

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGLISH TENSES
PADA MOBILE PHONE BERBASIS SYMBIAN**

SKRIPSI



disusun oleh

NOVI AJI WIDIARSO

03.12.0408

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2009

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGLISH TENSES
PADA MOBILE PHONE BERBASIS SYMBIAN**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

NOVI AJI WIDIARSO

03.12.0408

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2009**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGLISH TENTES PADA MOBILE PHONE BERBASIS SYMBIAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

NOVI AJI WIDIARSO

03.12.0408

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2009

Dosen Pembimbing,

Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pengembangan Media Pembelajaran English Tentes
Pada Mobile Phone Berbasis Symbian**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

NOVI AJI WIDIARSO

03.12.0408

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Desember 2009

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Sudarmawan, MT
NIK. 190302035**

**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom
NIK. 190302008**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Desember 2009

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Desember 2009

NOVI AJI WIDIARSO

NIM : 03.12.0408

MOTTO

Lepaskanlah diri Anda dari kegalauan
kemudian bertahanlah.

Hadapilah kenyataan dengan kesabaran dan
lakukan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan Anda
(Dr.Aidh Bin Abdullah)

Berani menghadapi rintangan dan kesulitan
lebih mulia daripada surut kebelakang mencari ketentraman
(Kahlil Gibran)

Allah tidak membebani seseorang
melainkan sesuai dengan kesanggupannya
(Al-Baqarah[2]:286)

...dan bersabarlah terhadap apa
yang menimpa kamu...
(Lukman [31]:17)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang diberi judul “Aplikasi Pembelajaran English Tenses pada Mobile Phone Berbasis Symbian”. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Sistem Informasi.

Tersusunnya Skripsi ini tentunya atas bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan dan menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof Dr.M.Suyanto, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Pak Marno, kau adalah dewa penolongku pada bagian Administrasi.
4. Ibu, serta seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materiil dan doanya sehingga skripsi ini dapat tersusun.

5. Anam yang selalu ada pada saat uangku habis. Semua teman dan sahabatku yang telah banyak membantu dan memberi semangat sehingga skripsi ini terselesaikan.
6. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat di sebutkan satu persatu. Semoga amal kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang setimpal dari Tuhan YME. Amien.

Disamping itu penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat diambil manfaatnya bagi mahasiswa lainnya.

Yogyakarta, 10 November 2009

Penyusun

(Novi Aji Widiarso)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	6
1.7. Jadwal Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Kajian Pustaka.....	8
2.2. Dasar Teori.....	9
2.2.1. Mobile Phone.....	9
2.2.2. Pengembangan Multimedia.....	11
2.2.3. Struktur Multimedia.....	14
2.2.3.1. Struktur Linear.....	15
2.2.3.2 Struktur Hirarki.....	15
2.2.3.3. Struktur Piramida.....	16
2.2.3.4. Struktur Polar.....	16

2.2.4. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	17
2.2.4.1. Flash Lite 1.1.....	18
2.2.5. Perangkat Keras Yang Digunakan.....	20
BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS.....	22
3.1. Identifikasi Masalah.....	22
3.1.1. Definisi Masalah.....	22
3.1.2. Sebab Masalah.....	22
3.2. English Tenses.....	23
3.3. Analisis Kelemahan Sistem.....	32
3.3.1. Analisis Kinerja.....	32
3.3.2 Analisis Informasi.....	33
3.3.3 Analisis Ekonomi.....	34
3.3.4 Analisis Keamanan.....	35
3.3.5 Analisis Efisiensi.....	35
3.3.6 Analisis Pelayanan.....	36
3.4. Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	37
3.4.3 Kebutuhan Sumber daya.....	38
3.5. Analisis Kelayakan Sistem.....	38
3.5.1 Kelayakan Teknis.....	39
3.5.2 Kelayakan Ekonomi.....	39
3.5.3 Kelayakan Operasi.....	39
3.5.4 Kelayakan Hukum.....	40
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1. Perancangan Sistem.....	41
4.1.1. Merancang Konsep.....	41
4.1.2. Merancang Isi.....	42
4.1.3. Menulis Naskah.....	45
4.1.4. Merancang Grafik.....	47
4.2. Memproduksi Sistem.....	52

4.2.1. Pembuatan Background.....	53
4.2.2. Pembuatan Tombol Button.....	56
4.2.3. Menyisipkan Suara ke dalam Tombol.....	59
4.2.4. Pembuatan Scrolling Text Dengan ActionScript.....	61
4.2.5. Pembuatan Softkey.....	64
4.2.6. Hasil Akhir Rancangan Tiap Halaman.....	66
4.2.7. Perekaman dan Pengeditan Sound.....	69
4.2.8. Publish Aplikasi Dengan Format Flash (.swf)	70
4.3. Mengetes Sistem.....	73
4.4. Menggunakan Sistem.....	74
4.5. Memelihara Sistem.....	75
BAB V PENUTUP	76
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Tabel index kegiatan penelitian skripsi.....	7
---	---



