APLIKASI “HAPPY ENGLISH” SEBAGAI MEDIA PEMEBELAJARAN BAHASA INGGRIS

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika

disusun oleh

ARINA MIFTAHUL HASANAH

17.11.1377

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

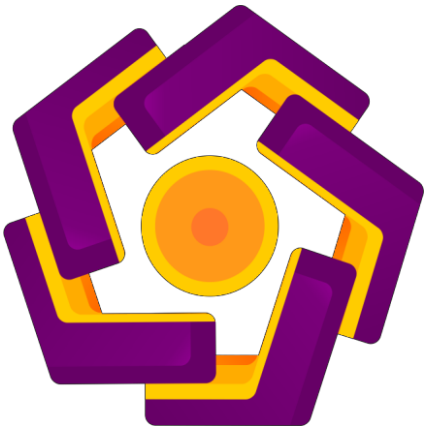
2023

APLIKASI “HAPPY ENGLISH” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

ARINA MIFTAHUL HASANAH

17.11.1377

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

APLIKASI "*HAPPY ENGLISH*" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

yang disusun dan diajukan oleh

Arina Miftahul Hasanah
17.11.1377

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Desember 2022

Dosen Pembimbing,

Agit Amrullah, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302356

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI "*HAPPY ENGLISH*" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

yang disusun dan diajukan oleh

Arina Miftahul Hasanah
17.11.1377
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Agit Amrullah, S.Kom, M.Kom **NIK. 190302356**	
Melwin Syafrizal M.Eng **NIK. 190302105**	
Hendra Kurniawan, M.Kom **NIK. 190302244**	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arina Miftahul Hasanah

NIM : 17.11.1377

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Aplikasi "*Happy English*" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Dosen Pembimbing : Agit Amrullah, S.Kom, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.

3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.

4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.

5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Desember 2022

Yang Menyatakan,

Arina Miftahul Hasanah

Dipindai dengan CamScanner

MOTTO

“Lets live coolly to the maximum” , “Living without passion is like being dead”

“Mari hidup tanpa kekhawatiran,Anda hanya memiliki satu kehidupan tetapi jika anda hidup telalu cepat, saya merasa anda tidak dapat mencapai apa yang anda inginkan’. (K.S.J)

“Mari hidup bersenang-senang dan menjadi keren dliuar dan didalam”. (Y,J)

“Hidup bukan tentang kecepatan, tapi arah dan tujuan”.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas berkat rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang turut mendukung perkuliahan hingga mampu menyelesaikan studi untuk meraih gelar sarjana yaitu :

1. Kedua Orang tua saya yang telah memberikan doa dan dukungan setiap waktu dan setiap saat.
2. Keluarga besar saya yang selalu menyemangati penulis.
3. Dosen Pembimbing saya yang dengan sabar dan teliti dalam membimbing saya untuk berjalan nya skripsi ini.
4. Teman-teman dekat saya yang selalu memberikan dukungan yang tidak ada hentinya untuk penulis.
5. Serta bangtan yang sudah selalu memberi ketenangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir penulis.
6. Untuk semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat, serta taufik hidayah dari-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "***APLIKASI HAPPY ENGLISH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS"***

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak dapat lepas dari kesalahan dan jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga dapat berguna baik bagi penulis sendiri maupun pembaca pada umumnya.

Skripsi ini ditulis sebagai kelengkapan dari penelitian dan syarat kelulusan dari Universitas AMIKOM Yogyakarta, khususnya pada jenjang (S1), S.Kom. Sehubungan dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak, dan penulis sampaikan kepada:

1. Bapak M.Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta..
2. Bapak Agit Amrullah, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan serta bimbingan selama penelitian dan penulisan skripsi.
3. Kepada Bapak, Ibu Dosen dan segenap Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu selama perkuliahan.
4. Seluruh keluarga besar terutama kedua orang tua atas setiap doa dan dukungan yang diberikan.

Yogyakarta, 21 Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv
MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
INTISARI xiv
ABSTRACT xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.6 Metode Penelitian 3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data 5
1.6.2 Metode Observasi 5
1.6.3 Metode Wawancara 5
1.6.4 Metode Analisis 5

1.6.5 Metode Perancangan 5
1.7 Sistematika Penelitian 5
BAB II LANDASAN TEORI 7
2.1 Studi Literatur 7
2.2 Dasar Teori 10
2.2.1 Multimedia 10
2.2.2 Multimedia Interaktif 11
2.2.3 Multimedia Development Life Cycle (MDLC) 12
2.2.4 Media Pembelajaran 14
2.2.5 Framework Flutter 15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 18
3.1 Konsep 18
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem 18
3.3 Implementasi 20
3.4 Batasan Implementasi 20
3.5 Implementasi Perangkat Lunak 21
3.6 Implementasi Perangkat Keras 21
3.7 Analisis Masalah 21
3.7.1 Analisis Permasalahan 21
3.7.2 Analisis Manfaat 23
3.7.3 Analisis Kelayakan Sistem 23
3.8 Design 25
3.9 Materi Collecting 32
3.10 Assembly 33
3.11 Testing 33

