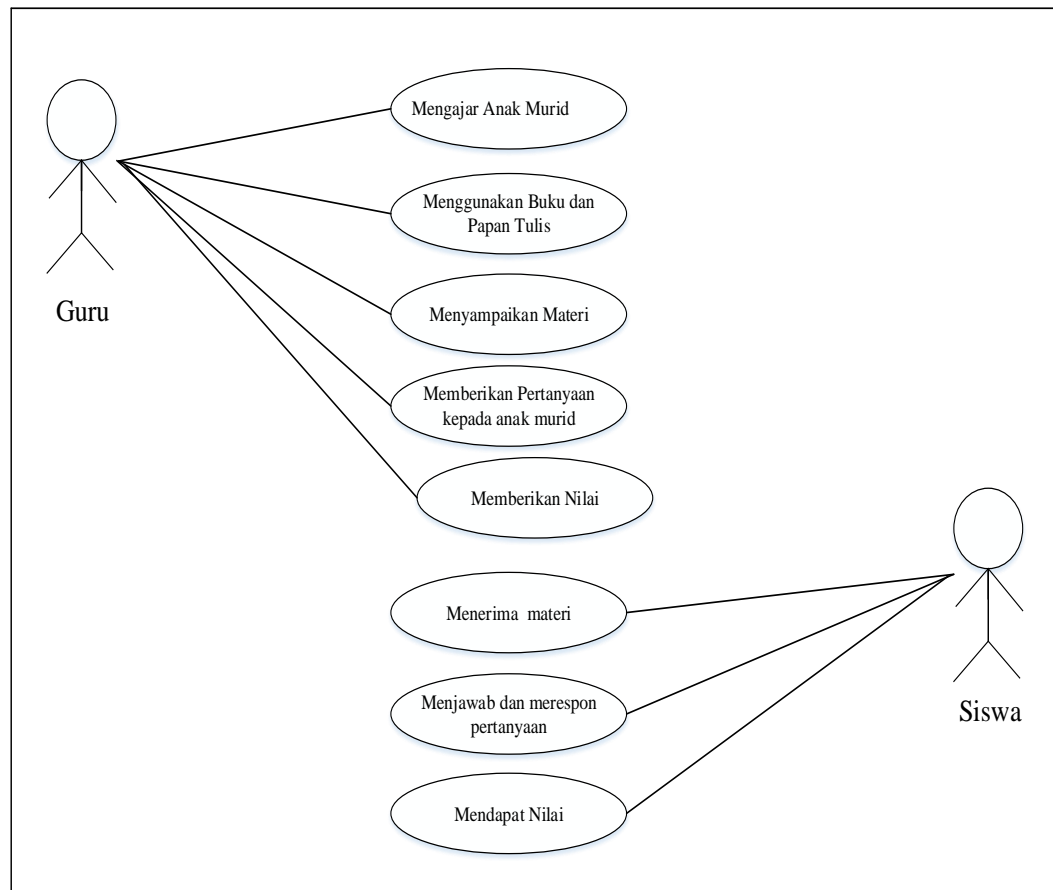
Penulis memberikan solusi sebagai pemecahan masalah dengan membuat sebuah aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 5 dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* yang diharapkan bisa membantu guru dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris serta para siswa bisa memahami materi dengan mudah.

4.1.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa sistem menggambarkan tentang suatu sistem yang sedang berjalan pada SD Negeri 55 Prabumulih, yakni mengenai analisis sistem Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan masih sederhana, penyampaian materi dalam bentuk lisan dan ejaan yang ditulis ke papan tulis.

4.1.2 Analisa Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan menjelaskan tentang analisa prosedur sistem pembelajaran di SD Negeri 55 Prabumulih, adapun analisa sistem yang sedang berjalan saat ini yaitu :



Gambar 4.1 Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan

Pada Gambar 4.1 terdapat dua aktor yaitu aktor pertama guru yang melakukan aktivitas mengajar anak murid dengan menggunakan buku dan papan tulis dalam penyampaian materi kemudian memberikan pertanyaan kepada anak murid lalu memberikan nilai pada siswanya. Aktor kedua yaitu siswa aktivitas yang dilakukan yaitu menerima materi bahasa inggris yang disampaikan oleh guru, menjawab dan merespon pertanyaan dari guru kemudian mendapatkan nilai.

4.2 Analisa Sistem Model *Rapid Application Development (RAD)*

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh peneliti dalam skripsi ini ialah metode *RAD (Rapid Application Development)* yang telah mencapai tahap berikut:

1. *Planning* (Perencanaan)

Dalam tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, batasan dan objektivitas dari sebuah sistem yang akan dibangun. Aktivitas yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung seperti observasi, wawancara serta mengumpulkan data dari buku dan jurnal yang relevan.

2. *Design Workshop* (*Workshop* Desain *RAD*)

Dalam tahapan ini bertujuan untuk merancang semua kegiatan sistem secara keseluruhan dengan melibatkan identifikasi deskripsi sistem perangkat lunak yang mendasar. Aktivitas yang dilakukan meliputi pelaku, analisis proses, kinerja sistem, serta mengidentifikasi objek dan relasinya, pemodelan interaksi dari objek dan mendesain antarmuka sebuah sistem.

4.3 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisa dari sistem yang ada maka peneliti mengusulkan suatu sistem yang menggunakan teknologi berbasis *Android* untuk mempermudah para guru dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris kepada para siswa kelas 5 di SD Negeri 55 Prabumulih. Aplikasi ini dibangun menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6* dan menggunakan pemodelan *UML* sebagai alat bantu perancangan Aplikasi.

4.3.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diimplementasikan bertujuan untuk membuat Aplikasi Bahasa Inggris yang Berbasis *Android* menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6* pada SD Negeri 55 Prabumulih guna mempermudah proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk para siswa kelas 5.

4.3.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Rancangan Aplikasi yang nantinya akan dibangun bertujuan untuk memberikan kemudahan pada guru dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris tanpa ada batas ruang dan waktu. Dengan demikian guru dapat lebih mudah dalam memberikan penjelasan Bahasa Inggris karena aplikasi ini dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman *Adobe Flash Professional CS6* yang dapat menghasilkan pembelajaran multimedia interaktif yaitu terdapat gambar, teks dan suara yang disukai anak-anak dan juga para siswa dapat belajar dengan sendirinya melalui aplikasi yang akan dibuat nantinya.

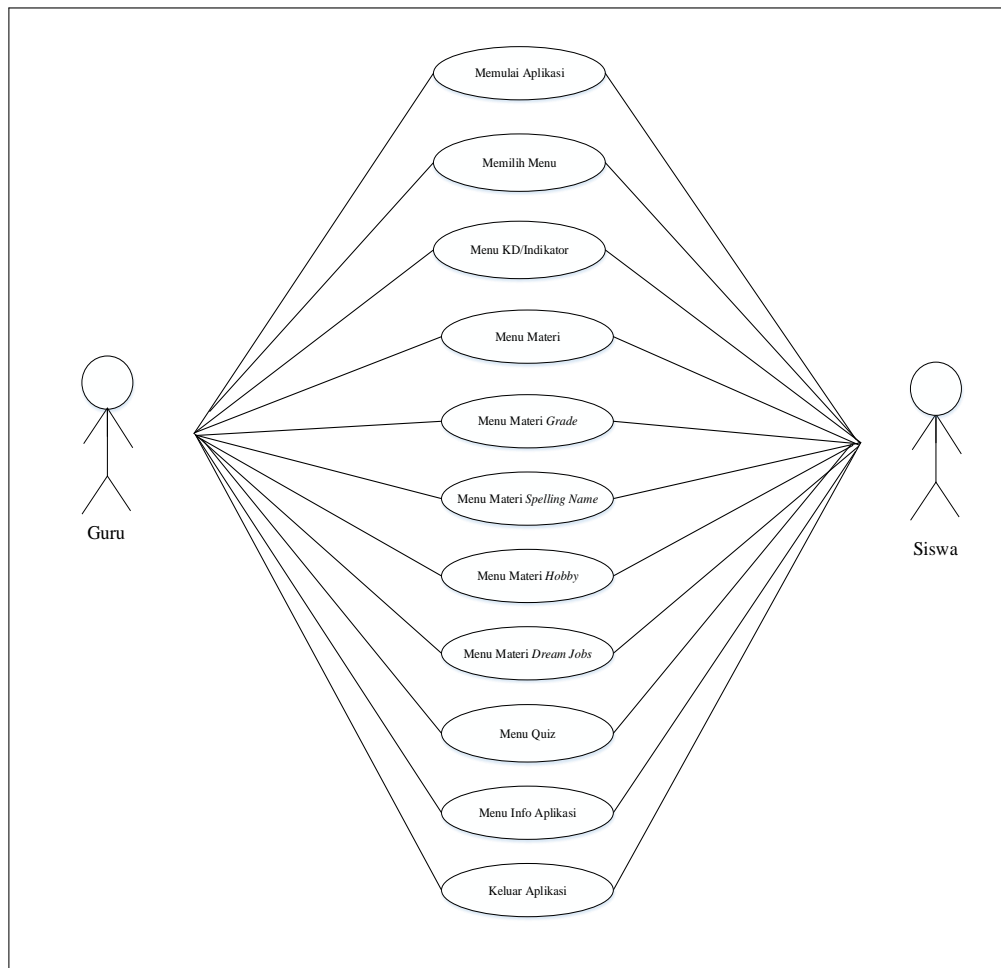
Pada tahap ini penulis memberikan gambaran umum sistem yang bertujuan untuk menghasilkan sistem media pembelajaran yang lebih efisien yaitu mengalihkan dari sistem konvensional ke sistem yang berbasis *mobile* teknologi, sehingga para siswa lebih tertarik dan bersemangat dan menjadi mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

4.3.3 Perancangan Prosedur Sistem Yang Diusulkan

Perancangan prosedur ialah suatu tahap awal dari sebuah sistem yang akan dibuat, karna melihat dari suatu kebutuhan yang ada pada SD Negeri 55 Prabumulih sehingga prosedur sistem sudah dirancang untuk sistem yang ada.

