

**PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENSES
BAHASA INGGRIS DI SMK NEGERI 1 GEDANGAN
BERBASIS DEKSTOP DAN ANDROID**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Triyanto	13.02.8561
Puji Lestari	13.02.8576
Tiko Aprilianto	13.02.8599

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

PERSETUJUAN

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

KEBANGSAAN


**PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENSES
BAHASA INGGRIS DI SMK NEGERI 1 GEDANGAN
BERBASIS DEKSTOP DAN ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Triyanto	13.02.8561
Puji Lestari	13.02.8576
Tiko Aprilianto	13.02.8599

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 22 Oktober 2015

Dosen Pembimbing


Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENSES
BAHASA INGGRIS DI SMK NEGERI 1 GEDANGAN
BERBASIS DEKSTOP DAN ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Puji Lestari

13.02.8576

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Januari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Januari 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENSES
BAHASA INGGRIS DI SMK NEGERI 1 GEDANGAN
BERBASIS DEKSTOP DAN ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Triyanto 13.02.8561

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Januari 2016

Susunan Dewan Penguji

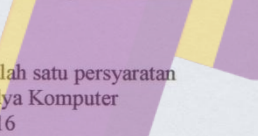
Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

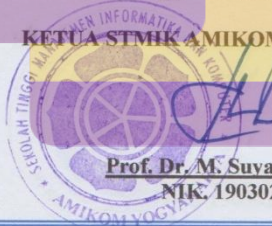


Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Januari 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TENSES
BAHASA INGGRIS DI SMK NEGERI 1 GEDANGAN
BERBASIS DEKSTOP DAN ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tiko Aprilianto 13.02.8599

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Januari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Januari 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan hasil karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab kami bersama.

Yogyakarta, 29 Februari 2016



Triyanto

NIM. 13.02.8561

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan hasil karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab kami bersama.

Yogyakarta, 29 Februari 2016



Puji Lestari

NIM. 13.02.8576

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan hasil karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab kami bersama.

Yogyakarta, 29 Februari 2016



Tiko Aprilianto

NIM. 13.02.8599

MOTTO

“Semakin banyak yang kita berikan, maka semakin banyak yang kita dapatkan. Percaya itu!!”

“Tetaplah menjadi diri sendiri yang Berbeda!!, percayalah pada dirimu, jangan takut untuk menjadi seorang pemimpi, yang terpenting lakukanlah semua yang terbaik, teruslah berdoa dan Tuhan yang akan mengurus sisanya”

“Masa lalu adalah cara terbaik untuk kita hidup di hari ini dan belajar untuk hidup di hari esok”

“Your Future is your unknown Paradise”,

“Kamu tidak akan pernah jatuh jika kamu takut untuk memanjat. Tapi tidak akan ada kebahagiaan ketika kamu hanya hidup di tanah”

“Everything will be okay in the end, if its not okay, its not the end”

“Sometimes life is risking everything for e dream, no one can see but you”

“Indonesia adalah tempat tinggal saya, dan di sinilah nanti saya akan melanjutkan hidup, mencintainya dan mengabdikan diri demi Merah Putih”

-- Puji Lestari --

MOTTO

“Succes is the best Revenge”

“Live for something or die for nothing”

“Your duty as a Child is lifting your Family pride”

“Telling the truth is simple way to have a peaceful life”

“Stop dreaming and start doing”

“Intelligence is not the determinant of success, but hard work is the real determinant of your success”

“A wealth without a religion is a blind”

“The more you give, the more you will get”

