

**Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Sistem Operasi  
Android**

**FAKULTAS MIPA UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

Tugas Akhir  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Diploma III

Program Studi Diploma III Teknik Informatika



Diajukan oleh

**Taufan Rizky Febrianto**  
**NIM. M3111143**

kepada

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS MIPA**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA**

**2014**

*commit to user*

## HALAMAN PERSETUJUAN

### APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID



Pembimbing Utama,

**Endar Suprih Wihidayat, S.T., M.Eng**

**NIDN. 0632702862**

*commit to user*

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS SISTEM**  
**OPERASI ANDROID**

**Disusun Oleh :**  
Taufan Rizky Febrianto  
NIM. M3111143

Dibimbing Oleh :  
Pembimbing Utama

**Endar Suprih Wihidayat, S.T., M.Eng**  
**NIDN. 0632702862**

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji tugas akhir  
Program Diploma III Teknik Informatika  
Pada tanggal \_\_\_\_\_

Dewan Penguji :

1. Penguji 1 **Endar Suprih Wihidayat, S.T., M.Eng** (            )  
NIDN. 0632702862
2. Penguji 2 **Fendi Aji Purnomo, S.Si** (            )  
NIDN. 0626098402
3. Penguji 3 **Agus Purnomo** (            )  
NIDN.9906002096

Disahkan Oleh,

Dekan  
Fakultas MIPA UNS

Ketua Program  
D3 Teknik Informatika UNS

**Prof.Ir.Ari Handono Ramelan,M.Sc.(Hons)., Ph.D.**    **Drs. YS. Palgunadi, M.Sc.**

NIP. 19610223 198601 1 001

NIP. 19560407 198303 1 004

*commit to user*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “**Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Sistem Operasi Android**”. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar *Amd.*). Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc. (Hons). Ph.D selaku Pimpinan Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
2. Drs. YS. Palgunadi, M.Si selaku Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
3. Endar Suprih Wihidayat, S.T., M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan ilmu dan bimbingan terbaik kepada penulis.
4. Keluarga tercinta, ibu dan bapak yang selalu memberikan do'a, semangat dan, serta dukungan moril dan materil.
5. Para Dosen Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
6. Para Karyawan/wati Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah membantu penulis dalam proses belajar.
7. Teman-teman D3 Teknik Informatika angkatan 2011 FMIPA UNS.
8. Serta berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis dalam pembuatan maupun penulisan laporan ini.

Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan tambahan bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Surakarta,

*commit to user*

Taufan Rizky Febrianto

## ABSTRACT

Taufan Rizky Febrianto, 2014. **APPLICATION “ENGLISH LEARNING” BASED ON ANDROID OPERATING SYSTEM.** 3<sup>rd</sup> Diploma Program Information Engineering. Faculty of Mathematics and Natural Sciences. Sebelas Maret University.

Rapid increasing of technology also develop the improvement of learning method. But the method that used still same like before using book and English module , in fact this method is good enough .But the opposite happen. Because of the fast improvement of technology. Made the student lazy to read the module and book. So the English learning become harder to do. From the review up there the author initiately to make English learning application based on android operating system. So that the improvement of learning English can be wider.

The making of English learning application based on android operating system using game maker studio software. On application making phase there are some stage such as designing application and designing menu. There are three steps of testing the application.the first one is the functional of application,testing the device and testing the user interest.

So that the result of English learning application based on android operating system can be run on android smartphone with android gingerbread minimum specification. This application is designated to people who wants to learn about the basic method of learning english.

Keywords : English learning , learning method , mobile application.

## ABSTRAK

Taufan Rizky Febrianto, 2014. **APLIKASI “PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS” BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID.** Program Diploma III Teknik Informatika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Semakin pesatnya kemajuan teknologi juga mendorong kemajuan pembelajaran . Namun Metode yang dipergunakan tetap saja sama dengan menggunakan buku dan modul-modul yang ada , metode ini sebenarnya bagus karena dapat memberi pelajaran secara lebih teknis .Namun yang terjadi sebaliknya Karena perkembangan teknologi semakin maju membuat para murid menjadi malas untuk membaca buku. Sehingga menjadi sangat sulit untuk mempelajari Bahasa Inggris. Dari bahasan sebelumnya Penulis berinisiatif untuk membuat sebuah *aplikasi mobile* yang memberi pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga dapat meningkatkan keinginan masyarakat dalam belajar Bahasa Inggris.

Pembuatan *aplikasi* pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android ini menggunakan *Software Game Maker Studio*. Pada tahap pembuatan aplikasi terdapat beberapa tahap seperti perancangan aplikasi, desain menu. Terdapat tiga tahap pengujian yaitu fungsional aplikasi, pengujian *device*, dan pengujian ketertarikan *user*.

Sehingga dihasilkan *aplikasi* Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android dengan spesifikasi minimum sistem operasinya *gingerbread*. *Aplikasi* ini diperuntukkan kepada seluruh kalangan usia yang ingin mempelajari dasar Bahasa Inggris.

