

**APLIKASI PEMBELAJARAN VOCABULARY BAHASA
INGGRIS UNTUK SISWA SDN JONGGOL 1
KABUPATEN PONOROGO**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1) Pada
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo**



Oleh :

**KHOIRUL ANWAR
10530781**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2014

HALAMAN PENGESAHAN

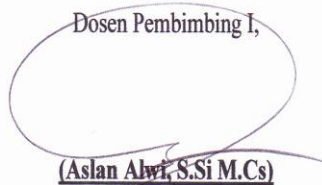
Nama : KHOIRUL ANWAR
NIM : 10530781
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Proposal Skripsi : APLIKASI PEMBELAJARAN VOCABULARY
BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SDN
JONGGOL 1

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat
untuk lengkapi persyaratan guna memperoleh gelas Sarjana (S1)
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas
Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 2014

Menyetujui

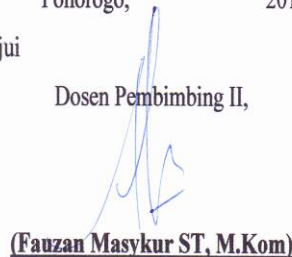
Dosen Pembimbing I,



(Aslan Alwi, S.Si M.Cs)

NIK.19720324 201101 13

Dosen Pembimbing II,



(Fauzan Masykur ST, M.Kom)

NIK.19810316 201112 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Alivadi, MM)

NIK.19640103 199009 12

Ketua Program Studi Fakultas
Teknik Informatika,



(Andy Triyanto Pujorahardjo, ST)

NIK.19710521 201101 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : KHOIRUL ANWAR
NIM : 10530781
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Proposal Skripsi : APLIKASI PEMBELAJARAN VOCABULARY
BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SDN
JONGGOL 1

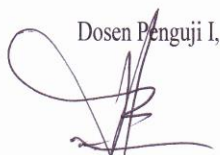
Telah diuji dan dipertahankan dihadapan

Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S I) pada:

Hari :
Tanggal :
Nilai :

Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



(Ir. Alivadi, MM)

NIK.19640103 199009 12

Dosen Penguji II,



(Munirah Muslim, M.T)

NIK.19791107 200912 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Alivadi, MM)

NIK.19640103 199009 12

Ketua Program Studi Fakultas

Teknik Informatika,



(Andy Triyanto Pujorahardjo, ST)

NIK.19710521 201101 13

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

11. Nama : KHOIRUL ANWAR
12. NIM : 10530781
13. Program Studi : Teknik Informatika
14. Fakultas : Teknik
15. Judul Skripsi : APLIKASI PEMBELAJARAN VOCABULARY
BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SDN
JONGGOL 1
16. Dosen Pembimbing II : Fauzan Masykur ST, M.Kom
17. Konsultasi :
18. Catatan :

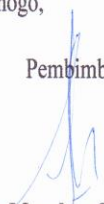
NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
	9-3-2014	Revisi Bab I Penguraian kata dan peralisan	
	11-3-2014	Bab II Kurang padat	
	18-3-2014	Keterangan Flowchart kurang jelas	
	21-3-2014	uji coba program	

19. Tgl. Pengajuan :

20. Tgl. Pengesahan :

Poronogo, 2014

Pembimbing II,


(Fauzan Masykur ST, M.Kom)

NIK.19810316 201112 13

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : KHOIRUL ANWAR
2. NIM : 10530781
3. Program Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : APLIKASI PEMBELAJARAN VOCABULARY
BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SDN
JONGGOL 1
6. Dosen Pembimbing I : Aslan Alwi, S.Si M.Cs
7. Konsultasi :
8. Catatan :

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDATANGAN
	8-3-2014	Pengajuan bab I kembali	
	10-3-2014	Pada penyusunan	
		Pengajuan bab I kembali	
		Acc	
	15-3-2014	Pengajuan bab II landasan	
		teori	
	16-3-2014	Pengajuan bab III Perancangan	
		sistem	
	21-3-2014	Perancangan sistem error	
	22-3-2014	sistem tidak tampil	
	1-4-2014	Pengajuan bab IV Acc	
	5-4-2014	Pengajuan bab V Acc	