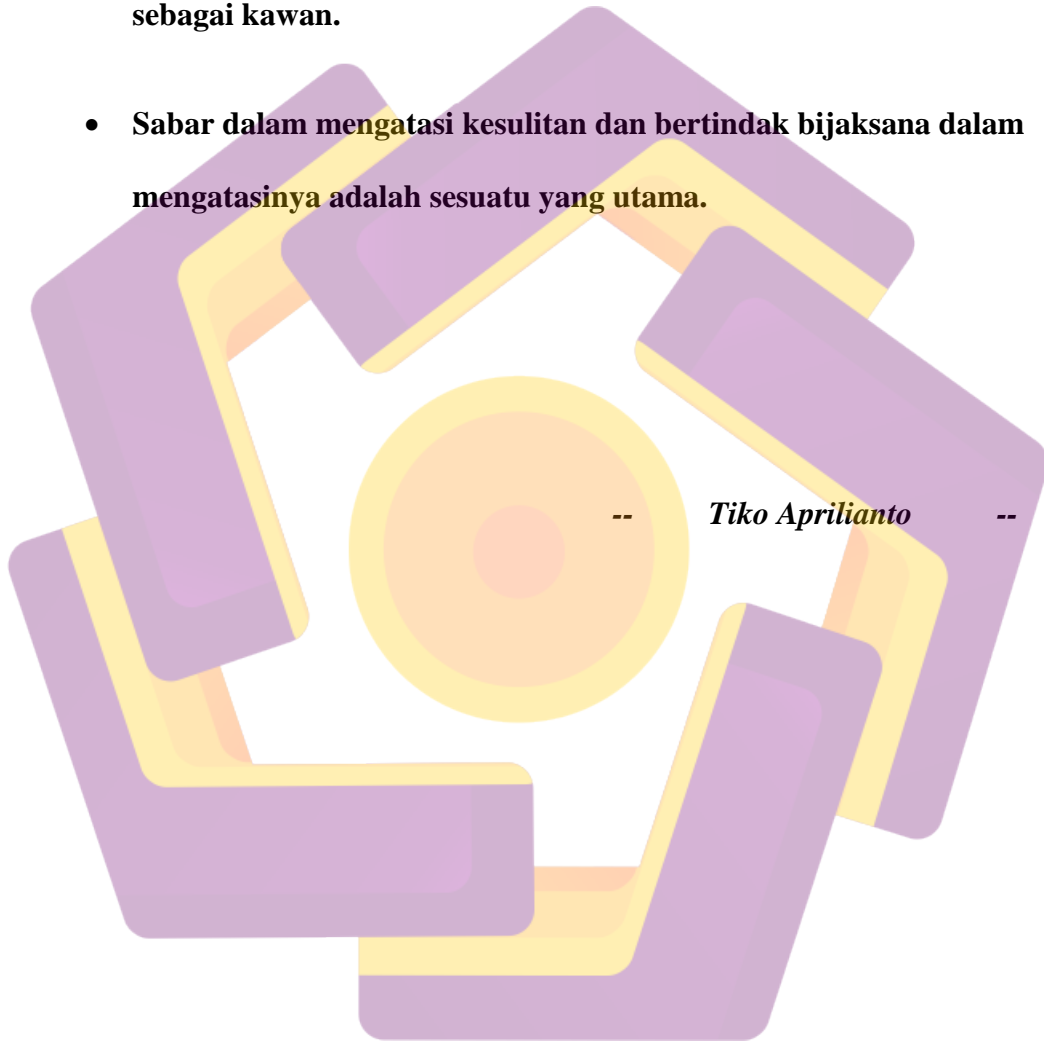
“Think big, and act now”

“Do not be a follower... be a Leader”

-- *Triyanto* --

MOTTO

- **Banyak kawan banyak rejeki.**
- **Jalan terbaik dalam mencari kawan adalah kita harus berlaku sebagai kawan.**
- **Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama.**



PERSEMBAHAN

Halaman persembahan ini berisi ungkapan terimakasih saya kepada mereka yang telah memberi dukungan dan doa selama penyusunan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, atas segala kebesaran dan kuasa-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
2. Kedua orang tua saya, atas segala kasih sayangnya, dorongan semangat, doa, usaha serta jerih payah pengorbanan untuk saya selama ini. Saya bukanlah apa-apa tanpa doa kalian. Semoga kelak bisa dan mampu menjadi anak yang bisa membuat kalian merasa bangga. Amiin.
3. Bapak Risqi Sukma Kharisma, M.Kom sebagai dosen pembimbing dalam penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas saran, nasihat serta bimbingannya dari awal sampai tugas akhir ini terselesaikan.
4. Bapak Fathur Rohman dan Ibu Dinny Purwaningsih yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Kepada kelompok saya Tiko dan Triyanto, terima kasih atas kerja samanya selama ini. Hidup team elite!!

