

**PEMBUATAN APLIKASI ACTIVE DAILY CONVERSATION**

**BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Jaharudin**

**08.12.2991**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2013**



**PEMBUATAN APLIKASI ACTIVE DAILY CONVERSATION**

**BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Jaharudin**

**08.12.2991**

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

**AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI ACTIVE DAYLY CONVERSATION  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jaharudin**

**08.12.2991**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 07 Maret 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN APLIKASI ACTIVE DAYLY CONVERSATION BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jaharudin**

**08.12.2991**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2013

#### Susunan Dewan Penguji

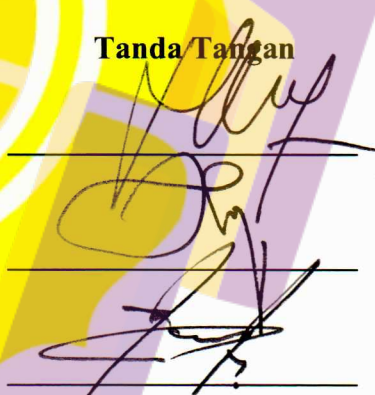
**Nama Penguji**

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

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

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 05 Maret 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Active Daily Conversation Berbasis Android” ini.


Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh derajat sarjana komputer pada program studi S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini bisa saya selesaikan dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan mengarahkan saya sehingga bisa mengerjakan skripsi dengan baik.
3. Orang tua saya yang telah memberikan dukungan dan menjadi motivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dan untuk semua pihak, teman-teman saya yang memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini saya menyadari bahwa masih jauh dari sempurna, mengingat pengetahuan yang terbatas. Untuk itu saya meminta maaf yang sebesar-besarnya jika dalam penyusunan skripsi ini masih ada kesalahan dan kekurangannya.

Yogyakarta, 09 Februari 2013



Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Pengertian Bahasa Inggris.....	7
2.2 Pengertian Aplikasi .....	8
2.3 Pengertian Sistem.....	8
2.4 Pengertian Informasi .....	9
2.5 Pengertian Sistem Informasi .....	9
2.6 Karakteristik Sistem Informasi .....	9
2.7 Metodologi Pengembangan Sistem.....	11
2.8 Android .....	14
2.8.1 Pengertian Android .....	14

2.8.2	Sejarah Android.....	14
2.8.3	Versi-versi Android.....	15
2.8.4	Arsitektur Android.....	18
2.8.5	Siklus Hidup Aplikasi Android.....	21
2.8.6	Kelebihan dan Kekurangan Android.....	22
2.9	Eclipse.....	24
2.9.1	Pengertian Eclipse.....	24
2.9.2	Sejarah Eclipse.....	25
2.9.3	Arsitektur Eclipse.....	25
2.10	XML.....	26
a.	Elements.....	27
b.	Attributes.....	27
c.	Text.....	27
d.	Comments.....	27
2.11	UML.....	28
2.12	SQLite.....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>31</b>
3.1	Analisis.....	31
3.1.1	Analisis SWOT.....	31
3.1.1.1	Strength (Kekuatan).....	31
3.1.1.2	Weakness (Kelemahan).....	32
3.1.1.3	Opportunity (Peluang).....	32
3.1.1.4	Threads (Ancaman).....	32
3.1.2	Analisis Kelayakan.....	32
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	32
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	33
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	33
3.1.3	Analisis Kebutuhan.....	33
3.1.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	33
3.1.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.1.3.2.1	Analisi Kebutuhan Perangkat Keras.....	34