3.12 Distribution 33
3.13 Perancangan Aplikasi 34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 40
4.1 Hasil Aplikasi 40
4.1.1 Halaman Login 40
4.1.2 Halaman Menu Home 41
4.1.3 Menu Halaman Pilihan Belajar 42
4.1.4 Menu Tumbuhan 43
4.1.5 Menu Hewan 44
4.1.6 Menu Family 45
4.1.7 Menu Object 46
4.1.8 Menu Quiz 46
4.1.9 Halaman Benar Salah Quiz 50
4.1.10 Halaman Skors 52
4.1.11 Menu Setting 53
4.1.12 Menu Credit 54
4.1.13 Menu About 55
4.1.14 Menu Logout 56
4.2 Hasil Pengujian dan Pembahasan 57
BAB V PENUTUP 60
5.1 Kesimpulan 60
5.2 Saran 60
REFERENSI 62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....9
Tabel 3.1 *Software* yang di Gunakan untuk Membangun Aplikasi 19
Tabel 3.2 *Hardware* yang di Gunakan untuk Membangun Aplikasi 20
Tabel 3.3 Matriks SWOT.....22
Tabel 3.4 Matriks SWOT.....22
Tabel 4.1 Kuesioner user.....57
Tabel 4.2 Bobot Nilai 57
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Aplikasi.....57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep Aplikasi yang Akan di Buat 18
Gambar 3.2 Mockup Halaman Menu Login Aplikasi.....25
Gambar 3.3 *Mockup* Halaman Menu Utama Aplikasi 25
Gambar 3.4 Mockup Halaman Menu Pilihan Materi.....26
Gambar 3.5 Mockup Halaman Menu Materi Nama Tumbuhan 26
Gambar 3.6 Mockup Halaman Menu Nama Hewan.....27
Gambar 3.7 Mockup Halaman Menu Materi Anggota Keluarga.....27
Gambar 3.8 *Mockup* Halaman *Quiz* Aplikasi 28
Gambar 3.9 Mockup Pilihan Halaman Quiz Tumbuhan.....28
Gambar 3.10 Mockup Halaman Quiz Materi Object.....29
Gambar 3.11 Mockup Halaman Quiz Materi Animals 29
Gambar 3.12 Mockup Halaman Quiz Materi Family 30
Gambar 3.13 Mockup Halaman Setting pada Aplikasi.....30
Gambar 3.14 Mockup Halaman Profile Pembuat Aplikasi.....31
Gambar 3.15 Mockup Halaman Pilihan Logout Akun 31
Gambar 3.16 Mockup Halaman untuk Keluar Aplikasi.....32
Gambar 3.17 Tahapan Materi Collecting Aplikasi 32
Gambar 3.18 Tahapan Testing Aplikasi.....33
Gambar 3.19 Tahapan Distribusi Aplikasi.....34
Gambar 3.20 *Use case diagram* 35
Gambar 3.21 *Activity Diagram* 36
Gambar 4.1 Menu *Login* 40
Gambar 4.2 Menu *Home* 41
Gambar 4.3 Menu Pilihan Belajar.....42
Gambar 4.4 Menu Tumbuhan 43
Gambar 4.5 Menu Hewan 44

Gambar 4.6 Menu *Family* 45
Gambar 4.7 Menu *Object* 46
Gambar 4.8 Menu *Quiz Tumbuhan* 47
Gambar 4.9 Menu *Quiz Hewan* 48
Gambar 4.10 Menu *Quiz Family* 49
Gambar 4.11 Menu *Quiz Object* 50
Gambar 4.12 Halaman Benar Salah.....51
Gambar 4.13 Halaman Skors.....52
Gambar 4.14 Menu *Setting* 53
Gambar 4.15 Menu *Credit* 54
Gambar 4.16 Menu *About* 55
Gambar 4.17 Menu *Logout* 56

INTISARI

Masa pandemi *Covid-19 (Coronavirus Disease)* semua pekerjaan dan seluruh pembelajaran dilakukan secara daring sehingga perkembangan dituntut untuk semakin berinovasi dan maju. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19),* pelaksanaan kebijakan pendidikan dilakukan secara daring dan itu berlaku untuk semua kalangan dari kalangan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Namun, dengan tingkat kecakapan Bahasa Inggris di Indonesia yang masih rendah yaitu menduduki peringkat 80 dari 112 negara, maka penting untuk belajar bahasa Inggris sejak dini ke anak, karena otak anak-anak masih mengalami *plasticity* dan *flexibility*. Penelitian ini bertujuan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran menggunakan Bahasa Inggris berdasarkan *EF English Proficiency Index* edisi tahun 2021, perusahaan pendidikan internasional yang fokus pada bahasa akademisi, dan pertukaran budaya. Pada penelitian ini menggunakan metode MDLC *(Multimedia Development Life Cycle)* untuk mengembangkan sebuah media belajar yang lebih menarik.

Kata Kunci: *Multimedia,* Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, *Multimedia Development Life Cycle*

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic (coronavirus disease), all the work and learning was done online, so we needed to be more up to date and advanced. Based on Circular no. 4 of 2020 on the implementation of education in the emergency period of coronavirus disease (Covid-19), the implementation of the education policy takes place online and is available to all groups from elementary schools to universities. However, given the lowest level of English proficiency in Indonesia, which ranks 80th out of 112 countries, it is important for children to learn English from an early age, as children's brains can still experience plasticity. and flexibility. This study aims to create an educational multimedia application using English based on the EF English Proficiency Index 2021, an international educational partnership focused on academic language and cultural exchange. This study uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) to create more engaging learning supports.

***Keywords**: Multimedia, Intructional Media, English, Multimedia Development Life Cycle.*