6. Untuk teman-teman kelas 13 D3MI 03 yang dari awal masuk hingga sampai detik ini telah memberikan semangat dan terus berjalan bersama-sama sampai akhirnya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dan nanti wisuda bersama.
7. Untuk teman-teman RANSEL Yogyakarta (Arif, Ghofari, Tiko, Wajar, Trianto, Nurul, dll) yang memberikan motivasi untuk cepat-cepat menyelesaikan tugas akhir ini dan juga keinginan wisuda bersama. Ingat mahameru setelah wisuda.
8. Spesial juga untuk teman saya Retno Damayanti yang selama ini terus menyemangati saya, mendukung dan mendoakan yang terbaik buat saya. Thanks yaa...
9. Kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih dukungannya selama ini.

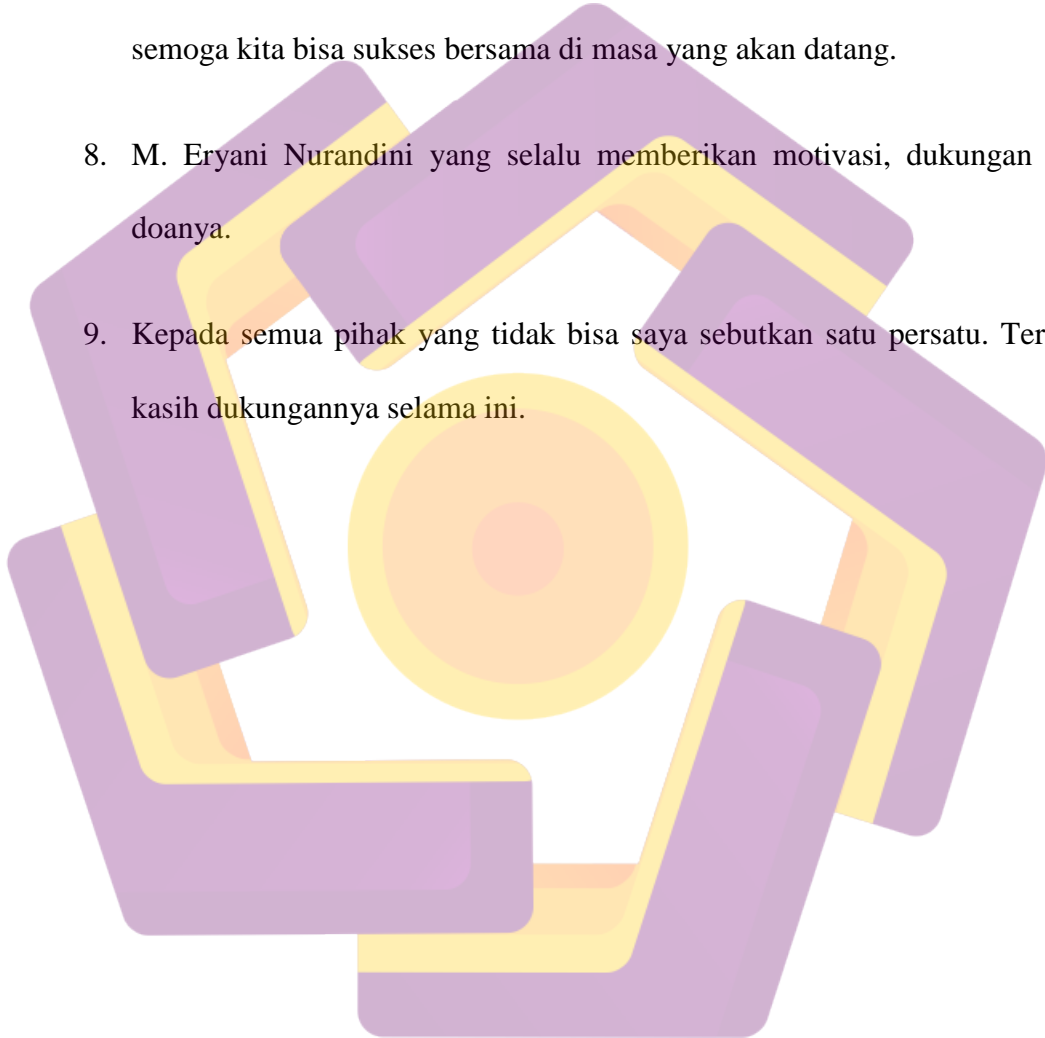
PERSEMBAHAN

Halaman persembahan ini berisi ungkapan terimakasih saya kepada mereka yang telah memberi dukungan dan doa selama penyusunan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemampuan, kekuatan dan kelancaran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tanpa suatu halangan apapun.
2. Kepada kedua Orang Tua saya yang selalu memberikan motivasi, dukungan, doa dan semangat setiap hari serta memberikan kasih sayang yang tak terhitung jumlahnya.
3. Bapak Risqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas saran, nasihat serta bimbingannya dari awal sampai tugas akhir ini terselesaikan.
4. Bapak Fathur Rohman dan Ibu Dinny Purwaningsih selaku guru di SMK Negeri 1 Gedangan yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.