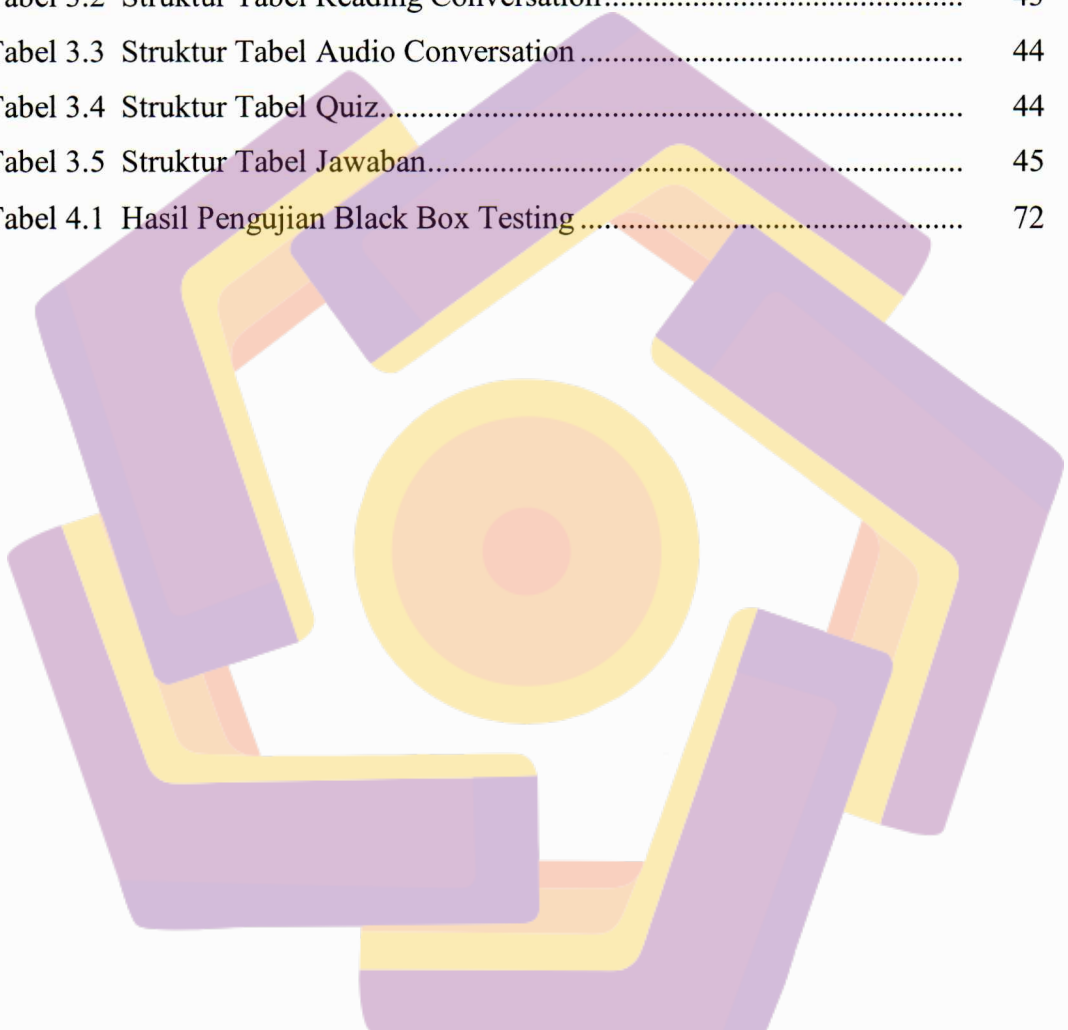


3.1.3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	35
3.2	Perancangan .....	35
3.2.1	Perancangan UML .....	36
3.2.1.1	Use Case Diagram .....	36
3.2.1.2	Class Diagram .....	39
3.2.1.3	Sequence Diagram .....	40
3.2.2	ERD .....	41
3.2.3	Relasi Antar Tabel .....	42
3.2.4	Struktur Basis Data .....	43
3.2.4.1	Struktur Tabel Topik .....	43
3.2.4.2	Struktur Tabel Reading Conversation .....	43
3.2.4.3	Struktur Tabel Audio Conversation .....	44
3.2.4.4	Struktur Tabel Quiz .....	44
3.2.4.5	Struktur Tabel Jawaban .....	45
3.2.5	Perancangan User Interface .....	45
1.	Splash Screen .....	45
2.	Halaman Menu Utama .....	46
3.	Halaman Menu Percakapan .....	46
4.	Halaman Percakapan .....	47
5.	Halaman Menu Quiz .....	47
6.	Halaman Quiz Choosing Word .....	48
7.	Halaman Quiz Matching Word .....	48
8.	Halaman Help .....	49
9.	Halaman About .....	49
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
4.1	Implementasi .....	50
4.1.1	Implementasi Basis Data .....	50
4.1.1.1	Struktur Tabel .....	50
1.	Tabel Topik .....	50
2.	Tabel Reading Conversation .....	51
3.	Tabel Audio Conversation .....	51