Kata kunci : Pembelajaran Bahasa Inggris, Metode Pembelajaran, *Aplikasi Mobile*.

## HALAMAN MOTTO

“Hidup tidak cukup panjang jika kebahagiaan ditutup dengan kekikiran.

Dunia tidak cukup lebar jika ia dibatasi dinding ketamakan”

( **Ach. Nurcholis Majid** )

“Education is a weapon, whose effect depends on who holds it in his hands and at whom it is aimed.”

( **Joseph Stalin** )

“God has seen your tears and heard your prayers. Do not grieve.”

( **G. Yefimovich Rasputin** )

*commit to user*

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Karya ini penulis persembahkan kepada:*

*Tuhan Yang Maha Esa karena anugerahnya penulis mampu menyelesaikan tulisan ini  
Bapak dan Ibuku tercinta, terimakasih atas doa dan segala dukungan yang telah kalian*

*berikan*

*Adikku tersayang*

*Teman-teman DIII Teknik Informatika 2011, terimakasih atas kebersamaan yang telah*

*kita lalui*

*Almamaterku tercinta.*

*commit to user*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT .....	v
ABSTRAK.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>3</b>
2.1 Aplikasi.....	3
2.2 Android.....	3
2.2.1 Pengertian Android.....	3
2.2.2 Sejarah Perkembangan Android .....	4
2.3 <i>Game Maker Studio</i> .....	8
2.4 <i>Corel Draw</i> .....	9
2.5 <i>Android Development Tool</i> .....	9
2.6 <i>Android Software Development Kit</i> .....	10
<b>BAB III ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	<b>12</b>
3.1 Alat dan Bahan .....	12
3.1.1 Alat.....	<i>commit to user</i> 12

3.1.2 Perangkat Keras Pembuatan .....	12
3.1.3 Perangkat Keras Uji coba .....	12
3.1.4 Perangkat Lunak Penggunaan .....	13
3.2 Bahan .....	13
3.3 Jalanya Pengembangan Aplikasi .....	14
3.3.1 Konsep .....	14
3.3.2 Pengumpulan Materi .....	15
3.3.3 Perancangan Aplikasi.....	15
3.3.4 Pembuatan Aplikasi .....	15
3.3.5 Pengujian.....	15
3.3.6 Hasil .....	15
3.4 Perancangan Aplikasi .....	16
3.4.1 Project Overview.....	16
3.4.1.1 Executive Summary .....	16
3.4.1.2 Target Audience.....	17
3.4.2 Game Overview .....	17
3.4.2.1 Overview.....	17
3.4.3 Menu Layout.....	18
3.4.3.1 Color Scheme.....	18
3.4.3.2 Rancangan Tampilan Aplikasi Awal.....	18
3.4.3.3 Desain Interface Halaman Menu .....	19
3.4.3.4 Desain Interface Menu Pembelajaran.....	20
3.4.3.5 Desain Interface Halaman Pembelajaran dan pengenalan ..	20
3.4.3.6 Desain Interface Halaman Menu kuis .....	21
3.4.4 Game Layout.....	21
3.4.4.1 Application Control.....	21
3.4.4.2 level Mode.....	21
3.5 Cara Analisis .....	22
3.5.1 Pengujian.....	22
3.5.2 Kuisisioner .....	22
4.1 Implementasi .....	23
4.1.1 Judul Aplikasi .....	26

4.1.2 Menu .....	27
4.1.3 Menu Utama .....	28
4.1.4 Menu Abjad dan Buah .....	29
4.1.5 Menu Saya dan keluarga saya.....	30
4.1.6 Menu Tubuh Kita.....	32
4.1.7 Menu Tubuh Bagian Atas.....	32
4.1.8 Menu binatang .....	31
4.1.9 Menu Tubuh Bagian Utama .....	33
4.1.10 Menu Ruang Kelas .....	33
4.1.11 Menu Rumah .....	34
4.1.12 Menu Rumah Bagian <i>Livingroom</i> .....	35
4.1.13 Menu Rumah Bagian <i>Diningroom</i> .....	35
4.1.14 Menu Rumah Bagian <i>Bathroom</i> .....	36
4.1.15 Menu Rumah Bagian <i>Upstair</i> .....	37
4.2 Implementasi Program.....	39
4.2.1 Pembuatan Sprite.....	40
4.2.2 Pembuatan sound.....	41
4.2.3 Pembuatan Background.....	43
4.2.4 Pembuatan objek.....	44
4.2.5 Pembuatan Room.....	44
4.2.6 Implementasi <i>script</i> .....	45
4.3 Pengujian .....	48
4.3.1 Pengujian Fungsional aplikasi .....	49
4.3.2 Pengujian Fungsional Tombol.....	49
4.3.3 Pengujian Menu Utama .....	50
4.3.4 Pengujian Kuis .....	51
4.3.5 Pengujian Pada Device .....	52
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran .....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59