6. Puji Lestari dan Tiko Aprilianto sebagai partner kelompok Tugas Akhir ini, kalian memang luar biasa.
7. Kepada semua teman-teman 13 D3 MI 03 Untuk teman-teman kelas 13 D3MI 03 yang telah berjuang bersama-sama dalam waktu tiga tahun semoga kita bisa sukses bersama di masa yang akan datang.
8. M. Eryani Nurandini yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doanya.
9. Kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih dukungannya selama ini.



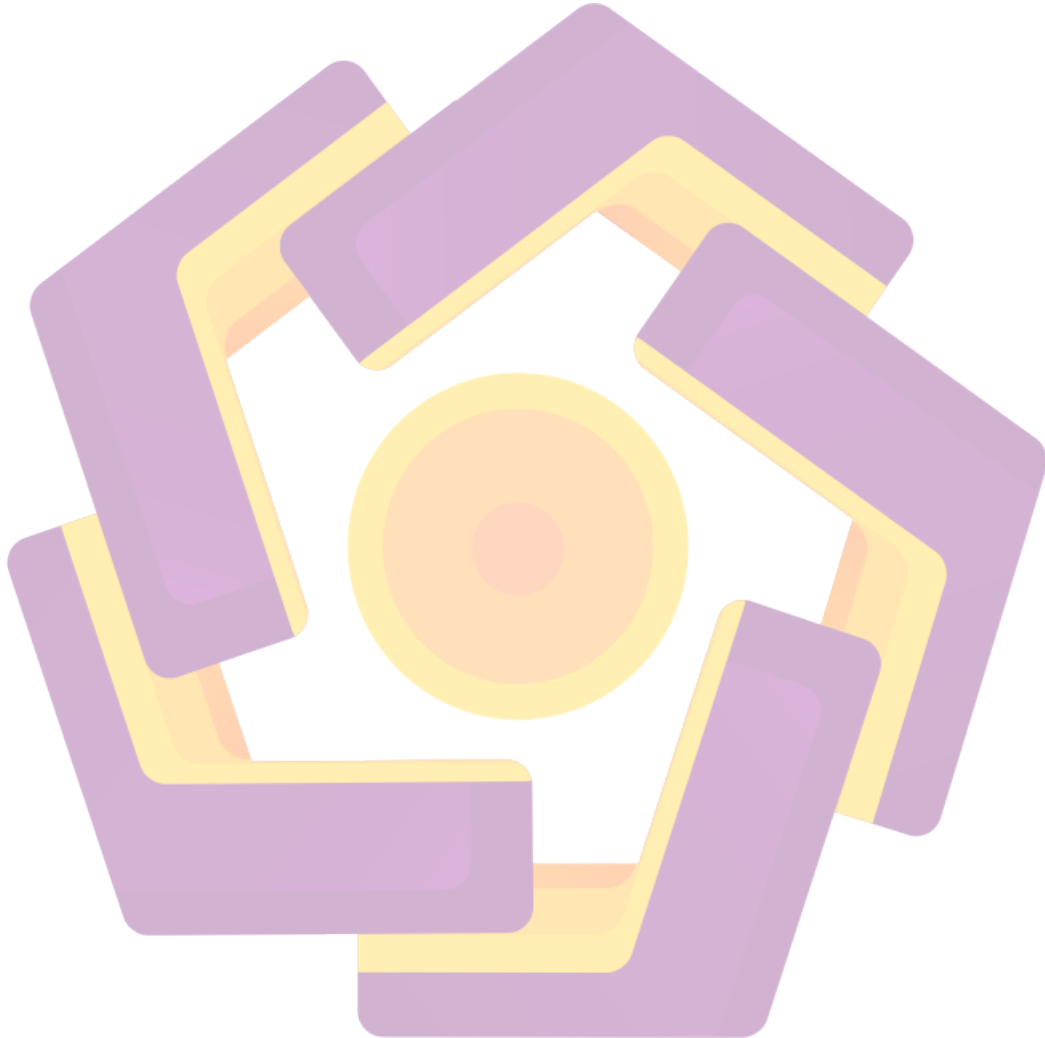
PERSEMBAHAN

Halaman persembahan ini berisi ungkapan terimakasih saya kepada mereka yang telah memberi dukungan dan doa selama penyusunan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, atas segala kebesaran dan kuasa-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
2. Kedua orang tua saya, atas segala kasih sayangnya, dorongan semangat, doa, usaha serta jerih payah pengorbanan untuk saya selama ini. Saya bukanlah apa-apa tanpa doa kalian. Semoga kelak bisa dan mampu menjadi anak yang bisa membuat kalian merasa bangga. Amiin.
3. Bapak Risqi Sukma Kharisma, M.Kom sebagai dosen pembimbing dalam penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas saran, nasihat serta bimbingannya dari awal sampai tugas akhir ini terselesaikan.
4. Untuk teman-teman kelas 13 D3MI 03 yang dari awal masuk hingga sampai detik ini telah memberikan semangat dan terus berjalan bersama-sama sampai akhirnya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dan nanti wisuda bersama.