4.3.4 Alat Bantu Perancangan (*Use Case Diagram*)

Pada Perancangan *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

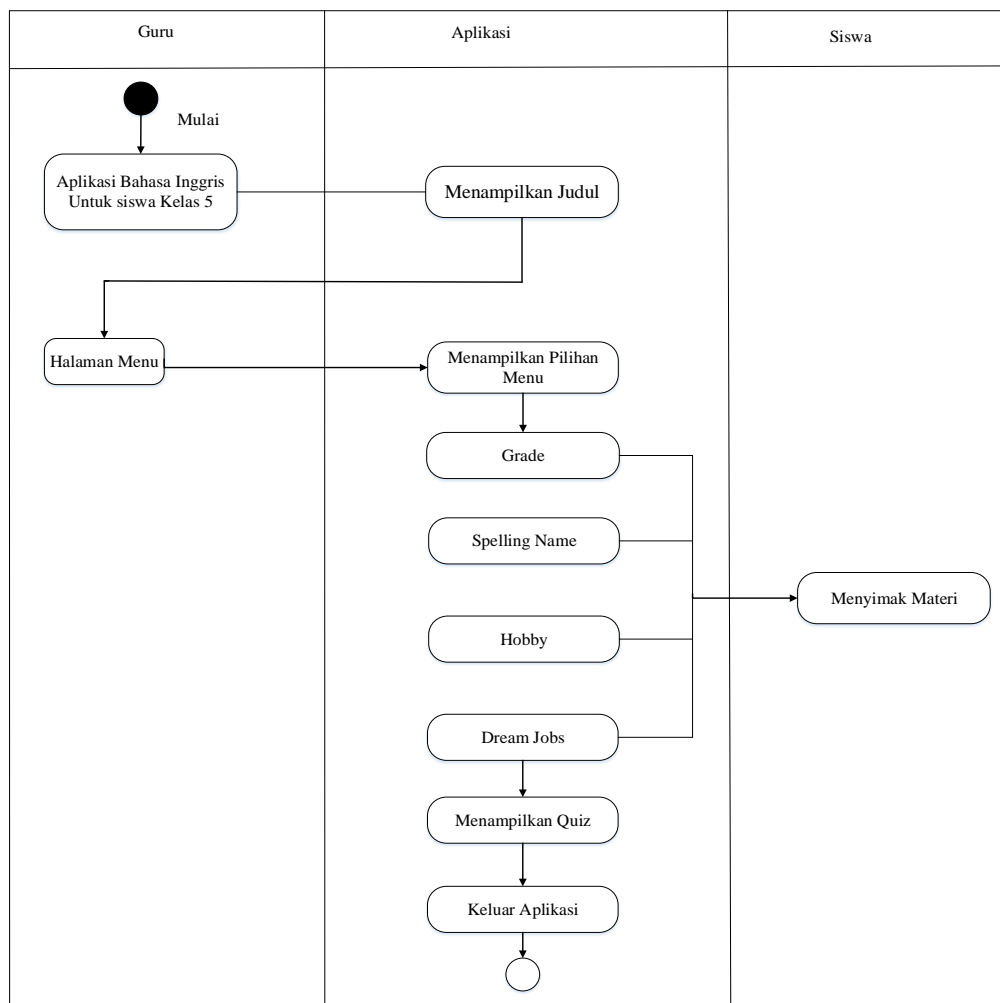


Gambar 4.2 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Pada gambar 4.2 menjelaskan aktor guru dan siswa yang memiliki peranan yang sama dalam mengakses aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris dasar pada SD Negeri 55 Prabumulih yaitu memulai aplikasi, membuka kd/indikator pembelajaran, memilih menu materi, menu *quiz*, serta melihat info aplikasi.

4.3.5 Rancangan *Activity Diagram*

Pada rancangan diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

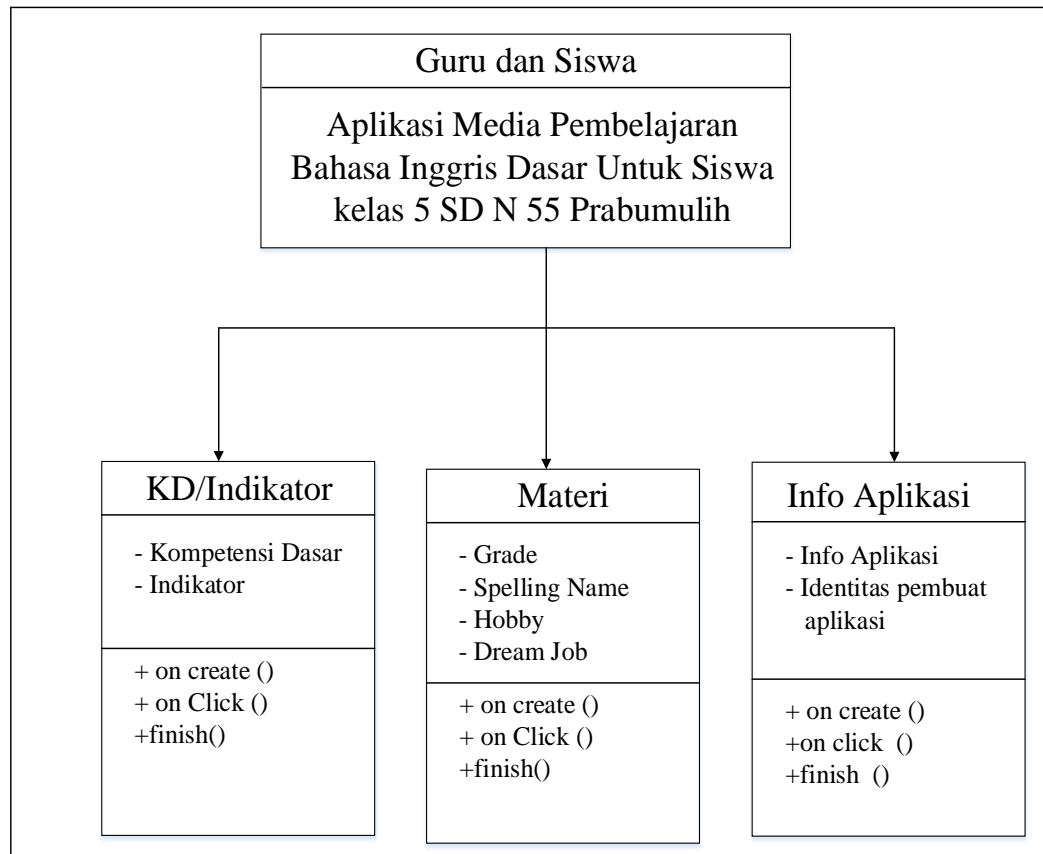


Gambar 4.3 Rancangan *Activity Diagram*

Pada gambar 4.3 menjelaskan aktivitas dari guru, siswa dan aplikasi yakni siswa dan guru memulai aktivitas dari aplikasi dengan mengakses materi *grade*, *spelling name*, *hobby*, *dream jobs* dengan para siswa yang menyimak materi, serta dapat mengakses keluar dari aplikasi tersebut.

4.3.6 Rancangan *Class Diagram*

Pada Rancangan *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.