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ponsel dengan Symbian OS	11
Gambar 2.2 Proses Pengembangan Sistem.....	12
Gambar 2.3 Struktur Linier.....	15
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.5 Struktur Piramida.....	16
Gambar 2.6 Struktur Polar	16
Gambar 2.7 Tampilan Area Kerja Flash Lite 1.1	19
Gambar 4.1 Rancangan Struktur Hirarki.....	43
Gambar 4.2 Rancangan Menu Enter.....	48
Gambar 4.3 Rancangan Menu Utama.....	49
Gambar 4.4 Rancangan Menu Pengantar	50
Gambar 4.5 Rancangan Menu Jenis Tenses	51
Gambar 4.6 Rancangan Menu Latihan	51
Gambar 4.7 Rancangan Menu Tentang.....	52
Gambar 4.8 Tampilan Flash CS3.....	53
Gambar 4.9 Create Flash Mobile.....	54
Gambar 4.10 Tampilan Menu Adobe Flash Lite 1.1.....	55
Gambar 4.11 Background.....	56
Gambar 4.12 Tampilan Button.....	57
Gambar 4.13 Tampilan Action.....	57
Gambar 4.14 Tampilan Compiler Errors.....	58
Gambar 4.15 Tampilan No Errors.....	58
Gambar 4.16 Timeline Tombol.....	59
Gambar 4.17 Menyisipkan layer.....	59
Gambar 4.18 Import to Library.....	60
Gambar 4.19 Kotak Dialog Import	60
Gambar 4.20 Jendela Properties Suara	61
Gambar 4.21 Sound dalam frame Over	61
Gambar 4.22 Dynamic text.....	62

Gambar 4.23 Property Inspector	62
Gambar 4.24 Tampilan Text	63
Gambar 4.25 Tampilan Key catcher	63
Gambar 4.26 Gambar Menu Softkey	64
Gambar 4.27 Menu Softkey	65
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Pembuka	66
Gambar 4.29 Tampilan Menu Utama	67
Gambar 4.30 Tampilan Pengantar	67
Gambar 4.31 Tampilan Jenis Tenses	68
Gambar 4.32 Tampilan Latihan	69
Gambar 4.33 Tampilan Menu Tentang	69
Gambar 4.34 Tampilan Cool Editpro	70
Gambar 4.35 Format Publish	71
Gambar 4.36 Format Flash	72
Gambar 4.37 Pengetesan Aplikasi pada Emulator	74
Gambar 4.38 Pengetesan Aplikasi pada Mobile Phone	75

INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreativitas manusia untuk mencapai hasil yang maksimum dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan Mobile Phone dengan berbagai software aplikasi untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Informasi tentang bahasa Inggris terutama pada materi English Tenses saat ini masih banyak di peroleh dari media buku, Sehingga mengakibatkan ketidak tertarikan pencari informasi pada bentuk tampilan buku yang terdiri dari ribuan teks dan gambar tidak bergerak. Pengembangan media pembelajaran English Tenses di harapkan dapat membantu upaya publikasi tersebut yang di kemas menarik, lengkap dan interaktif dalam satu paket aplikasi pada telepon genggam.

Subjek penelitian ini adalah membuat perangkat lunak untuk pembelajaran bahasa Inggris pada materi English Tenses dalam bentuk aplikasi handphone dan hasil penelitian ini berupa aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran bahasa Inggris pada materi English Tenses sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengujian dapat di simpulkan bahwa program dapat berjalan dengan baik sehingga layak untuk di implementasikan.

Kata kunci : Aplikasi multimedia, Tenses Bahasa Inggris

ABSTRACT

Technology development for the moment more support human creativity to aim for maximum result in all of life area. One of aspect that most protrude is mobile phone achieved with application software to increase flipchart function. Information about English language specially about English tenses for the moment is obtainable in the books, so affecting the information user not interested to read book that just give information with still text. The English tenses hand book development is expectable to help publication effort can be display more interesting, complete, and more interactive into one mobile phone application packaged.

The research subject is building software for English lesson about English tenses in mobile phone and result of the research is multimedia application for english language lesson media about english tenses so can help to studying english lesson. Build on test can take result that the program running well so proper to be implemented.

Keyword : *Multimedia Application, English Tenses*