

**APLIKASI “MAMA ENGLISH” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *SCHOOL FROM HOME* UNTUK
SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI



disusun oleh

Mellani Pitaloka

17.11.1400

**PROGRAM SARJANA
PRORAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**APLIKASI “MAMA ENGLISH” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *SCHOOL FROM HOME* UNTUK
SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Mellani Pitaloka

17.11.1400

**PROGRAM SARJANA
PRORAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI “MAMA ENGLISH” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *SCHOOL FROM HOME* UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Meilani Pitaloka

17.11.1400

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2021.

Dosen Pembimbing,

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI “MAMA ENGLISH” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *SCHOOL FROM HOME* UNTUK SISWA
SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mellani Pitaloka

17.11.1400

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Tanda Tangan

Rum Mohamad Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK. 190302011

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Januari 2022

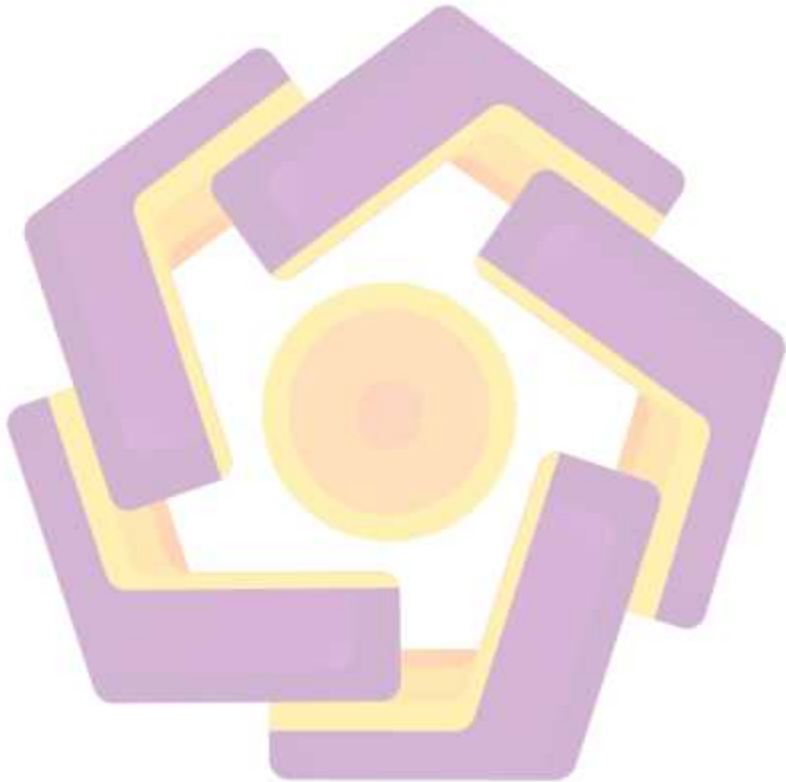


Meilani Pitaloka

17.11.1400

MOTTO

“Hanya karena kamu tidak menangis bukan berarti kamu tidak bersedih,
hanya karena kamu tidak tersenyum bukan berarti kamu tidak bahagia.”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas berkat rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, dan juga tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.

Terimakasih untuk keluarga, pasangan dan teman-teman yang selalu mendoakan mendukung dan menyemangati tiada henti-hentinya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dan juga terimakasih kepada semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap rahmat, karunia serta hidayah-Nya, khususnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang yang kita rasakan saat ini, tak lupa kepada keluarga dan para sahabat atau orang-orang mengikuti jejaknya.