Gambar 4.4 Rancangan *Class Diagram*

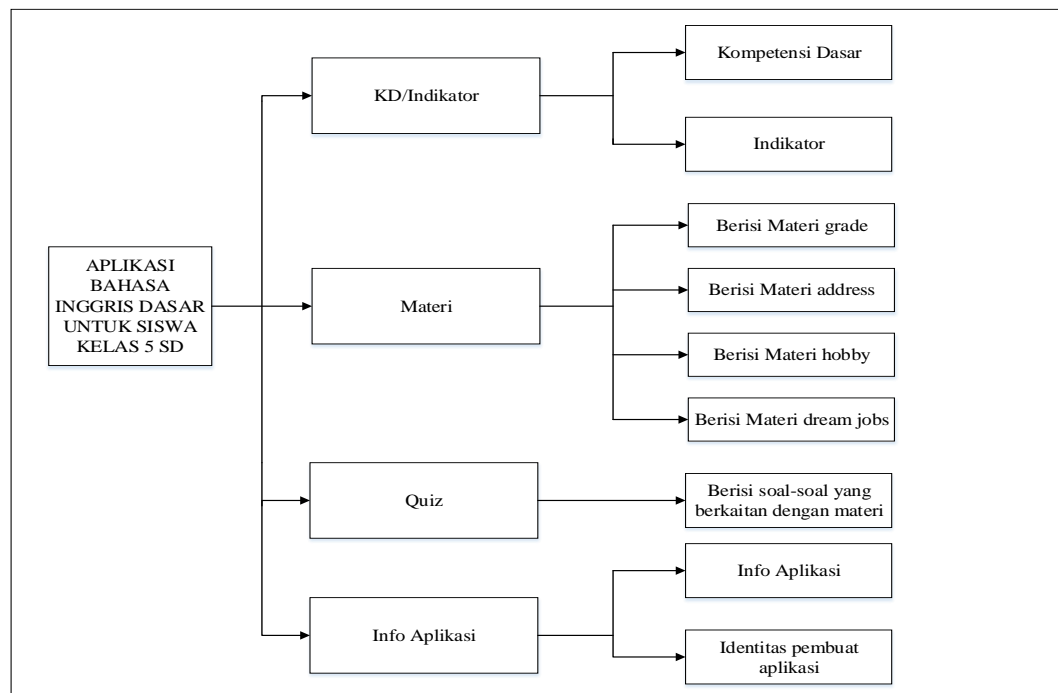
Pada gambar 4.4 merupakan rancangan *class diagram* yang menggambarkan tentang kelas dan atributnya. Rancangan *class diagram* ini mencakup materi *grade* (jenjang kelas), *spelling name* (mengeja nama), *hobby* (kegemaran) dan *dream jobs* (pekerjaan impian).

4.4 Perancangan Antar Muka

Rancangan antar muka yakni tampilan aplikasi yang akan dibuat, sehingga mempermudah dalam mendesain aplikasinya. Adapun Perancangan Antar Muka meliputi struktur menu.

4.4.1 Struktur Menu

Pada struktur menu berisi gambaran implementasi dari aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 5 yang akan digunakan oleh guru pada SD Negeri 55 Prabumulih. Berikut adalah Gambaran struktur menu :

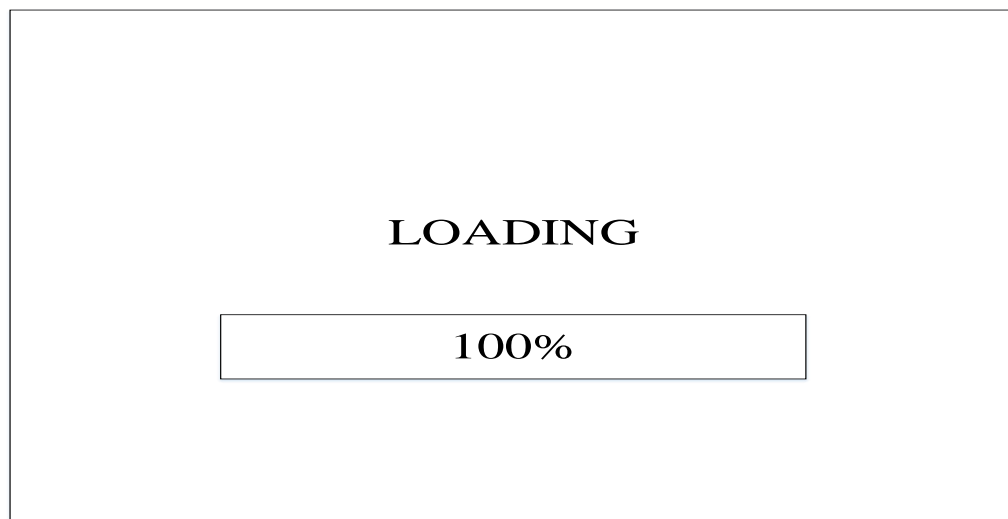


Gambar 4.5 Struktur Menu

Pada gambar 4.5 menjelaskan tentang struktur menu yang mana aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dasar mempunyai 3 pilihan menu utama yaitu kd/indikator pembelajaran, materi yang mencakup *grade* (jenjang kelas), *spelling name* (mengeja nama), *hobby* (kegemaran) dan *dream jobs* (pekerjaan impian). Serta menu info aplikasi.

4.4.2 Perancangan Desain Halaman *Loading*

Pada tampilan halaman *loading* terdapat animasi teks yang menunjukkan persen jalannya proses aplikasi ketika pertama kali dijalankan.



Gambar 4.6 Perancangan Desain Halaman Utama

4.4.3 Perancangan Desain Halaman Utama

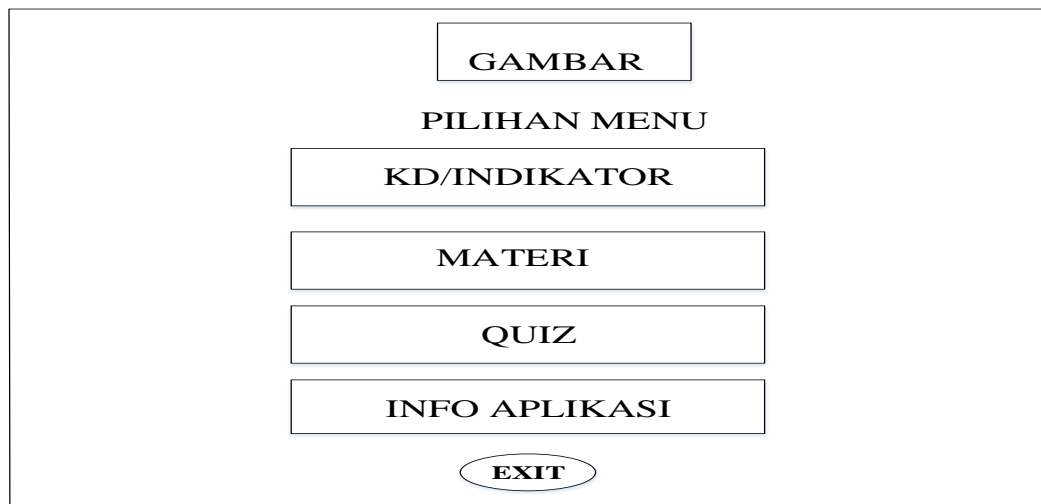
Pada tampilan halaman utama terdapat logo, *sound* gambar dan judul aplikasi serta tombol *start* untuk memulai aplikasi.



Gambar 4.7 Perancangan Desain Halaman Utama

4.4.4 Rancangan Desain Pilihan Menu

Tampilan pilihan menu terdiri dari tombol *home*, serta pilihan menu yaitu, menu kd/indikator pembelajaran, menu materi, *quiz* serta info aplikasi.



Gambar 4.8 Perancangan Desain Pilihan Menu

4.4.5 Rancangan Desain Menu KD/Indikator

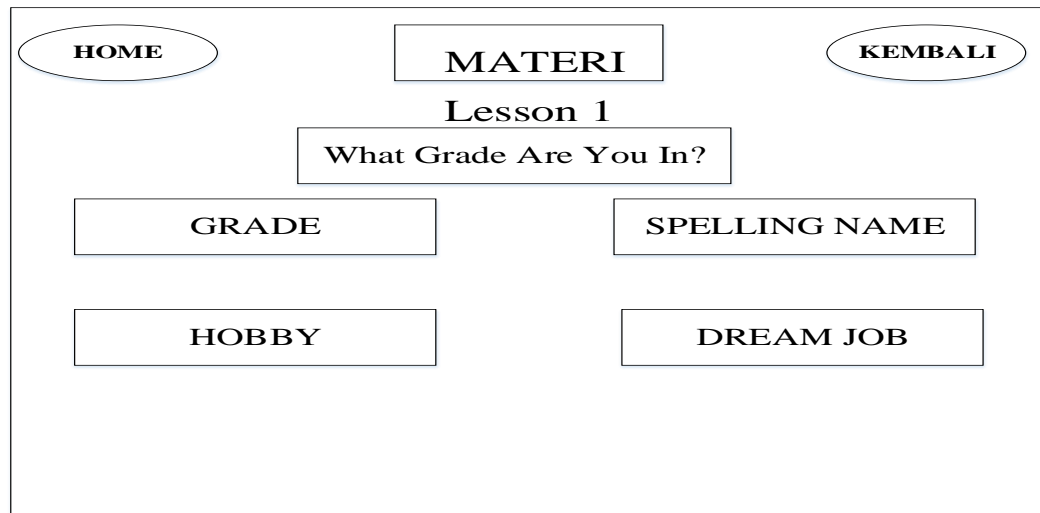
Tampilan pilihan menu kd/indikator yaitu berisi penjelasan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran serta tombol kembali.