9. Tgl. Pengajuan :

10. Tgl. Pengesahan :

Poronogo, 2014

Pembimbing I,

(Aslan Alwi, S.Si M.Cs)

NIK.19720324 201101 13

ABSTRAK

APLIKASI PEMBELAJARAN VOCABULARY BAHASA
INGGRIS UNTUK SISWA SDN JONGGOL 1
OLEH : KHOIRUL ANWAR
NIM : 10530751

Pada dasarnya pembelajaran dengan mengikutsertakan audio serta visualisasi memang sangat menarik apalagi dengan tampilan materi belajar yang sangat diperlukan oleh setiap orang serta adanya berbagai permainan yang menyenangkan sebagai refleksi bagi sipengguna aplikasi adalah suatu yang dibutuhkan sebagai aplikasi multimedia saat ini.

Aplikasi pembelajaran hardware komputer berbasis multimedia merupakan perangkat lunak komputer yang ditujukan sebagai sarana untuk belajar dengan mudah, praktis dan menyenangkan dalam pembelajaran dasar hardware komputer. Pembuatan Aplikasi pembelajaran hardware komputer berbasis multimedia ini dalam bidang pembelajaran merupakan satu hal yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan pemahaman kepada setiap orang yang sedang mempelajari perangkat komputer juga kepada seluruh masyarakat pada umumnya terutama dalam mempelajari hardware komputer.

Pembangunan perangkat lunak tersebut menggunakan pemodelan pengembangan sistem dengan metode Prototipe, metode yang pembangunan sistem perangkat lunak dengan mengumpulkan kebutuhan dan perbaikan untuk pembangunan sistem. Tahap analisis dan perancangannya menggunakan metode berorientasi dari *Coad* dan *Yourdon*, sedangkan implementasi menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Kata kunci : belajar hardware, hardware komputer, *Multimedia*, *Hardware*, *Prototipe*.

ABSTRACT

**APLIKASI PEMBELAJARAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS
UNTUK SISWA SDN JONGGOL 1
OLEH : KHOIRUL ANWAR
NIM : 10530751**

Basically learning by marks sense audio and visualisation really absorbing evenless with material appearance studies that indispensable by one any one and marks sense a lot of agreeable game as reflection for application user is a that needed as multimedia's application now.

Hardware's learning application computer gets multimedia's basis constitute computer software that is attributed as medium for learned squashy, practical and agreeable deep hardware's base learning computer. Learning Application makings hardware computer gets this multimedia's basis in learning area constitutes one thing which be expected gets to increase quality and grasp to one any one that studying computer peripheral also to all society in a general way preferably in studies hardware computer.

That software development utilize system development modelling by methodics Prototype, method that software system development by gathers requirement and fixed up for system development. analisis's phase and its scheme utilizes method to get orientation of Coad and Yourdon , meanwhile implementation utilizes Macromedia Flash 8 .

Key word : *hardware's studying, hardware's studying computer gets multimedia's basis, Multimedia , Hardware , Prototype .*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang tidak terhingga jumlahnya kepada makhluk-makhlukNya. Shalawat dan salam semoga tercurah ke hadirat Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang.

Seiring dengan pelaksanaan penelitian, penulis menemukan permasalahan – permasalahan dalam hal pemahaman tentang hardware komputer. Banyak orang yang mempunyai komputer tetapi sulit untuk belajar karena tidak memiliki panduan yang menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu penulis mengambil judul Perancangan Aplikasi Pembelajaran Komputer Berbasis Multimedia.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Bapak Ir. Aliyadi, MM selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Ponorogo.
3. Bapak Ir. Andi Triyanto, selaku Ketua Program Studi Strata Satu (S1) Fakultas Teknik Informatika Universitas Ponorogo.
4. Bpk Aslan Alwi, S.Si M.Cs dan Fauzan Masykur ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan memberikan motivasi pada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika yang dengan kesabaran serta ketulusan hati memberikan bekal ilmu selama saya menempuh kuliah di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
6. Kedua orang tua, adik keluarga dan kekasih tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, do'a, motivasi dan bantuan, baik berupa moril maupun materil kepada penulis.
7. Rekan-rekan mahasiswa Informatika angkatan 2010, yang telah menyelesaikan studi bersama-sama dalam suka maupun duka dalam menyelesaikan Skripsi,
8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis dalam penyusunan Skripsi ini.