Sehubungan dengan selesainya skripsi ini, dengan rendah hati penulis hanya bisa mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik berupa moril maupun materil, terutama kepada:

1. Allah SWT, yang selalu setia memberikan petunjuk dan memberikan jalan terang pada saat genting dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Moch. Farid Fauzi, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis serta telah sabar membimbing dalam pembuatan skripsi ini.
4. Mama Asriyah yang selalu setia mendoakan, mendukung, menyemangati sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Kepada seluruh keluarga besar Moh. Saeri yang selalu mendoakan dan mendukung serta menyemangati sehingga skripsi bisa terselesaikan.
6. Para Dosen dan Staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman selama masa perkuliahan.
7. Adi Rizal A yang selalu sabar memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi ini
8. Teman teman seperskripsian yang sudah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

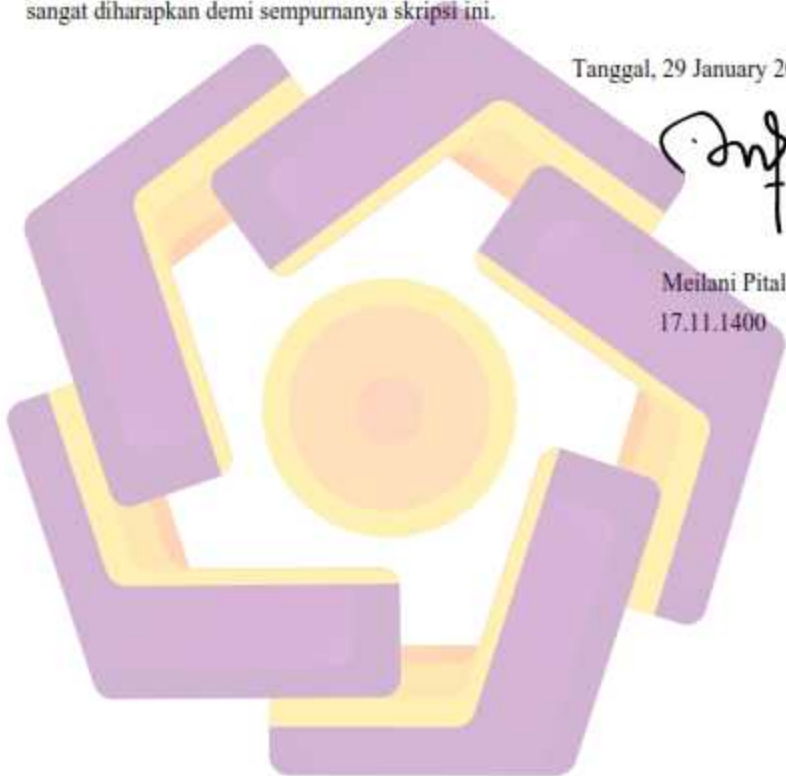
Penulis mendoakan semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT, dan dicatat sebagai amal saleh.

Lebih dari itu, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat baik untuk semua pihak yang membutuhkannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Tanggal, 29 January 2022



Meilani Pitaloka
17.11.1400

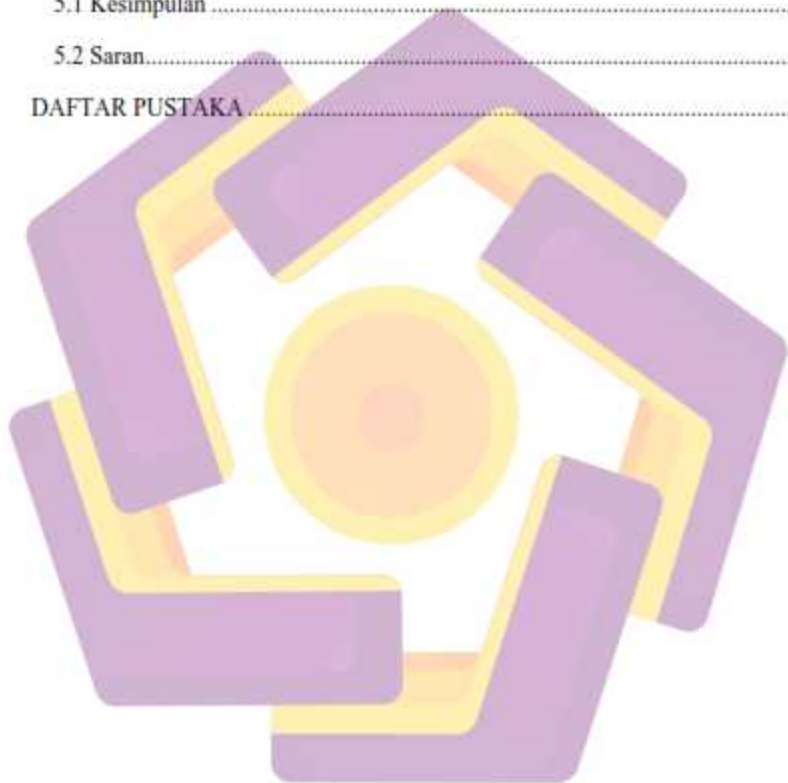


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iiiv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Observasi	6
1.6.1.2 Metode Wawancara	6
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	7