Gambar 4.9 Perancangan Desain Menu KD/Indikator

4.4.6 Rancangan Desain Menu Materi

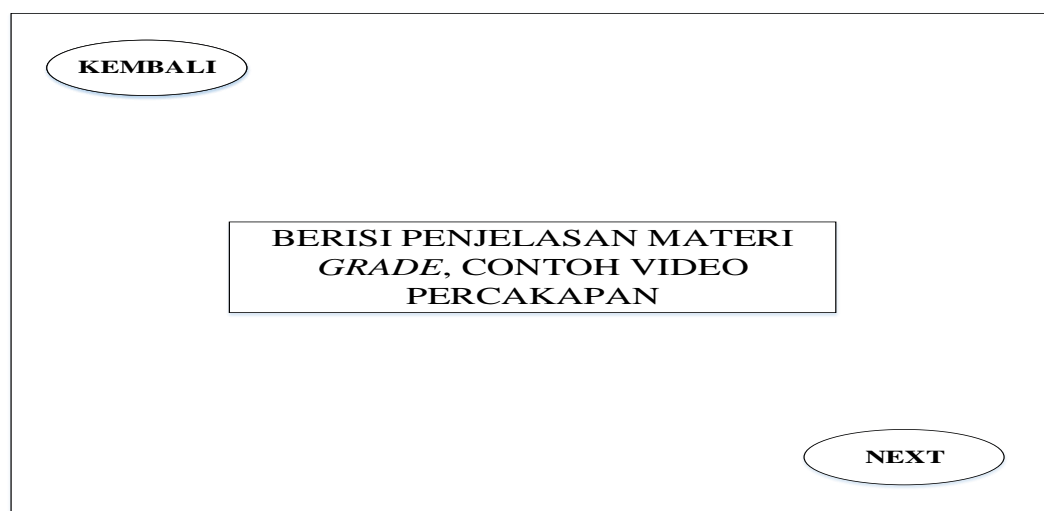
Pada tampilan menu materi berisikan 4 materi didalamnya yaitu penjelasan materi *grade* (kelas atau tingkatan), *spelling name* (mengeja nama), *hobby* (kegemaran), *dream job* (pekerjaan impian). Berikut tampilan rancangan materi



Gambar 4.10 Perancangan Desain Menu Materi

4.4.7 Rancangan Desain Menu Materi *Grade*

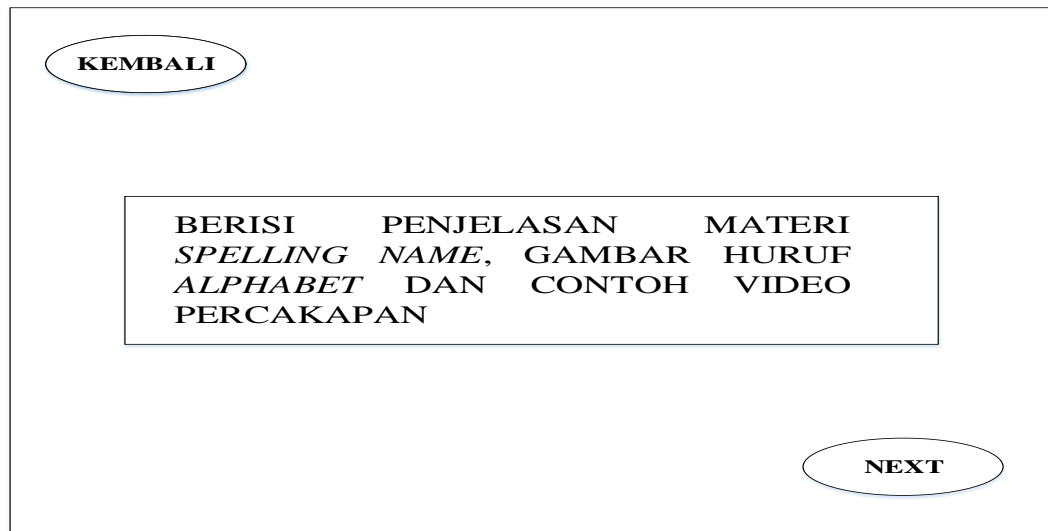
Pada tampilan menu materi *grade*, terdapat penjelasan dari materi *grade*, adapun tombol kembali dan *next* untuk mengakses materi *grade* berikutnya.



Gambar 4.11 Perancangan Desain Menu Materi *Grade*

4.4.8 Rancangan Desain Menu Materi *Spelling Name*

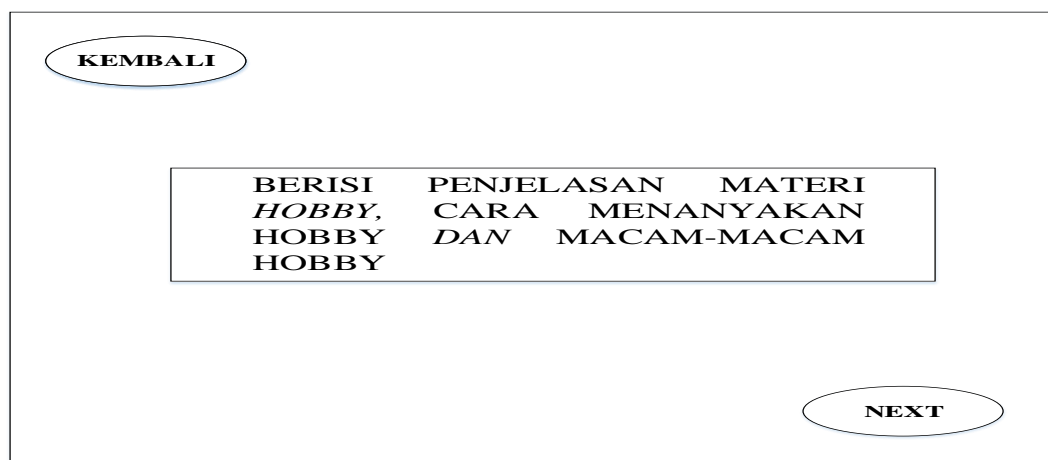
Pada perancangan menu materi *spelling name*, terdapat penjelasan dari materi *spelling name*, adapun tombol kembali dan *next* untuk mengakses materi *spelling name* berikutnya yang terdapat huruf alphabet dan video percakapan.



Gambar 4.12 Perancangan Desain Menu Materi *Spelling Name*

4.4.9 Rancangan Desain Menu Materi *Hobby*

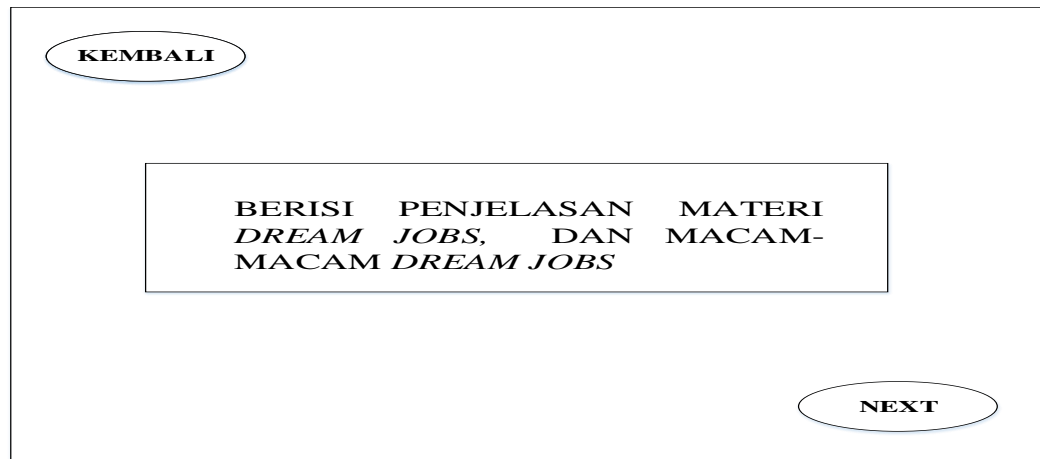
Pada perancangan menu materi *hobby*, terdapat tombol kembali dan *next* serta penjelasan dari materi *hobby*, cara menanyakan *hobby*, dan macam-macam *hobby*.