5. Untuk teman-teman RANSEL Yogyakarta dan WTC Tegal yang memberikan motivasi untuk cepat-cepat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih dukungannya selama ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Di SMK Negeri 1 Gedangan Berbasis Dekstop dan Android”**.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Diploma III Manajemen Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Kepala Jurusan Manajemen Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. SMK Negeri 1 Gedangan sebagai objek penelitian kami.
5. Teman-teman D3MI 03 angkatan 2013 yang selama ini telah mendukung kami.
6. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang website.

Yogyakarta, 29 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
INTISARI.....	xxiv
<i>ABSTRACT</i>	xxv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
1.8. Jadwal Kegiatan	6
BAB II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Definisi Tenses	9

2.3. Dfinisi Multimedia	9
2.4. Media Pembelajaran	10
2.5. Multimedia Interaktif	11
2.6. Struktur Aplikasi Multimedia	12
2.7. Siklus Pengembangan Multimedia.....	14
2.8. Sistem Operating Android.....	17
2.9. Adobe Flash CS6	17
2.9.1. Area Kerja	18
2.10. Adoe Photoshop CS6	21
2.10.1. Area Kerja	22
2.11. Corel Draw X7	23
2.11.1. Area Kerja	24
2.12. Adobe Audition CS6	26
2.12.1. Area Kerja	26
BAB III. GAMBARAN UMUM	28
3.1. Profil.....	28
3.2. Visi dan Misi	29
3.3. Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Gedangan.....	30
3.4. Studi Kelayakan	31
3.4.1. Studi Kelayakan Teknologi	31
3.4.2. Studi Kelayakan Operasional	31
3.5. Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.5.1. Kebutuhan Fungsional	31
3.5.2. Kebutuhan NonFungsional	32
3.5.3. Kebutuhan Perangkat Keras	32
3.5.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	33
3.6. Merancang Konsep.....	34