1.7	Sistematika Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Kajian Pustaka	9
2.2	Dasar Teori	12
2.2.1	Pengertian <i>Multimedia</i>	12
2.2.2	Pengertian MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	14
2.2.3	Pengertian Media Pembelajaran	14
2.2.4	Pengertian <i>Frumework Flutter</i>	15
2.2.5	Bahasa Pemrograman <i>Dart</i>	15
BAB III		17
ANALISIS DAN PERANCANGAN		17
3.1	Deskripsi Penelitian	17
3.2	Alur Penelitian	17
3.3	Analisis Masalah	27
3.3.1	Analisis Permasalahan	27
3.3.2	Solusi yang Efektif	29
3.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.4	Analisis Manfaat	31
3.5	Analisis Kelayakan Sistem	32
BAB IV		36
HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Implementasi	36
4.2	Batasan Implementasi	36
4.3	Implementasi Perangkat Lunak	36
4.4	Implementasi Perangkat Keras	36

4.5 Hasil Aplikasi	37
4.6 Hasil Pengujian dan Pembahasan	47
BAB V	55
PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka	11
Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka	12
Tabel 3. 1 Matriks SWOT	28
Tabel 3. 1 Matriks SWOT	29
Tabel 3. 2 Tabel <i>software</i> yang digunakan untuk membangun aplikasi	30
Tabel 3. 3 Tabel <i>hardware</i> yang digunakan untuk membangun aplikasi	31
Tabel 4. 1 Tabel Kuesioner User	47
Tabel 4. 1 Tabel Kuesioner User	48
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Praktisi	49
Tabel 4. 3 Skor Nilai Pertanyaan	50
Tabel 4. 4 Kriteria Interpretasi Skor	50
Tabel 4. 5 Rekapitulasi kuesioner aplikasi kepada user	51
Tabel 4. 5 Rekapitulasi kuesioner aplikasi kepada user	52
Tabel 4. 6 Rekapitulasi kuesioner aplikasi kepada praktisi	52
Tabel 4. 6 Rekapitulasi kuesioner aplikasi kepada praktisi	53
Tabel 4. 7 Hasil Pertanyaan aplikasi kepada user	53
Tabel 4.8 Hasil Pertanyaan aplikasi kepada praktisi	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	4
Gambar 3. 1 <i>Concept</i> aplikasi yang akan dibuat	19
Gambar 3. 2 <i>Mockup</i> halaman menu login aplikasi	20
Gambar 3. 3 <i>Mockup</i> halaman menu utama aplikasi.....	20
Gambar 3.4 <i>Mockup</i> halaman menu pilihan materi aplikasi.....	21
Gambar 3. 5 <i>Mockup</i> halaman menu materi abjad.....	21
Gambar 3.6 <i>Mockup</i> halaman menu materi angka	22
Gambar 3.7 <i>Mockup</i> halaman menu materi buah-buahan aplikasi	22
Gambar 3.8 <i>Mockup</i> halaman menu materi anggota tubuh aplikasi	23
Gambar 3.9 <i>Mockup</i> halaman menu materi colors aplikasi	23
Gambar 3.10 <i>Mockup</i> halaman materi hewan aplikasi	24
Gambar 3.11 <i>Mockup</i> halaman pilihan quiz aplikasi	24
Gambar 3.12 <i>Mockup</i> halaman quiz materi hewan dan buah	25
Gambar 3.13 <i>Mockup</i> halaman <i>quiz</i> materi anggota tubuh	25
Gambar 3.14 <i>Mockup</i> halaman <i>settings</i> aplikasi	26
Gambar 3.15 <i>Mockup</i> halaman <i>profile</i> pembuat aplikasi	26
Gambar 3.16 <i>Mockup</i> halaman tentang/about aplikasi	27
Gambar 3.17 <i>Mockup</i> halaman pilihan untuk logout akun	27
Gambar 3.18 <i>Mockup</i> halaman untuk keluar aplikasi	28
Gambar 3.19 Gambar tahapan distribusi aplikasi	29
Gambar 3.20 <i>Use Case Diagram</i>	35
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram</i> Menu Mulai Belajar	36
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram Quiz</i>	37
Gambar 4.1 Menu <i>Login</i>	39