Gambar 4.13 Perancangan Desain Menu Materi *Hobby*

4.4.10 Rancangan Desain Menu Materi *Dream Jobs*

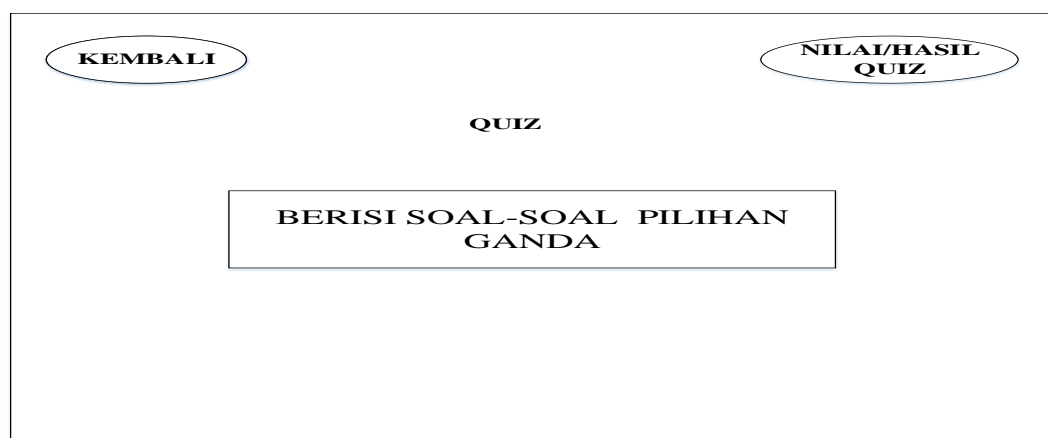
Pada perancangan menu materi *Dream Jobs*, terdapat tombol kembali dan *next* serta penjelasan dari materi *Dream Jobs*, dan macam-macam *Dream Jobs* (*pekerjaan*).



Gambar 4.14 Perancangan Desain Menu Materi *Dream Jobs*

4.4.11 Rancangan Desain Menu *Quiz*

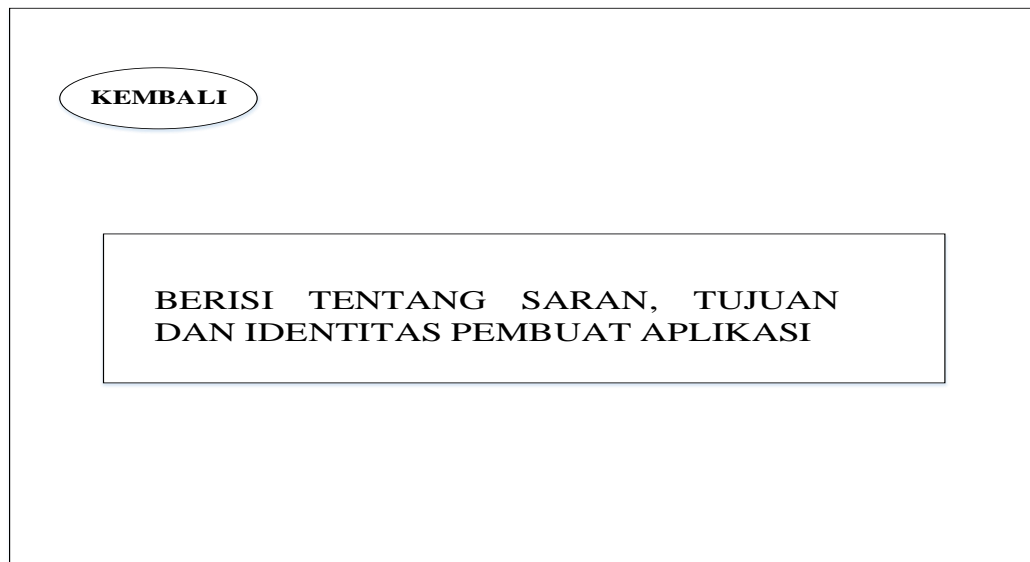
Pada perancangan menu *quiz* yakni soal-soal pilihan ganda yang berkaitan dengan mater. Terdapat tombol kembali, dan menampilkan nilai dari quiz yang telah dijawab.



Gambar 4.15 Rancangan Desain Menu *Quiz*

4.4.12 Rancangan Desain Info Aplikasi

Tampilan info aplikasi terdiri dari tombol *home* dan kembali dan berisi tentang saran, tujuan dan identitas pembuat aplikasi.



Gambar 4.16 Perancangan Desain Info Aplikasi

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Sistem

Menurut Santy Irene Putri & Prima Soultani Akbar (2019), “Implementasi Sistem adalah mempresentasikan hasil rancangan kedalam suatu program.” Pada tahap ini hasil analisa dan perancangan sistem pada bab IV akan diimplementasikan pada bab V yang akan menjelaskan implementasi perangkat lunak, perangkat keras serta implementasi antar muka pada aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dasar untuk siswa kelas 5 pada SD Negeri 55 Prabumulih.

Tahapan implementasi sistem ini merupakan tahapan terakhir dari metode pengembangan *Rapid Application Development (RAD)*.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak menjelaskan tentang penerapan cara kerja sistem berdasarkan hasil analisa dan juga perancangan yang telah dibuat dalam suatu bahasa pemrograman. Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris dasar untuk siswa kelas 5 dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Adobe Flash Professional CS6*. Adapun Spesifikasi perangkat lunak yang dipakai sebagai penunjang dalam menjalankan aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. Sistem Operasi *Android 9.0 Pie*
2. *Adobe Air for Android*

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) dari pengertiannya adalah komponen fisik yang dapat dilihat, dipegang dan berbentuk nyata. *Hardware* digunakan sebagai media untuk menjalankan perintah yang diberikan dan mengeluarkannya dalam bentuk informasi bagi pengguna Aplikasi. Adapun Spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. *Smartphone Vivo Y12 2019*
2. RAM 3GB
4. Penyimpanan 32 GB
5. Baterai 5000 mAh

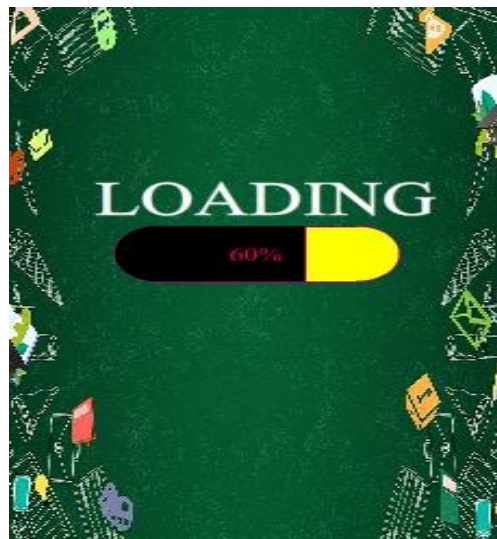
5.2 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka menjelaskan tentang pemaparan mengenai tampilan aplikasi dan kegunaan fungsi dari setiap tampilan aplikasi yang telah dibuat. Untuk memperjelas bentuk implementasi antarmuka, berikut pemaparan dan fungsi dari setiap tampilan aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar untuk Siswa Kelas 5:

1. Antar muka menu utama/*start*
2. Antar muka pilihan menu
3. Antar muka menu kd/indikator
4. Antar muka menu materi (*grade, spelling name, hobby dan dream jobs*)
5. Antar muka *quiz*
6. Antar muka info aplikasi.

6.2.1 Implementasi Tampilan Antar Muka *Loading*

Pada tampilan halaman pertama yaitu menunjukkan halaman *loading* yakni tampilan awal pada saat program aplikasi dijalankan pada *smartphone*.



Gambar 5.1 Tampilan Antar Muka *Start*

6.2.2 Implementasi Tampilan Antar Muka *Start*

Pada halaman pembuka aplikasi terdapat tampilan utama Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris dasar untuk siswa kelas 5, yang berisikan judul aplikasi, logo, tombol *sound* serta tombol *start* untuk memulai aplikasi.



Gambar 5.2 Tampilan Antar Muka *Start*

6.2.3 Implementasi Tampilan Antar Muka Pilihan Menu

Pada tampilan menu utama terdapat 4 menu pilihan yang terdiri dari menu kd/indikator pembelajaran, menu materi, *quiz* dan info aplikasi.



Gambar 5.3 Tampilan Antar Muka Pilihan Menu

6.2.4 Implementasi Tampilan Antar Muka Pilih Menu KD/Indikator

Pada Pilih Menu KD/Indikator terdapat penjelasan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran serta ada tombol kembali.



Gambar 5.4 Tampilan Antar Muka Pilih Menu KD/Indikator

6.2.5 Implementasi Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi

Pada Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi terdapat tombol kembali dan penjelasan dari materi yang ada yaitu tentang *grade* (kelas), *address*, *spelling name* (mengeja nama), *hobby* (kegemaran), *dream jobs* (pekerjaan impian).



Gambar 5.5 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi

6.2.6 Implementasi Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi *Grade*

Pada Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi *Grade* terdapat penjelasan dari *materi grade* (jenjang kelas), cara menanyakan dan menjawab, serta terdapat tombol kembali *next* dan *video* contoh percakapan.



Gambar 5.6 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi *Grade*

6.2.7 Implementasi Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi *Spelling Name*

Pada Tampilan Materi *spelling name* terdapat penjelasan dari *spelling name*, cara menanyakan nama, mengeja nama serta menjawabnya.