Semoga amal kebaikan, pengorbanan dan segala bantuan yang telah diberikan dapat menjadi ibadah dan menapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin

Akhirnya penulis berharap, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi segenap pembaca.

Ponorogo, 2014

KHOIRUL ANWAR

NIM. 10530781

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
ABSTRAK	
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	2
D. Batasan Masalah	2
E. Metodologi Perancangan	3
F. Sistematika Penulisan	4
G. Jadwal Kegiatan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Pembelajaran Berbantuan Komputer	6
1. pengertian	8
2. Pengertian flowchat	7
3. Simul-Simul Flowchart	10
4. Tahap Pengembangan Flowchat	14
5. Kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer	15
B. Pengertitian Game Edukasi	16
C. Media Pembelajaran	16
D. Pengertian Pembelajaran	17
E. Pengertian Media Pembelajaran	18
F. Multimedia	20
G. Sekilas Tentang Aplikasi	23
H. Animasi	23
I. Tentang Macromedia Flash Profesional 8	26
J. Action Script	30
K. Materi Pembelajaran	31
L. Tingkatan Materi Pembelajaran	32
M. Tahapan Pembangunan Aplikasi	33
BAB III PERANCANGAN	37
A. Perancang Sistem	37
1. Rancangan Bentuk Aplikasi	37

2. Metode Perancangan Aplikasi	39
3. Tahap Perancangan Aplikasi	40
a. Diagram Pohon.....	40
b. Flowchart (diagram air).....	41
c. Story Board.....	48
d. Halaman Judul.....	49
e. Halaman Pengantar.....	49
f. Halaman Menu.....	50
g. Tampilan Menu Utama.....	51
h. Tampilan Menu Start.....	51
i. Tampilan Kategori.....	52
j. Halaman Menu Hewan.....	52
k. Halaman Jenis Hewan.....	53
l. Halaman Hewan Kaki Empat.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI	56
A. Pembuatan File Eksekusi	56
a. Menjalankan Program	57
b. Menu Utama	58
c. Men Pilihan	59
d. Menu Pilihan Hewan	60
e. Tampilan Game Saat Menyusun Kata	61
f. Hasil Menu Hewan Kuda	61
B. Kebutuhan Alat Dan spesifikasi	62
C. Kebutuhan Perangkat Keras	63
D. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	63
BAB V KESIMPULAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Tabel Jadwal Kegiatan Pembuatan Tugas Akhir.....	5
--	---



DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Interface Flash Professional 8	27
Gambar 2 Contoh Vocabulary Nama-nama Buah	30
Gambar 3 Metode Perancangan Aplikasi	39
Gambar 4 Diagram Pohon	41
Gambar 5 Metode Flowchart Perancangan Aplikasi	42
Gambar 6 Flowchart Pendekatan Pembelajaran	43
Gambar 7 Flowchart Pada Pembelajaran Aplikasi	44
Gambar 8 Flowchart Pada Laihan	46
Gambar 9 Rancangan desain halaman Pengantar	50
Gambar 10 Rancangan desain menu standar kompetensi	50
Gambar 11 Tampilan Menu Utama	51
Gambar 12 Tampilan Menu Start	51
Gambar 13 Rancangan desain menu hewan ungags	53
Gambar 14 Rancangan Desain menu kuda	54
Gambar 15 Rancangan Desain bila salah menempatkan urutan huruf	54
Gambar 16 Rancangan Desain bila benar menempatkan urutan huruf	55
Gambar 17 Tampilan Menu File dan Pemilihan Publish Setting	56
Gambar 18 Jendela Publish Setting	57
Gambar 19 Aplikasi Pengenalan bahsa inggris.exe	58
Gambar 20 Menu Utama	59
Gambar 21 Menu Pilihan	59

Gambar 22 Menu Pilihan	60
Gambar 23 Menu Pilihan Hewan kaki empat	60
Gambar 24 Menu Pilihan Tampilan game Saat Menyusun Kata	61
Gambar 25 Menu Pilihan Tampilan game Saat Menyusun Kata	61
Gambar 26 Menu Pilihan Hewan kaki empat kuda	62

