

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
BAHASA INGGRIS UNTUK SEKOLAH DASAR  
PIRI NITIKAN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Alicia Dwi Shinta Armaputri**

**17.12.0278**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
BAHASA INGGRIS UNTUK SEKOLAH DASAR  
PIRI NITIKAN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Alicia Dwi Shinta Armaputri**

**17.12.0278**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
BAHASA INGGRIS UNTUK SEKOLAH DASAR  
PIRI NITIKAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alicia Dwi Shinta Armaputri**

**17.12.0278**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 05 Februari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Eli Pujastuti, M.Kom.**

**NIK. 190302227**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN**  
**BAHASA INGGRIS UNTUK SEKOLAH DASAR**  
**PIRI NITIKAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alicia Dwi Shinta Armaputri**

**17.12.0278**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Andriyan Dwi Putra, M.Kom**

**NIK. 190302270**

**Moch Farid Fauzi, M.Kom**

**NIK. 190302284**

**Eli Pujastuti, M.Kom**

**NIK. 190302227**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Februari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si., MT**

**NIK. 190302038**

## 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Februari 2021



Alicia Dwi Shinta Armaputri

17.12.0278

## MOTTO

*Belajarlah mengucap syukur dari hal-hal baik di hidupmu. Belajarlah menjadi kuat dari hal-hal buruk di hidupmu*

***(Bacharuddin Jusuf Habibie)***

*Jadi apapun kamu, asal niatnya baik untuk memuliakan orangtuamu, insya allah Tuhan akan memberikan kemudahan.*

***(Mbah Nun)***

*Santri bukan yang mondok saja, tapi siapapun yang berakhlak seperti santri, dialah santri.*

***(K. H. Ahmad Mustofa Bisri)***

*Our greatest glory is not in never falling, but in rising every time we fall.*

***(Confucious)***

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, hidayah, dan kesempatan menimba ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “**Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta**”. Alhamdulillah, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Keluarga yang tidak pernah putus doa dan berhenti dalam memberikan dukungan serta kerja keras dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Teman-teman dari Taekwondo Amikom, kelas 17-S1SI-04, Universitas Amikom Yogyakarta, dan sahabat karib yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Azeti Tri Susiandarti, S.Pd selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta yang membantu melancarkan pembuatan aplikasi multimedia interaktif pengenalan bahasa inggris.
6. Semua pihak yang mendukung dan mendoakan saya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah *Subhannahu Wata'ala*, yang telah memberikan rahmat dan kasih yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Ibu Azeti Tri Susiandarti, S.Pd selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta yang membantu melancarkan pembuatan aplikasi multimedia interaktif pengenalan bahasa inggris.
7. Seluruh team Taekwondo Amikom, kalian semua luar biasa.



8. Nolkoma Creative yang tetap ceria dan bekerja keras meskipun penuh ke-*absurd-an*.
9. Mas Iwan yang sabar dalam memberikan arahan dan ilmu.
10. Mba Dina yang selalu ikhlas dalam memberikan segala *support* dan ceria.
11. Seluruh teman dan sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, kalian istimewa.
12. Teruntuk Kakak Budi yang semangat bekerja untuk memenuhi nafkah keluarga kecilnya, Tete Rumi yang setia mendampingi Kakak Budi dan membantu segala pekerjaan rumah, Mama Irma yang tidak pernah putus dalam memanjatkan doa untuk anaknya disetiap sholat dan ngajinya, dan Adik El yang selalu perhatian kepada keluarganya semoga Allah melimpahkan rahmat kepada kita kekal abadi bersamaan di waktu pagi dan petang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan andil bagi dunia pendidikan dan teknologi informasi.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 22 Februari 2021

Penulis,



Alicia Dwi Shinta Armaputri

17.12.0278

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1 Metode Observasi.....	5
1.6.1.2 Metode Wawancara.....	5
1.6.1.3 Metode Studi Pustaka.....	5
1.6.1.4 Metode Literatur.....	5
1.6.1.5 Metode Koesioner .....	6
1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Metode Pengembangan .....	6
1.6.5 Metode Testing .....	7
1.7 Sistematika Penulisan .....	7

BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Pengertian Aplikasi .....	13
2.2.2 Multimedia Interaktif .....	14
2.2.3 Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar .....	15
2.2.4 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) ...	16
2.2.5 Analisis Masalah .....	19
2.2.5.1 Analisis SWOT .....	19
2.2.5.2 Strategi SWOT .....	20
2.2.5.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	21
2.2.6 SUS (System Usability Scale).....	22
2.2.6.1 Aturan Menghitung SUS.....	23
2.2.6.2 Cara Menghitung SUS .....	24
2.2.7 Black Box Testing.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	28
3.1 Analisis.....	28
3.1.1 Gambaran Umum Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta .	28
3.2 Pengumpulan Data .....	28
3.2.1 Wawancara .....	28
3.2.2 Observasi.....	30
3.2.3 Studi Pustaka.....	30
3.2.4 Literatur.....	31
3.3 Analisis Masalah .....	31
3.3.1 SWOT .....	31
3.3.2 Kelemahan dari Media Lama .....	34
3.3.3 Solusi yang Ditawarkan .....	35
3.4 Analisis Kebutuhan .....	35
3.4.1 Kebutuhan Fungsional .....	35
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	35
3.4.2.1 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras).....	36