Gambar 5.7 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi *Spelling Name*

6.2.8 Implementasi Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi *Hobby*

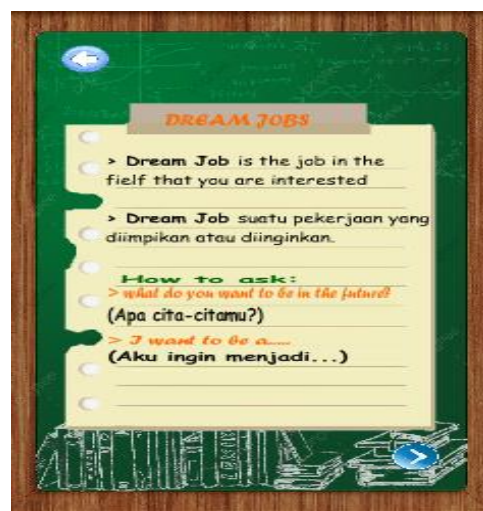
Pada tampilan menu materi *hobby*, terdapat penjelasan dari *hobby* cara menanyakan hobby serta macam-macam *hobby* yang ada.



Gambar 5.8 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi *Hobby*

6.2.9 Implementasi Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi *Dream Jobs*

Pada tampilan menu materi *dream jobs*, menjelaskan pengertian dari *dream jobs*, cara menanyakan dan merespon pekerjaan impian, dan contoh macam-macam pekerjaan.



Gambar 5.9 Tampilan Antar Muka Pilih Menu Materi *Dream Jobs*

6.2.10 Implementasi Tampilan Antar Muka *Quiz*

Pada halaman *quiz* menampilkan soal-soal pilihan ganda bahasa inggris dasar yang berkaitan dengan materi.

1. Tampilan soal *quiz* pilihan ganda



Gambar 5.10 Tampilan Antar Muka *Quiz*

2. Tampilan pada saat jawaban yang benar telah dipilih



Gambar 5.11 Tampilan Antar Muka jawaban benar *quiz*

5.2.11 Implementasi Tampilan Antar Muka Info Aplikasi

Pada tampilan antar muka info aplikasi terdapat tombol kembali dan berisi tentang saran, tujuan dari aplikasi serta identitas pembuat aplikasi.



Gambar 5.12 Tampilan Antar Muka Info Aplikasi

5.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan bagian yang paling penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan aplikasi. Tujuan dari pengujian ini sendiri untuk mengetahui apakah perangkat lunak sudah berjalan sesuai yang diinginkan.

5.3.1 Rencana Pengujian

Pengujian sistem dalam penelitian ini menggunakan pengujian *blackbox* yaitu menguji perangkat lunak dari spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian *blackbox* dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

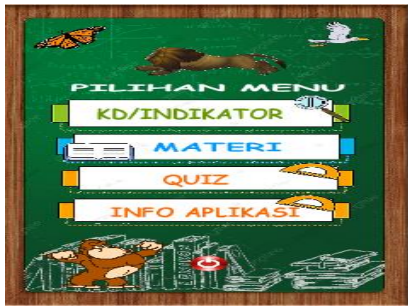


Tabel 5.1 Rencana Pengujian *Blackbox Testing*

No.	Kasus Pengujian	Komponen Yang Diuji	Jenis Pengujian
1.	Halaman Utama	Tombol <i>Start</i> , latar belakang suara	<i>Blackbox</i>
2.	Halaman Pilihan Menu	Tombol kd/indikator, materi, info aplikasi, keluar aplikasi	<i>Blackbox</i>
3.	Halaman Menu KD/Indikator	Tombol kembali	<i>Blackbox</i>
4.	Halaman Menu Materi	Tombol materi <i>grade, spelling name, hobby</i> dan <i>dream jobs</i> . Dan tombol kembali serta tombol menu utama	<i>Blackbox</i>
5.	Halaman <i>quiz</i>	Tombol kembali, tombol pilihan ganda	<i>Blackbox</i>
6.	Halaman Info Aplikasi	Tombol kembali	<i>Blackbox</i>

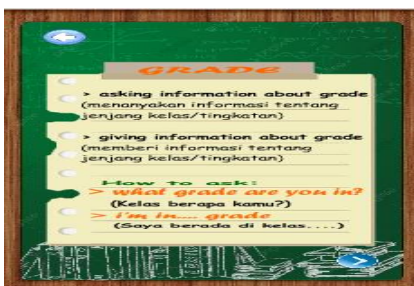
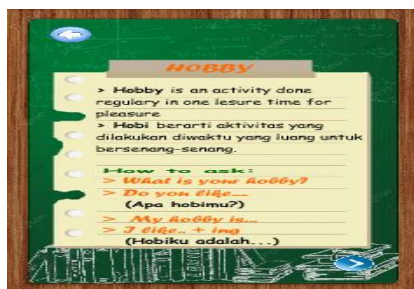
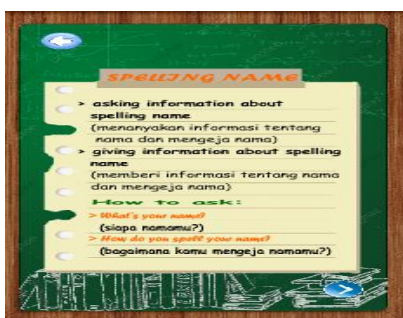
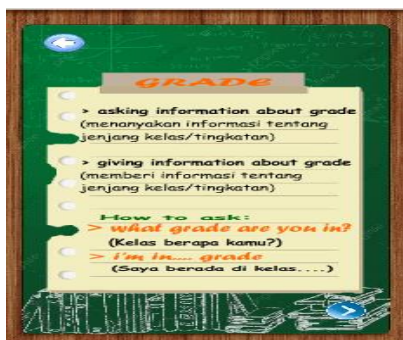
5.3.2 Kasus Dan Hasil pengujian



Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan komponen dari aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dasar untuk siswa kelas 5. Adapun beberapa pengujian yang telah dilakukan terhadap aplikasi yang telah dibangun yaitu sebagai berikut:

Tabel 5.2 Hasil Pengujian

No	Pengujian	Hasil	Kesimpulan
1.	Tombol <i>Start</i>	Masuk ke halaman pilihan menu 	<i>Valid</i>
2.	Tombol KD/Indikator	Masuk kehalaman KD/Indikator 	<i>Valid</i>
3.	Tombol Materi	Masuk ke halaman materi 	<i>Valid</i>

4.	Tombol Materi <i>Grade</i>	Masuk kehalaman penjelasan <i>grade</i>	<i>Valid</i>
5.	Tombol Materi <i>Spelling Name</i>	Masuk kehalaman materi <i>spelling name</i>	<i>Valid</i>
6.	Tombol Materi <i>Hobby</i>	Masuk kehalaman penjelasan <i>hobby</i>	<i>Valid</i>
7.	Tombol Materi <i>Dream Jobs</i>	Masuk kehalaman pengertian <i>dream jobs</i>	<i>Valid</i>



8.	Tombol <i>Quiz</i>	Masuk ke halaman <i>quiz</i> 	<i>Valid</i>
9.	Tombol Info Aplikasi	Masuk ke halaman info aplikasi dan identitas pembuat aplikasi. 	<i>Valid</i>

5.3.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample diatas dengan menggunakan pengujian *blackbox testing* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dasar untuk siswa kelas 5 yang dibangun tidak ada kesalahan dan terbukti berjalan sesuai yang diharapkan. Agar aplikasi dapat digunakan dengan baik oleh *user* maka terlebih dahulu diuji supaya berjalan dengan baik dan berjalan sesuai harapan.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan untuk menjawab rumusan masalah, tujuan penelitian serta mengacu pada proses dan hasil dari aplikasi maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Inggris pada SD Negeri 55 Prabumulih masih berjalan secara konvensional.
2. Diperlukannya sebuah Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk membantu para siswa kelas 5 dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan membantu para guru dalam menyampaikan materi di SD Negeri 55 Prabumulih.
3. Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk kelas 5 SD menggunakan alat bantu perancangan *UML*. Sistem ini dibangun dengan metode pengembangan *Rapid Application Development (RAD)* dan pada tahap pembangunan desain aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *Adobe Flash Professional CS6*. Dan pengujian *software* menggunakan *Blackbox Testing*.