*commit to user*

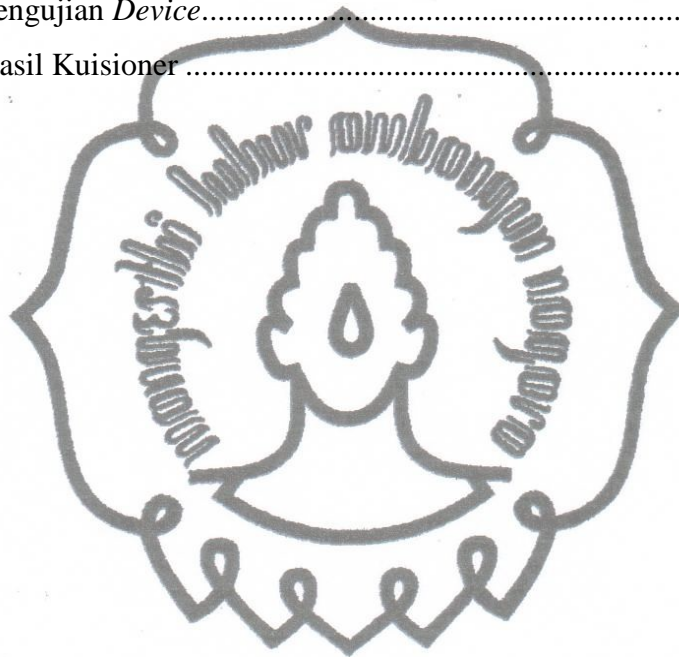
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur perancangan pembuatan aplikasi .....	14
Gambar 3.2 Gambar Detail Penggunaan Warna .....	18
Gambar 3.3 Rancangan awal aplikasi .....	19
Gambar 3.4 Desain Tampilan Menu Utama .....	19
Gambar 3.5 Desain Tampilan Materi .....	20
Gambar 3.6 Desain Tampilan Pembelajaran .....	21
Gambar 3.7 Desain Tampilan Kuis .....	21
Gambar 3.8 Desain Tampilan Soal kuis .....	22
Gambar 4.1 Tampilan Judul Aplikasi .....	26
Gambar 4.2 Tampilan Awal Menu .....	27
Gambar 4.3 Tampilan Info .....	27
Gambar 4.4 Tampilan Tombol keluar .....	28
Gambar 4.5 Tampilan Menu utama .....	28
Gambar 4.6 Tampilan Menu Abjad dan Buah .....	29
Gambar 4.7 Tampilan Menu Saya dan keluarga saya halaman 1 .....	30
Gambar 4.8 Tampilan Menu Saya dan keluarga saya halaman 2 .....	30
Gambar 4.9 Tampilan Menu Tubuh Kita .....	31
Gambar 4.10 Tampilan Menu Tubuh Kita Bagian Atas .....	32
Gambar 4.11 Tampilan Menu Binatang .....	32
Gambar 4.12 Tampilan Menu Tubuh Bagian Utama .....	33
Gambar 4.13 Tampilan Menu Ruang Kelas .....	34
Gambar 4.14 Tampilan Menu Rumah .....	34
Gambar 4.15 Tampilan Menu Rumah Bagian <i>Livingroom</i> .....	35
Gambar 4.16 Tampilan Menu Rumah Bagian <i>diningroom</i> .....	36
Gambar 4.17 Tampilan Menu Rumah Bagian <i>Bathroom</i> .....	36
Gambar 4.18 Tampilan Menu Rumah Bagian <i>Upstair</i> .....	37
Gambar 4.19 Tampilan Jawaban Benar .....	38
Gambar 4.20 Tampilan Jawaban Salah .....	38
Gambar 4.21 Tampilan Nilai Akhir .....	39

Gambar 4.22 Gambar <i>Create Sprite</i> .....	40
Gambar 4.23 Gambar <i>load Sprite</i> . ....	40
Gambar 4.24 Gambar <i>Sprite Jadi</i> .....	41
Gambar 4.25 Gambar <i>Create Sound</i> . ....	42
Gambar 4.26. Gambar <i>Load Sound</i> .....	42
Gambar 4.27 Gambar <i>Sound yang Sudah Jadi</i> .....	43
Gambar 4.28 Tampilan Pembuatan <i>Background</i> .....	43
Gambar 4.29 Tampilan Pembuatan Objek .....	44
Gambar 4.30 Tampilan Pembuatan <i>Room</i> .....	44
Gambar 4.31 Tampilan <i>Script</i> Klik Tombol mulai .....	45
Gambar 4.32 Tampilan <i>Script</i> Klik Tombol keluar .....	46
Gambar 4.33 Tampilan <i>Script</i> Klik Tombol About .....	47
Gambar 4.34 Tampilan <i>Script</i> pada <i>Object</i> .....	47
Gambar 4.35 Tampilan <i>Script</i> pada Menu Kuis.....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Keterangan Menu pada Aplikasi.....	24
Tabel 4.2 Pengujian fungsional tombol .....	49
Tabel 4.3 Pengujian Menu Utama.....	50
Tabel 4.4 Pengujian Menu Kuis.....	51
Tabel 4.5 Pengujian <i>Device</i> .....	53
Tabel 4.6 Hasil Kuisisioner .....	56



*commit to user*