3.4.2.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak) .....	36
3.5	Perancangan .....	37
3.5.1	Pra Produksi .....	37
3.5.1.1	Consept .....	37
3.5.1.2	Interface .....	37
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1	Produksi .....	45
4.1.1	Pembuatan Aset Grafis.....	45
4.1.2	Mengunduh Aset Audio .....	46
4.1.3	Perekam Suara.....	46
4.1.4	Pembangunan Aplikasi.....	47
4.1.4.1	Pembuatan Projek Baru .....	47
4.1.4.2	Import File Aset.....	48
4.1.4.3	Animasi Keyframe.....	48
4.1.4.4	Source Code.....	49
4.1.4.5	Pemberian Efek Audio Tombol.....	50
4.1.4.6	Export File apk .....	51
4.2	Pembahasan.....	51
4.2.1	Source Code Tombol.....	57
4.2.2	Source Code Background Music.....	78
4.2.3	Source Code Fullscreen .....	78
4.3	Testing.....	78
4.3.1	Black Box Testing.....	79
4.3.1.1	Dokumentasi Testing di Perangkat Desktop .....	81
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
5.1	Kesimpulan .....	87
5.2	Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>90</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Perbandingan Tinjauan Pustaka .....	10
Tabel 2.1 Tabel Matriks SWOT .....	21
Tabel 2.3 Tabel Jawaban dan Skor .....	22
Tabel 2.4 Tabel 10 Pertanyaan SUS .....	23
Tabel 2.5 Tabel Contoh Data SUS .....	25
Tabel 2.6 Tabel Contoh Hasil Perhitungan Data SUS .....	25
Tabel 3.1 SWOT .....	32
Tabel 3.2 Spesifikasi Hardware .....	36
Tabel 3.3 Software .....	36
Tabel 3.4 Storyboard .....	39
Tabel 3.5 Daftar Aset Audio .....	44
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing .....	79
Tabel 4.2 Tabel Kuesioner SUS .....	82
Tabel 4.3 Tabel Data SUS .....	84
Tabel 4.4 Tabel Hasil Perhitungan Data SUS .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	7
Gambar 2.1 Tahapan metode MDLC.....	17
Gambar 2.2 SUS Score .....	26
Gambar 3.1 Buku Grow With English 1 .....	30
Gambar 3.2 Buku Grow With English 2.....	31
Gambar 3.1 Struktur Menu Game.....	39
Gambar 4.1 Pembuatan Aset Grafis.....	45
Gambar 4.2 Unduh Audio.....	46
Gambar 4.3 Perekaman Suara.....	47
Gambar 4.4 New Project.....	47
Gambar 4.5 Manajemen File Aset di Adobe Flash.....	48
Gambar 4.6 Animasi Keyframe .....	49
Gambar 4.7 Source Code Tombol.....	49
Gambar 4.8 Animasi Tombol Convert to Symbol .....	50
Gambar 4.9 Pemberian Efek Audio Tombol.....	50
Gambar 4.10 Export Project.....	51
Gambar 4.11 Tampilan Splash Screen.....	52
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.13 Tampilan Menu Lessons .....	53
Gambar 4.14 Tampilan Menu Alphabet.....	53
Gambar 4.15 Tampilan Menu Number.....	54
Gambar 4.16 Tampilan Menu Colour.....	54
Gambar 4.17 Tampilan Pohon Keluarga.....	55
Gambar 4.18 Tampilan Menu Help .....	55
Gambar 4.19 Tampilan Menu Karakter .....	56
Gambar 4.20 Tampilan Menu Game.....	56
Gambar 4.21 Tampilan Menu About .....	57
Gambar 4.22 Tampilan Menu Exit.....	57
Gambar 4.23 Testing di Perangkat Desktop .....	82
Gambar 4.24 SUS Score .....	86

## INTISARI

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar. Tidak adanya pelajaran bahasa Inggris membuat siswa sekolah dasar pada suatu kota di Yogyakarta kurang memahami pembelajaran bahasa Inggris dasar seperti abjad, angka, warna, dan pohon keluarga.

Dengan menggunakan bahan ajar buku biasa, siswa cenderung merasa cepat bosan dan kurang tertarik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif agar siswa pada Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta dapat mengenal pelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam pengenalan bahasa Inggris kepada siswa Sekolah Dasar Piri Nitikan Yogyakarta pada kegiatan literasi 15 menit sebelum pelajaran biasa dimulai.

Media pembelajaran interaktif ini menggabungkan berbagai elemen multimedia gambar, suara, teks, dan animasi sehingga siswa lebih tertarik mengenalnya dan akan tertanam dalam memori siswa.

**Kata Kunci** : Multimedia, Interaktif, Media pembelajaran, Pelajaran Bahasa Inggris

## **ABSTRACT**

*English is one of the subjects contained in the elementary school curriculum. The absence of English lessons makes elementary school students in a city of Yogyakarta less understanding of basic English learning such as alphabets, numbers, colours, and family trees.*

*By using ordinary book teaching materials, students tend to get bored quickly and are less interested. Therefore, researchers are interested in making interactive learning media so that students at Piri Nitikan Yogyakarta Elementary School can get to know English lessons. This interactive learning media is expected to help teachers in introducing English to students of Piri Nitikan Yogyakarta Elementary School in literacy activities 15 minutes before regular lessons begin.*

*This interactive learning media combines various multimedia elements of images, sound, text, and animation so that students are more interested in getting to know them and will be embedded in students memories.*

**Keyword :** *Multimedia, Interactive, Media Education, English Lessons*