6.2 Saran

Adapun beberapa saran dari penulis untuk pengguna aplikasi dan untuk penelitian selanjutnya tentang Aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris pada SD Negeri 55 Prabumulih yaitu sebagai berikut :


1. Aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris ini dari segi *design* dan tampilannya masih tergolong sangat sederhana.
2. Dalam menjalankan Aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris pada *smartphone android* ini diperlukan aplikasi tambahan sebagai pendukungnya yaitu *Adobe Air*.
3. Dengan adanya Aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris pada SD Negeri 55 Prabumulih ini diharapkan bisa membuat aplikasi dan dalam pengembangan kedepannya dapat menyediakan fitur-fitur yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarsyah, Roni dan Muhammad Farid Alwan. 2019. *Tutorial Membangun Aplikasi Notifikasi Preventive Maintenance Asset*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara
- Fatta, Hanif Al. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: CV ANDI Offset.
- H, Nazruddin Safaat dan Oktariani Sari. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Kinect*. *Jurnal coreIIT, Vol. 02, No. 1 (ISSN: 2460-738)*, 21-28
- Habibi, Roni dan Riki Karnovi. 2020. *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem terhadap Job Desk Operational Human Capital (OHC)*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Hamid, Mustofa Abi. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Karman, Joni, Hardi Mulyono dan A. Taqwa. 2019. *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- K, Ichkwan. 2015. *Metode Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV ANDI Offset
- KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Tersedia pada <https://kbbi.web.id/media>. Diakses pada 26 Oktober 2021
- KBBI, 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Tersedia pada <https://kbbi.web.id/inggris>. Diakses pada 26 Oktober 2021
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidik*. Yogyakarta: Absolute Media
- Nasdian, Fredian Tonny. 2014. *Pengembangan Masyarakat*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Pangestika, Galih Vidia. Dkk. 2017. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis *Android*. *E-Proceeding of Applied Science Vol. 03, No. 03 (ISSN: 2442-5826)*, 1558-1575

- Purnomo, Herry. 2019. *Pemodelan dan Simulasi untuk Pengelolaan Adaptif Sumber Daya Alam dan Lingkungan*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Putri, Meidyan Permata dan Hendra Effendi. 2018. Implementasi *Metode Rapid Application Development* Pada *Website Service Guid "Waterfall Tour South Sumatera"*, *Jurnal SISFOKOM*, Vol. 07, No. 02. 130-136
- Putri, Santy Irene dan Prima Souldoni Akbar. 2019. *Sistem Informasi Kesehatan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Rahayu, Woro Isti. 2020. *Rancang Bangun Aplikasi Penentuan dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan dari Website ke Media Sosial berbasis Desktop*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara
- Ramdhan, Muhammad. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara
- Rezeki, Sri. 2018. Pemanfaatan *Adobe Flash CS6 Problem Based Learning* Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. Vol. 2, No. 4 (ISSN: 2614-6754), 856-864
- S, Iwayan. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6-9 Tahun Berbasis *Android*. *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 07, No. 1 (ISSN: 2301-8364), 1-6.
- S, Stephanus Hermawan. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: CV ANDI Offset.
- S, Rosa A dan M. Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung
- Samania, Nurul. 2020. Rancang Bangun Aplikasi *E-Voting* Pemilihan Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Informatika (HMTI) Universitas Cokroamino Palopo Berbasis *Website*. *Jurnal Ilmiah d'Computare Vol. 10*. 49-53
- Sari, Yuntari Purba. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben di Kota Prabumulih. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi Akuntansi*, Vol. 1, No. 1 (ISSN: 2579-4477), 81-88.

- Suendri. 2018. Implementasi Diagram *UML (Unified Modelling Language)* Pada Perancangan sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan *Database Oracle* (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Vol. 03, No. 01 (ISSN: 2598-6341), 1-9.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Syukur, A dan P. Pratiwi. 2019. Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Adobe Flash CS6* Berbasis *Android*. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer*
- Tersiana, Andra. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Start Up.
- Yudhanto, Yuda dan Ardhi Wijayanto. 2017. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

	FORMULIR	Nomor Dok : <input type="text"/>
	Permohonan Pengajuan Judul Proposal Skripsi	Nomor Revisi : <input type="text"/>
		Tanggal Berlaku : <input type="text"/>

Perihal : Permohonan Judul & Pembimbing Skripsi

Prabumulih 08 Oktober 2021

Kepada Yth.
Ketua Program Studi Sistem Informasi
STMIK-Prabumulih
Di -
Prabumulih

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah in, mahasiswa STMIK-Prabumulih :
Nama : Nova Marlina
NIM : 2018210041
Sekolah Tinggi : STMIK-Prabumulih
Program Studi : Sistem Informasi

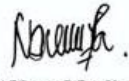
Sehubung dengan akan berakhirnya studi saya, maka dengan ini mengajukan permohonan judul dan pembimbing Skripsi, adapun judul yang saya ajukan sebagai berikut :

- 1) Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas V Berbasis *Android* (Studi Kasus: SD Negeri 55 Prabumulih)
2. Sistem Informasi Pelayanan Pasien secara *Online* Pada Puskesmas Gunung Kemala Berbasis *Website*

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih




 Ketua Prodi
 Subartini, S. Kom., M. Kom



Hormat Saya,


 (Nova Marlina)

Pembimbing I : Fajriyah, S.Kom., M.Kom

Pembimbing II : Yeni Yuliana , S.Sos. I., M.Pd.I






	<h2>FORMULIR</h2> <p>Persetujuan Pembimbing dan Judul Proposal Skripsi</p>	
---	--	---

Nama : Nova Marlina
 NIM : 2018210041
 Sekolah Tinggi : STMIK Prabumulih
 Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi yang disetujui :

Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas V Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* Berbasis *Android* (Studi Kasus: SD Negeri 55 Prabumulih)

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
1. Fajriyah, S.Kom., M.Kom		15-10-2021
2. Yeni Yuliana, S.Sos.I., M.Pd.I		15-10-2021

Prabumulih, 15 Oktober 2021

Menyetujui

Ketua Program Studi,


 Suharta, S. Kom., M. Kom

Catatan :

- Judul Proposal Skripsi Terlebih Dahulu Dikonsultasikan Dengan Masing-Masing Dosen Pembimbing
- Lembar Persetujuan Pengajuan Judul Terlebih Dahulu di Tanda Tangan Oleh Pembimbing Baru Ke Kaprodi



PEMERINTAH KOTA PRABUMULIH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 55 PRABUMULIH
Jalan Payu Putat Kel. Gunung Kemala Kec. Prabumulih Barat

SURAT REKOMENDASI PELAKSANAAN PENELITIAN
Nomor: 421 / 47 / SDN55 / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Agus Sukaca, S.Pd**
NIP : 196811011991031008
Pangkat/Gol : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 55 Prabumulih
Alamat : Jl. Payuputat Kelurahan Gunung Kemala Kec. Prabumulih Barat

Dengan ini menyatakan merekomendasi/menerima Mahasiswi untuk melaksanakan penelitian di SDN 55 Prabumulih dengan data mahasiswi sebagai berikut :

Nama : **NOVA MARLINA**
NIM : 2018210041
Asal : STMIK (Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer) Prabumulih

Demikian Surat Rekomendasi pelaksanaan Penelitian Mahasiswi ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Prabumulih, Oktober 2021

Kepala Sekolah

AGUS SUKACA, S.Pd
NIP. 196811011991031008



LAMPIRAN WAWANCARA

Narasumber : Agus Sukaca, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

No	Peneliti	Narasumber
1.	Assalamualaikum pak perkenalkan nama saya Nova Marlina mahasiswa dari STMIK Prabumulih, adapun maksud saya kesini adalah untuk meminta izin melakukan penelitian di SD Negeri 55 Prabumulih dan ingin meminta informasi dari SD Negeri 55 Prabumulih untuk menyelesaikan proposal skripsi saya, pak.	Waalaikumsalam, silahkan dik.
2.	Di SD Negeri 55 Menggunakan Kurikulum berapa pak?	Saat ini SD Negeri 55 Prabumulih menggunakan Kurikulum 2013 yakni kurikulum tetap yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006. Kurikulum 2013 didasarkan model kurikulum berbasis

		kompetensi lulusan yang ditetapkan untuk satuan pendidikan, jenjang pendidikan dan program pendidikan.
3.	Berapa Jumlah guru dan siswa serta staff TU di SD Negeri 55 Prabumulih pak?	Guru tetap di SD Negeri 55 Prabumulih ada 14 dan ada 2 staff Tata Usaha. Untuk siswa laki laki itu ada 140, dan siswa perempuan ada 124 total seluruh siswa dari kelas 1-6 disini ada 260 siswa.
4.	Bagaimana pak Sistem Pembelajaran Bahasa Inggris disini?	Sistemnya itu seperti biasa para guru menyampaikan materi Bahasa Inggris secara langsung menggunakan Buku Paket sebagai panduan dalam mengajar.
5.	Adakah masalah dalam pembelajaran bahasa inggris, pak?	Untuk kendala tidak ada. Cuma guru khusus yang mengajar Bahasa Inggris saat ini belum ada. Namun pembelajaran bahasa inggris tetap berlangsung karena wali kelas atau guru yang mengajar dengan semampunya.
6.	Guru Mengajar dengan semampunya itu seperti apa, pak?	Guru yang mengajar dengan semampunya yaitu tidak menyampaikan materi Bahasa Inggris

		secara detail. Hanya dasar saja.
7.	Dalam rangka penyusunan proposal skripsi rencananya saya ingin membangun sebuah aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris, menggunakan <i>Adobe Flash</i> salah satu fitur <i>adobe</i> yakni memberikan efek animasi untuk memudahkan siswa dan guru disini dalam pembelajaran bahasa inggris.	Ya tentu saja mengizinkan dik, karena disini belum ada aplikasi bahasa inggris.
8.	Baik pak, saya sangat Berterimakasih telah diizinkan dan juga Terimakasih telah meluangkan waktu untuk membagi informasi kepada saya	Iya sama-sama dik.

