

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris
Dengan Audio *Slow Motion* Menggunakan Metode *Throwaway
Prototyping*.**

(Studi Kasus : *Language Center Kediri*)

TUGAS AKHIR



Viara Fiteranita

1132002001

**PROGRAM SARJANA STRATA 1
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2018**

**Analisis dan PeRancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris
Dengan Audio *Slow Motion* Menggunakan Metode *Throwaway
Prototyping*.**

(Studi Kasus : *Language Center Kediri*)

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer**



Viara Fiteranita

1132002001

**PROGRAM SARJANA STRATA 1
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2018**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

Tugas karya ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar

Nama : Viara Fiteranita

NIM : 1132002001

Tanda Tangan :



Tanggal : 26 Februari 2018



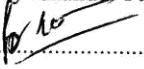
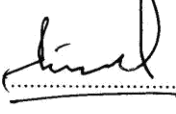
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini di ajukan oleh :

Nama : Viara Fiteranita
Nim : 1132002001
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik Dan Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Analisis dan PeRancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa
Inggris Dengan Audio *Slow Motion* Menggunakan Metode
Throwaway Prototyping (Studi Kasus : *Language Center*
Kediri).

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Hilda Putri Rizanti, S.ST, M.I.T. (.....)
Pembimbing 2 : Dr. Siti Rohajawati , S.Kom., M.Kom. (.....)
Penguji 1 : Bqy Iskandar Pasaribu, S.Kom, G.D.B.S., M.I.S, M.I.T.
(.....)
Penguji 2 : Gun Gun Gumilar, S.Kom., M.MSI. (.....)
Ditetapkan di : Jakarta

Universitas Bakrie

PERNYATAAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Pembimbing

Nama Pembimbing 1 : Hilda Putri Rizanti S.ST., M.I.T.

Nama Pembimbing 2 : Dr. Siti Rohajawati, S.Kom., M.Kom.

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian tugas akhir skripsi dengan judul :

"Analisis dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan *Audio Slow Motion* Menggunakan Metode *Throwaway Prototyping*."

(Studi Kasus : *Language Center Kediri*)

Yang disusun oleh :

Nama : Viana Fiteranita

Nim : 1132002001

Telah selesai dan siap diajukan dan di pertahankan di hadapan sidang tugas akhir .

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat di gunakan sebagai syarat kelengkapan mengikuti tugas akhir di Universitas Bakrie.

Jakarta, 19 februari 2018

Dosen Pembimbing 1



Hilda Putri Rizanti S.ST., M.I.T.

Dosen Pembimbing 2



Dr. Siti Rohajawati S.Kom., M.Kom.

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Allah S.WT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah kepada saya untuk penulisan tugas akhir ini yang berjudul “**Analisis dan PeRancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Audio *Slow Motion* Menggunakan Metode *Throwaway Prototyping* (Studi Kasus : *Language Center Kediri*)**” dapat terselesaikan.

Penulisan tugas akhir ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer Universitas Bakrie. Selama proses penulisan tugas akhir ini, banyak dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Ibu Hilda Putri , selaku Pembimbing yang telah memberikan ilmu serta menyediakan waktu untuk memberikan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini
2. Ibu Siti Rohajawati , selaku Kepala Program Studi Sistem informasi dan pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk mengarahkan dan memberikan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini
3. Language Center Kediri yang bersedia menjadi objek penelitian dalam tugas akhir ini
4. Bapak, Ibu , Adik saya Salma Miladiah dalam memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Teman-teman Sistem Informasi angkatan 2013, Laila Kurniawati, Amelia Wrespati, Dersa Sadia Felsia, Alfian Mohamad Pala, El Rizano, Qasthari Qashmal, Melpa Aldino, Siti Aisah, Arif Tribowo, annathasya Cindy Laura Dompas, memberikan semangat dan mendengarkan keluhan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Adik-adik Sistem Informasi dari angkatan 2014, 2015, dan 2016 serta senior dari Sistem Informasi yang turut memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Andreaz Pradipta yang telah mendukung dalam penulisan tugas akhir ini.
8. Jajaran dosen, Pak Boy Iskandar, Pak Yudhiansyah, Pak Gun-Gun Gumilar, Pak Guson Kuntarto, Bu Hilda, dan Bu Siti Rohajawati, yang telah membagikan dan mengenalkan ilmu-ilmu Sistem Informasi selama masa perkuliahan.

9. Pihak, rekan serta sahabat yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang secara tidak langsung terlibat dalam penulisan tugas akhir ini, baik berpadukungan, doa, dan pengetahuan.