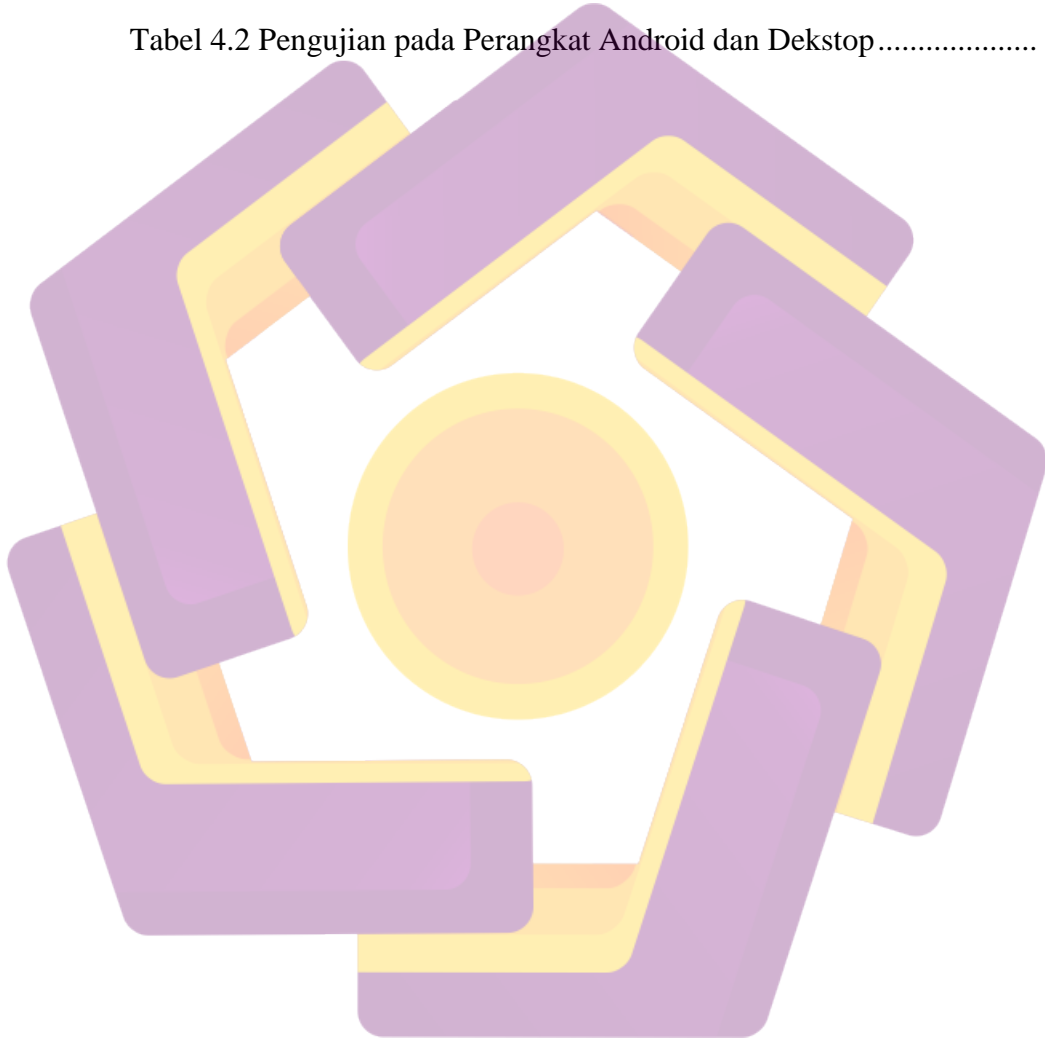
3.7. Merancang Isi.....	34
3.8. Merancang Naskah.....	37
3.9. Merancang Grafik	41
BAB IV. PEMBAHASAN.....	45
4.1. Memproduksi Sistem	45
4.1.1. Perancangan Logo dan Desain Tampilan.....	45
4.1.1.1. Perancangan Logo	45
4.1.1.2. Desain Tampilan dan Menu.....	48
4.1.1.2.1. Desain Tampilan.....	48
4.1.1.2.2. Desain Menu.....	50
4.1.2. Perancangan Audio.....	53
4.1.3. Perancangan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS6.....	55
4.1.3.1. Membuat Template.....	55
4.1.3.2. <i>Import Data</i>	56
4.1.3.3. Membuat Halaman <i>Opening/Intro</i>	56
4.1.3.4. Membuat Halaman <i>Home</i>	57
4.1.3.5. Membuat Halaman Isi	60
4.1.4. Membuat <i>File</i> untuk Android (.apk) dan Windows (.swf)..	62
4.1.5. Mengunggah <i>File Project</i> Android (.apk) ke Google Play .	63
4.2. Mengetes Sistem	64
4.2.1. <i>White Box Testing & Black Box Testing</i>	64
4.2.2. Pengujian pada Perangkat Android dan Dekstop	65
4.3. Menggunakan Sistem.....	67
4.3.1. Manual Program	67
4.3.2. Manual Instalasi.....	68
4.3.2.1. Langkah Instalasi pada Dekstop.....	68
4.3.2.2. Langkah Instalasi pada Android.....	69