Prabumulih, November 2021


 Kepala Sekolah
AGUS SUKACA, S.Pd
 196811011991031008

LAMPIRAN WAWANCARA

Narasumber: Marleni Arti, S.Pd

No	Peneliti	Narasumber
1.	Bu di SD N 55 prabumulih menggunakan kurikulum berapa?	di SD N 55 prabumulih menggunakan kurikulum 2013.
2.	Bagaimana buk sistem pembelajaran Bahasa Inggris di SD N 55 prabumulih ini?	Sistem pembelajaran bahasa inggris disini yaitu saya menyampaikan materi dari buku paket sebagai penunjang pembelajaran kepapan tulis.
3.	Media apa saja buk yang ibu gunakan dalam proses mengajar Bahasa Inggris ?	Media yang digunakan yaitu buku-buku paket, dan juga menggunakan infokus, tetapi hanya digunakan saat tertentu saja.
4.	Apa ada aplikasi yang digunakan untuk memberi materi bu kepada para siswa ?	Ada google drive, tetapi biasa gunakan untuk menggupload soal ujian saja.
5.	Adakah kendala bu selama ibu mengajar?	Ada, yang pertama banyak siswa yang belum lancar membaca dan memahami materi Bahasa Inggris dikarnakan selama pandemi kurang lebih 1 tahun belajar dirumah. Untuk

		mengatasinya yaitu sepulang sekolah saya terakhirkan pulangnya bagi siswa yang kurang memahami materi, saya tambahkan pelajaran sekitar 30 menit, karena jika memakan waktu yang lama siswa akan cenderung bosan.
6.	Berapa jumlah siswa kelas 5 saat ini bu ?	Totalnya ada 40 siswa dari kelas A dan kelas B
7.	Dalam penyusunan proposal skripsi rencananya saya ingin membangun sebuah aplikasi media pembelajaran bahasa inggris menggunakan <i>Adobe Flash Professional CS6</i> , fitur <i>adobe</i> ini meliputi animasi, teks bergerak gambar serta audio yang dapat menarik minat belajar para siswa apakah ibu setuju dan mengizinkan ?	Ya setuju, dan tentu saya mengizinkan.

Prabumulih 30 Oktober 2021

Mengetahui

 (Marleni Arti, S.Pd)



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER PRABUMULIH (STMIK P)
STATUS TERAKREDITASI

SK.BAN-PT NO. 404/SK/BAN-PT/Akred/S/11/2018
KAMPUS JL. PATRA NO. 50 RT. 01 RW. 03 KEL. SUKARAJA KEC. PRABUMULIH
SELATAN KOTA PRABUMULIH-SUMATERA SELATAN



ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nova Marlina
NIM : 2018210041
Jurusan : Sistem Informasi
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 5 Berbasis *Android* (Studi Kasus: SD Negeri 55 Prabumulih)
Dosen Pembimbing I : Fajriyah, S.Kom., M.Kom

NO.	TANGGAL	MATERI / BAB	KETERANGAN	PARAF
1.	22-12-2021	Bab I - II	acc	sf
2.	24-05-2022	Bab III	acc	sf
3.	09-06-2022	Bab IV - pendahuluan	Revisi	sf
4.	10-06-2022	Bab V	acc	sf
		Bab VI - kesimpulan - saran	Revisi	sf
5.	10-06-2022	Bab VI	acc	sf
		kelengkapan	acc	sf

SMP Siurikan 10/06
Prabumulih,
Pembimbing I 2021

Catatan

1. Kartu ini harus dibawa ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3 kali bimbingan per bab

(Fajriyah, S.Kom., M.Kom)



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER PRABUMULIH (STMIK P)
STATUS TERAKREDITASI**



SK. BAN-PT NO. 404/KBAN-PT/Akred/S/II/2018
KAMPUS JL. PATRA NO. 50 RT. 01 RW. 03 KEL. SUKARAJA KEC. PRABUMULIH
SELATAN KOTA PRABUMULIH-SUMATERA SELATAN

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nova Marlina
NIM : 2018210041
Jurusan : Sistem Informasi
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 5 Berbasis *Android* (Studi Kasus: SD Negeri 55 Prabumulih)
Dosen Pembimbing II : Yeni Yuliana, S.Sos.I., M.Pd.I

NO.	TANGGAL	MATERI / BAB	KETERANGAN	PARAF
1.	22-12-2021	I, II, III Lanjut BAB IV	ACC	<i>[Signature]</i>
2.	20-05-2022	BAB IV	Perbaikan	<i>[Signature]</i>
3.	23-05-2022	BAB IV	Perbaikan	<i>[Signature]</i>
4.	24-05-2022	BAB IV Lanjut BAB IV	ACC	<i>[Signature]</i>
5.	25-05-2022	BAB IV Lanjut BAB IV	ACC	<i>[Signature]</i>

Prabumulih, 2021
Pembimbing II

Catatan

- Kartu ini harus dibawa ketika ujian
- Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
- Syarat kelulusan maksimal 3 kali bimbingan per bab

[Signature]

(Yeni Yuliana, S.Sos.I., M.Pd.I)



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER PRABUMULIH (STMIK P)
STATUS TERAKREDITASI

SK. DAN-PT NO. 404/SK/DAN-PT/Akred/05/II/2018
KAMPUS JL. PATRA NO. 50 RT. 01 RW. 03 KEL. 51 KARAJA KEC. PRABUMULIH
SELATAN KOTA PRABUMULIH-SUMATERA SELATAN



ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nova Marlina
NIM : 2018210041
Jurusan : Sistem Informasi
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Siswa Kelas 5 Berbasis *Android* (Studi Kasus: SD Negeri 55 Prabumulih)
Dosen Pembimbing II : Yeni Yuliana, S.Sos.I., M.Pd.I

NO.	TANGGAL	MATERI / BAB	KETERANGAN	PARAF
1.	30-05-2021	BAB V Lampiran kelengkapan	ACC	
2.	02-06-2021	kelengkapan	Perbaikan-	
3.		kelengkapan	ACC	

Prabumulih,
Pembimbing II

2021

Catatan

- Kartu ini harus dibawa ketika ujian
- Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
- Syarat kelulusan maksimal 3 kali bimbingan per bab

(Yeni Yuliana, S.Sos.I., M.Pd.I)

LAMPIRAN



Lembar Revisi

Nama : *NOVA MARLINA*
 NIM : *2018 210041*
 Jenjang : *Strata Satu (S1)*
 Program Studi : *Sistem Informasi*
 Perguruan Tinggi : *Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Prabumulih*

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	<i>Perbaikan penulisan</i>	<i>[Signature]</i>
2	<i>Perbaikan use case menjadi diagram</i>	<i>[Signature]</i>
3	<i>Perbaikan format dan layout form digital</i>	<i>[Signature]</i>
4	<i>Detail di bahas</i>	<i>[Signature]</i>
5	<i>[Signature]</i>	

Prabumulih, 22 Juni 2022

Dosen Penguji

[Signature]
ANDI CHRISTIAN, M.COM

Lembar Revisi

Nama : *NOVA Marlina*
 NIM : *2018 21 0041*
 Jenjang : *Strata Satu (S1)*
 Program Studi : *Sistem Informasi*
 Perguruan Tinggi : *Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Prabumulih*

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	<i>Penulisan Bahasa Asing</i>	<i>[Signature]</i>
2		<i>15/07/22</i>
3		<i>[Signature]</i>
4		
5	<i>[Signature]</i>	

Prabumulih, 21-06-2022

Dosen Penguji

[Signature]
FAJRIYAH, S.KOM, M.COM

Lembar Revisi

Nama : NOVA Marlina
 NIM : 2018210041
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Program Studi : Sistem Informasi
 Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Judul	
2	Materi	
3	SKS I	
4	Materi nta --! Aplikasi animasi	
5		

Prabumulih, 21 Desember 2022
 Dosen Penguji

Teri Juliana, M.Pd.i

Lembar Revisi

Nama : Nova Marlina
 NIM : 2018210041
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Program Studi : Sistem Informasi
 Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1		
2		
3		
4		
5		

Prabumulih,
 Dosen Penguji

Aranyah

Lembar Revisi

Nama : NOVA MARLINA
NIM : 2018 21 0041
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	kambar pernyataan	} 2 AGS 2022 .
2	Batasan masalah	
3	kyto	
4		
5		

Prabumulih,
Dosen Penguji



NUR AINI H