Semoga Allah S.W.T memberikan rahmat dan memberkahi segala yang telah kita lakukan . Tugas akhir ini ditulis dengan segala keterbatasan wawasan dan pikiran penulis. Kritik dan saran sangat diharapkan sebagai masukan untuk perbaikan di masa *mendatang*. Semoga tugas akhir ini berguna bagi semua kalangan bidang pendidikan, khususnya Sistem Informasi.

Jakarta,21 februari 2018

penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai Civitas Akademik Universitas Bakrie, Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Viara Fiteranita
Nim : 1132002001
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik Dan Ilmu Komputer
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Menyetujui Untuk Memberikan Kepada Universitas Bakrie Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*No-Exclusive Royalty-Free Right*) Atas Karya Ilmiah Saya Yang Berjudul :

Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Audio *Slow Motion* Menggunakan Metode *Throwaway Prototyping*.

(Studi Kasus : Language Center Kediri)

Beserta Perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksektif ini Universitas Bakrie Berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 26 februari 2018

Yang menyatakan,



Viara Fiteranita

**Analisis dan PeRancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris
Dengan Audio *Slow Motion* Menggunakan Metode *Throwaway
Prototyping*.**

(Studi Kasus : *Language Center Kediri*)

Viara Fiteranita

ABSTRAK

Language Center merupakan lembaga kursus yang disediakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Materi yang diajarkan di *Language Center* berupa *listening, reading, speaking* . namun di lembaga kursus ini sistem yang digunakan belum terintegrasi dengan baik dan masih menggunakan media yang manual. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Analisis dan PeRancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Audio *Slow Motion* agar dapat membantu proses pembelajaran khususnya di materi *listening* . analisis ini dibantu oleh pihak kepala kurikulum di *Language Center* sebagai objek penelitian dalam memperoleh kebutuhan dan melakukan validasi terhadap hasil Rancangan. PeRancangan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode *throwaway prototyping* yang terdiri dari aspek tahapan *planning, analysis, design, dan Implementation*. Dari penelitian ini telah dihasilkannya desain dari aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris *Language Center*. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pembangunan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris bagi bidang kurikulum di *Language center*,

Kata Kunci : *Language Center, Listening, Throwaway Prototyping*

Analysis and design of language learning Application English with Audio Slow Motion Using Throwaway Prototyping Methodology.

(Case Study: Language Center Of Kediri)

Viara Fiteranita

ABSTRACT

Language Center is an institution provided courses for learning English. The material taught in the Language Center in the form of listening, reading, speaking. but in the course of this system being used has not been integrated with both the media and still use manual. This research aims to produce analysis and Application design of language learning Audio Slow Motion with the United Kingdom in order to help the learning process especially in listening material. This analysis was aided by the head of curriculum at the language center as a research object in obtaining needs and perform validation against the results of the draft. English learning application design using throwaway prototyping method that consists of the stages of planning, analysis, design, and Implementation. From this research it has been remembered for the design of the application of learning English Language Center. The results of this research can be used as a reference in the construction of English learning applications for the field of curriculum in the Language center.

Keywords: Language Center, Listening, Throwaway Prototyping

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN PEMBIMBING	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Identifikasi Masalah	3
1.3.Batasan Masalah.....	3
1.4.Tujuan Penelitian	3
1.5.Manfaat Penelitian	3
1.6.Sistematika Penulisan	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1.Sistem Informasi	1
2.2.Database	5
2.3.Aplikasi berbasis android.....	6
2.4.UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	7
2.4.1. <i>Class Diagram</i>	7
2.4.2. <i>Use case Diagram</i>	8
2.4.3. <i>Activity Diagram</i>	9
2.5. Android Studio	9
2.6.Metode <i>Throwaway prototyping</i>	9
2.7. Bahasa Inggris	10
2.7.1 Teori Belajar Bahasa Inggris	11
2.8.Penelitian Terkait.....	12

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian	14
3.2. Kerangka Penelitian	15
3.3. Pengumpulan <i>Data</i>	17
3.4. Metode PeRancangan	17
3.5. Alokasi Waktu Penelitian	17