Gambar 4. 2 Menu <i>Home</i>	40
Gambar 4. 3 Menu Mulai Belajar	40
Gambar 4. 4 Menu <i>Alphabets</i>	41
Gambar 4. 5 Menu <i>Animals</i>	41
Gambar 4. 6 Menu <i>Colors</i>	42
Gambar 4. 7 Menu <i>Fruits</i>	42
Gambar 4. 8 Menu <i>Limbs</i>	43
Gambar 4. 9 Menu <i>Numbers</i>	43
Gambar 4. 10 Menu <i>Quiz</i>	44
Gambar 4. 11 Menu <i>Quiz Animals</i>	44
Gambar 4. 12 Menu <i>Quiz Fruits</i>	45
Gambar 4. 13 Menu <i>Quiz Limbs</i>	45
Gambar 4. 14 Menu <i>Settings</i>	46
Gambar 4. 15 Menu <i>Credit</i>	46
Gambar 4. 16 Menu <i>About</i>	47
Gambar 4. 17 Menu <i>Logout</i>	47
Gambar 4. 18 Menu <i>Keluar Aplikasi</i>	48

INTISARI

Masa pandemi *Covid-19 (Coronavirus Disease)* ini semua pekerjaan dan seluruh pembelajaran dilakukan secara daring sehingga menuntut perkembangan *IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)* untuk semakin berinovasi. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)*, seluruh pelaksanaan kebijakan pendidikan dilakukan secara daring mulai dari kalangan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Berdasarkan *EF English Proficiency Index* edisi tahun 2020 atau indeks kecakapan yang dikeluarkan oleh *EF Education First*, perusahaan pendidikan internasional yang fokus pada bahasa akademisi, pertukaran budaya, dan perjalanan pendidikan. Tingkat kecakapan Bahasa Inggris di Indonesia masih rendah dengan mendapatkan peringkat 74 dari 100 negara. Oleh karena itu, pentingnya pendidikan bahasa Inggris sejak dini ke anak, karena otak anak-anak masih mengalami *plasticity* dan *flexibility* sehingga dapat lebih mudah memahami.

Oleh karena itu diperlukan adanya alternatif baru dalam pemberian materi Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris agar terlihat lebih menarik perhatian siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

Kata Kunci: *Multimedia*, Bahasa Inggris, *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*.

ABSTRACT

During the Covid-19 (Coronavirus Disease) pandemic, all work and all learning is done online, thus demanding the development of science and technology (Science and Technology) to further innovate. Based on Circular Number 4 of 2020 concerning the Implementation of Education in the Coronavirus Disease (Covid-19) Emergency Period, all implementation of education policies is carried out online, from elementary schools to universities.

Based on the 2020 edition of the EF English Proficiency Index or proficiency index issued by EF Education First, an international education company focused on academic language, cultural exchange and educational travel. The level of English proficiency in Indonesia is still low with a ranking of 74 out of 100 countries. Therefore, it is important to teach English from an early age to children, because children's brains still experience plasticity and flexibility so they can understand more easily.

Therefore, it is necessary to have a new alternative in providing English material using English learning media applications to make it look more attractive to elementary school students. In this study, the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method is used to develop a more attractive and efficient learning media.

Keywords: *Multimedia, Instructional Media, English, MDLC (Multimedia Development Life Cycle).*