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	79



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	6
Tabel 3.1 Keterangan Struktur	36
Tabel 3.2 Rancangan Naskah	37
Tabel 4.1 Uji coba <i>black box</i>	65
Tabel 4.2 Pengujian pada Perangkat Android dan Dekstop.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi linier	12
Gambar 2.2 Navigasi hierarki	12
Gambar 2.3 Navigasi nonlinier	13
Gambar 2.4 Struktur Komposit	13
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
Gambar 2.6 Tampilan Interface Adobe Flash CS6	18
Gambar 2.7 Tampilan Action Interface Adobe Flash CS6	20
Gambar 2.8 Tampilan Interface Adobe Photoshop CS6.....	22
Gambar 2.9 Tampilan Interface Corel Draw X7	24
Gambar 2.10 Tampilan Interface Adobe Audition CS6.....	26
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Gedangan	30
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Negapedia	35
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Opening	41
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Utama	42
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Materi Tenses	43
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Exercise	43
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Help	44
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Exit	44
Gambar 4.1 Membuat Dokumen Baru dan Mengatur Ukuran.....	46
Gambar 4.2 Membuat Objek Lingkaran.....	46
Gambar 4.3 Memberi Warna dan Text.....	47
Gambar 4.4 Membuat objek segi empat.....	48
Gambar 4.5 Membuat persegi atas dan bawah.....	49
Gambar 4.6 Meletakkan desain logo	49
Gambar 4.7 Membuat persegi berwarna putih	50
Gambar 4.8 Membuat persegi berwarna orange dengan gradasi	51

Gambar 4.9	Membuat persegi dengan sudut tumpul.....	51
Gambar 4.10	Membuat 4 menu.....	52
Gambar 4.11	Hasil desain menu	53
Gambar 4.12	<i>Import file</i> musik	54
Gambar 4.13	<i>Editingfile</i> musik	54
Gambar 4.14	Membuat <i>template AIR for Android</i>	55
Gambar 4.15	<i>Import file to library</i>	56
Gambar 4.16	Membuat <i>background opening</i>	56
Gambar 4.17	Menambahkan logo <i>opening</i>	57
Gambar 4.18	Membuat <i>halaman home</i>	57
Gambar 4.19	Membuat <i>motion tween</i> di <i>halaman home</i>	58
Gambar 4.20	Membuat <i>action script</i> di <i>halaman home</i>	58
Gambar 4.21	Membuat tombol di <i>halaman isi</i>	60
Gambar 4.22	Membuat <i>action script</i> di <i>halaman isi</i>	60
Gambar 4.23	Pembuatan <i>file .apk dan .swf</i>	62
Gambar 4.24	Mengunggah <i>file .apk</i> ke google play.....	63
Gambar 4.25	<i>Publish app</i> ke google play	63
Gambar 4.26	Lokasi <i>file</i> aplikasi untuk desktop	68
Gambar 4.27	Menjalankan <i>file</i> aplikasi untuk desktop	69
Gambar 4.28	Mencari lokasi <i>file</i> di google play	69
Gambar 4.29	Dialog peringatan instalasi	70
Gambar 4.30	Proses Instalasi	70

INTISARI

Media pembelajaran tenses bahasa Inggris berbasis multimedia adalah metode pembelajaran yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian materi tenses bahasa Inggris agar dapat mempercepat pemahaman dalam proses belajar.

Dalam penelitian di SMK Negeri 1 Gedangan Kabupaten Malang, proses pembelajaran bahasa Inggris masih menggunakan metode sederhana, sehingga siswa merasa bosan dan sedikit kesulitan dalam memahami materi. Mengingat perkembangan teknologi yang sekarang ini semakin bertambah pesat maka dengan membuat sebuah media pembelajaran berbasis multimedia bisa menjadi solusi yang tepat.

Media pembelajaran tenses bahasa Inggris ini berisi visualisasi dari setiap tenses. Setiap tenses terdapat sebuah animasi berupa contoh kegiatan atau aktivitas dalam kehidupan sehari-hari yang bisa membantu siswa-siswi dalam memahami setiap tenses dan perbedaannya. Jadi proses belajar mengajar bisa lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Tenses.

ABSTRACT

English tenses learning media is multimedia-based learning method created in order to facilitate the delivery of material tenses in English in order to accelerate the understanding of the learning process.

In a study in SMK Negeri 1 Gedangan Malang, English learning process is still using the simple method, so that students feel bored and a little difficulty in understanding the material. Given the technological developments that now is growing rapidly then by creating a multimedia-based learning media can be the perfect solution.

English tenses learning media it contains visualizing every tenses. Every tenses there is a animation of example activities or activity in daily life can help the students in understanding every tenses and the difference. So the learning process can more effective and understandable by students.

Keyword :*Learning Media, Tenses.*