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1. Identifikasi Proses Pembelajaran	18
4.2. <i>Planning</i>	19
4.2.1 Identifikasi Ruang Lingkup Sistem	19
4.2.2 Identifikasi Target <i>User</i>	19
4.3. Aplikasi <i>Analysis</i>	19
4.3.1 Analisis Kebutuhan sistem	19
4.4. Aplikasi <i>Design</i>	22
4.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	22
4.4.2. <i>Use Case Scenario</i>	23
4.4.3. <i>Activity Diagram</i>	42
4.4.4. <i>Sequence Diagram</i>	49
4.4.5 <i>Class Diagram</i>	56
4.4.6 PeRancangan <i>User Interface</i>	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	68
5.2. Saran68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan model <i>throw away prototyping</i>	10
Gambar 3.1. Kerangka Penelitian.....	15
Gambar 3.2 Model <i>Software Development</i>	17
Gambar 4.1. <i>Framework</i> proses pembelajaran.....	18
Gambar 4.2. <i>Use case</i> aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris	22
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram Manage Data siswa</i>	42
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram Manage data teacher</i>	43
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram menu Manage Nilai</i>	44
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram menu Manage Materi</i>	45
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram input absensi</i>	46
Gambar 4.8. <i>Activity Diagram menu View Nilai</i>	47
Gambar 4.9. <i>Activity Diagram Materi</i>	48
Gambar 4.10. <i>Sequence Diagram login</i>	49
Gambar 4.11. <i>Sequence Diagram Manage data teacher</i>	49
Gambar 4.12. <i>Sequence Diagram input data teacher</i>	50
Gambar 4.13. <i>Sequence Diagram Delete data teacher</i>	50
Gambar 4.14. <i>Sequence Diagram Ubah profil Teacher</i>	51
Gambar 4.15. <i>Sequence Diagram Manage data siswa</i>	51
Gambar 4.16. <i>Sequence Diagram input data siswa</i>	52
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram ubah profil siswa</i>	52
Gambar 4.18. <i>Sequence Diagram Delete data siswa</i>	53
Gambar 4.19. <i>Sequence Diagram Manage Nilai</i>	53
Gambar 4.20. <i>Sequence Diagram Manage Materi</i>	54
Gambar 4.21. <i>Sequence Diagram absensi</i>	54
Gambar 4.22. <i>Sequence Diagram view nilai</i>	55
Gambar 4.23. <i>Sequence Diagram input exercise</i>	55
Gambar 4.24. <i>Class Diagram Aplikasi Bahasa Inggris</i>	56
Gambar 4.25 Rancangan Halaman Login	57
Gambar 4.26 Rancangan Halaman admin.....	58
Gambar 4.27 Rancangan tambah <i>data siswa</i>	59

Gambar 4.28 Rancangan menu siswa.....	60
Gambar 4.29 Rancangan tambah <i>data teacher</i>	60
Gambar 4.30 Rancangan menu <i>data teacher</i>	61
Gambar 4.31 Rancangan menu utama siswa	61
Gambar 4.32 Rancangan menu <i>listening</i>	62
Gambar 4.33 Rancangan menu <i>listening1</i>	63
Gambar 4.34 Rancangan tampilan <i>listening slow motion</i>	64
Gambar 4.35 Rancangan menu <i>reading</i>	65
Gambar 4.36 Rancangan menu <i>teacher</i>	65
Gambar 4.37 Rancangan menu nilai.....	66
Gambar 4.38 Rancangan menu absensi	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terkait.....	16
Tabel 4.1. <i>Use case scenario login</i>	32
Tabel 4.2. <i>Use case scenario Manage data siswa</i>	32
Tabel 4.3. <i>Use case scenario tambah data siswa</i>	33
Tabel 4.4. <i>Use case scenario Delete data siswa</i>	34
Tabel 4.5. <i>Use case scenario ubah data siswa</i>	35
Tabel 4.6. <i>Use case scenario Manage data teacher</i>	36
Tabel 4.7. <i>Use case scenario tambah data teacher</i>	37
Tabel 4.8. <i>Use case scenario Delete data teacher</i>	38
Tabel 4.9. <i>Use case scenario ubah data teacher</i>	39
Tabel 4.10. <i>Use case scenario Manage nilai</i>	40
Tabel 4.11. <i>Use case scenario input nilai</i>	41
Tabel 4.12. <i>Use case scenario Delete nilai</i>	42
Tabel 4.13. <i>Use case scenario update nilai</i>	44
Tabel 4.14. <i>Use case scenario input absensi</i>	44
Tabel 4.15. <i>Use case scenario upload materi</i>	45
Tabel 4.16. <i>Use case scenario Delete materi</i>	46
Tabel 4.17. <i>Use case scenario view materi</i>	48
Tabel 4.18. <i>Use case scenario listen audio</i>	49
Tabel 4.19. <i>Use case scenario view nilai</i>	49
Tabel 4.20. <i>use case scenario input exercise.</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Copy Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 2. Transkrip Wawancara	71
Lampiran 3. <i>Requirement Elicitation</i> tahap 1	73
Lampiran 4. <i>Requirement Elicitation</i> tahap 2	74
Lampiran 5. <i>Requirement Elicitation</i> tahap 3	75
Lampiran 6. Surat Penerimaan Perancangan Sistem	77
Lampiran 7. <i>Software Requirement Spesification</i>	79
Lampiran 8. Alokasi waktu penelitian	86