4. Tabel Quiz.....	52
5. Tabel Jawaban.....	52
4.1.2 Implementasi Interface.....	53
4.1.2.1 Halaman Splash Screen.....	53
4.1.2.2 Halaman Utama.....	53
4.1.2.3 Halaman Conversation Menu.....	54
4.1.2.4 Halaman Isi Percakapan.....	55
4.1.2.5 Halaman Quiz.....	55
4.1.2.6 Halaman Help.....	56
4.1.2.7 Halaman About .....	56
4.2 Pembahasan .....	57
4.2.1 Pembahasan Kode Program .....	57
1. Program Untuk Membaca dan Mendengar Percakapan.....	57
2. Program Untuk Quiz .....	65
3. Program Untuk Melihat Help.....	68
4. Program Untuk Melihat About.....	69
4.2.2 Pengujian Program.....	71
4.2.2.1 Black Box Testing.....	71
4.2.2.2 White Box Testing .....	72
4.2.3 Instalasi Program.....	73
4.2.4 Pemeliharaan Program .....	76
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan .....	77
5.2 Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur Tabel Topik.....	43
Tabel 3.2 Struktur Tabel Reading Conversation.....	43
Tabel 3.3 Struktur Tabel Audio Conversation.....	44
Tabel 3.4 Struktur Tabel Quiz.....	44
Tabel 3.5 Struktur Tabel Jawaban.....	45
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black Box Testing.....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android .....	18
Gambar 3.1	Use Case Diagram .....	36
Gambar 3.2	Class Diagram .....	39
Gambar 3.3	Sequence Diagram .....	40
Gambar 3.4	Entity Relationship Diagram .....	41
Gambar 3.5	Relasi Antar Tabel .....	42
Gambar 3.6	Splash Screen Aplikasi .....	45
Gambar 3.7	Menu Utama Aplikasi .....	46
Gambar 3.8	Menu Percakapan .....	46
Gambar 3.9	Halaman Percakapan .....	47
Gambar 3.10	Halaman Quiz .....	47
Gambar 3.11	Halaman Quiz Choosing Word .....	48
Gambar 3.12	Halaman Quiz Matching Word .....	48
Gambar 3.13	Halaman Help .....	49
Gambar 3.14	Halaman About .....	49
Gambar 4.1	Struktur Tabel Topik .....	51
Gambar 4.2	Struktur Tabel Reading Conversation .....	51
Gambar 4.3	Struktur Tabel Audio Conversation .....	52
Gambar 4.4	Struktur Tabel Quiz .....	52
Gambar 4.5	Struktur Tabel Jawaban .....	52
Gambar 4.6	Splash Screen .....	53
Gambar 4.7	Menu Utama .....	54
Gambar 4.8	Menu Percakapan .....	54
Gambar 4.9	Halaman Isi Percakapan .....	55
Gambar 4.10	Menu Quiz .....	55
Gambar 4.11	Halaman Help .....	56
Gambar 4.12	Halaman About .....	56
Gambar 4.13	File Adc.Apk .....	74

Gambar 4.14 Pilihan Instalasi Aplikasi.....	74
Gambar 4.15 Proses Instalasi Aplikasi.....	75
Gambar 4.16 Proses Instalasi Selesai.....	75



## INTISARI

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, dengan pengguna aktif yang besar. Bahasa Inggris menjadi bahasa resmi di beberapa Negara seperti Amerika, Britania Raya, Kanada, Australia, dan lain-lain. Di era globalisasi ini, bahasa Inggris merupakan bahasa yang penting untuk dikuasai, karena untuk melakukan interaksi dalam pergaulan internasional bahasa yang di gunakan adalah bahasa Inggris. Untuk masyarakat yang ada di Negara-negara dimana bahasa Inggris bukan sebagai bahasa resmi seperti di Indonesia, maka perlu belajar bahasa Inggris untuk bisa bergaul di tingkat dunia, akan tetapi belajar bahasa Inggris banyak kendalanya terutama untuk orang-orang yang mobilitasnya tinggi, bekerja seharian dan lain sebagainya, mereka butuh suatu sistem pembelajaran yang tidak terikat oleh waktu dan tempat, untuk itu perlu suatu media pembelajaran yang lebih praktis.

Dengan kemajuan teknologi pada saat ini, melihat bermunculannya *smartphone* yang didukung dengan fitur-fitur canggih. Teknologi *smartphone* yang semakin canggih dengan dukungan multimedia yang memungkinkan untuk menciptakan sebuah aplikasi berbasis multimedia, merupakan suatu peluang untuk memecahkan masalah dalam belajar bahasa Inggris bagi orang-orang dengan mobilitas tinggi dan bagi orang yang suka aplikasi yang lebih praktis. *Smartphone* Android yang menguasai pangsa pasar pada saat ini dengan pengguna yang sangat besar merupakan salah satu media yang tepat untuk menerapkan metode pembelajaran bahasa Inggris yang praktis, dengan membuat aplikasi percakapan bahasa Inggris berbasis Android.

Berdasarkan analisis masalah yang ditemukan banyak aplikasi untuk belajar bahasa Inggris yang masih kurang dukungan multimedia terutama *audio*. Banyak aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang masih menggunakan hanya bahasa Inggris tidak dilengkapi dengan bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris, Globalisasi, Mobilitas, Praktis, Multimedia, Android.

## **ABSTRACT**

*English is the international language, with a large active users. English became the official language in some countries such as United States, United Kingdom, Canada, Australia, and others. In this era of globalization, English is an important language to master, due to interaction in the international arena English language is used. For communities in countries where English is not the official language as in Indonesia, it is necessary to learn English to be able to hang out at the world, but learn English has many obstacles, especially for people who are high mobility, working all day and so, they need a system of learning that is not bound by time and place, it is necessary a more practical learning media.*

*With the advances in technology today, saw the emergence of smartphones powered with advanced features. Technology increasingly sophisticated smartphones with multimedia support makes it possible to create a multimedia based application, is an opportunity to solve problems in learning English for people with high mobility and for those who like a more practical application. Android smartphone market share at this point with a very large user is one of the right media to apply the methods of learning practical English, by creating application of English conversation based on Android.*

*Based on the analysis of the problems found many applications to learn English which lacks support for multimedia, especially audio. Many applications are still learning English using English only is not equipped with the Indonesian language.*

**Keywords:** *English, Globalization, Mobility, Practical, Multimedia, Android.*