

**APLIKASI PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhammad Taufiq

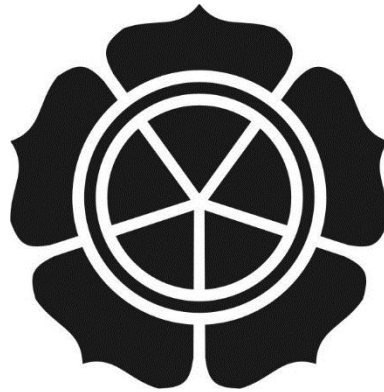
11.11.5543

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**APLIKASI PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

Muhammad Taufiq

11.11.5543

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI EDUKASI BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK
BERBASIS ANDROID**

yang disiapkan dan disusun oleh

Muhammad Taufiq

11.11.554

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juli 2015

Dosen Pembimbing



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI EDUKASI BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Muhammad Taufiq

11.11.5543

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

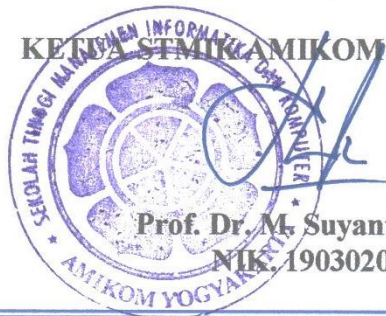
Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Nopember 2015

KEMAHAMUKOM 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 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, 25 November 2015



Muhammad Taufiq

NIM. 11.11.5543

MOTTO

Pada Alam semesta terkadang kekuatan terbesar terdapat pada bintang yang terkecil
(*Dave Ming Chang*)

Saya memilih orang malas untuk melakukan pekerjaan yang sulit. Karena orang yang malas akan menemukan cara mudah untuk melakukannya
(*Bill Gates*)

Bangun tidur kuterus mimpi
(*A Mild Commercial*)

Bahwasanya sesuatu yang sulit itu adalah sesuatu yang tidak mudah
(*Mustahil Media*)

Kegagalan adalah keberhasilan yang gagal
(*Mustahil Media*)

Tuhan tidak pernah menciptakan produk gagal
(*Comic 8*)

Malaikat tidak punya otak dan nafsu untuk terjerumus dari bisikan setan
Manusia mempunyai otak dan nafsu
Manusia yang bisa menolak bisikan setan derajatnya lebih tinggi dari Malaikat
Manusia yang tidak bisa menolak bisikan setan derajatnya lebih rendah dari
Malaikat
(*KH. Anwar Zahid*)

PERSEMBAHAN

Penulisan Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kepada kedua orang tua saya Bapak Muhammad Yasin & Ibu Suwarti, Kakak tercinta Mba Tibby, Mba Afi, dan Mba Fatimah yang telah memberikan semangat, motivasi, dorongan moral maupun spiritual dan uang (tentu saja pulsa juga) kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
3. Kepada Bapak Hannif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Kepada sahabat-sahabat penulis yaitu keluarga kelas 11-SITI-13 yang penulis sayangi, tanpa mereka Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik.
5. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan Judul “APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan S1 Tekni Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, Penyusunan Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan Terima Kasih kepada:

1. Kedua Orang tua tercinta dan seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung saya baik dari dukungan moral maupun materil.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis di bangku kuliah dan juga

membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya Skripsi ini.

6. Sahabat-sahabat penulis dan semua teman-teman seperjuangan yaitu keluarga 11-SITI-13 yang penulis sayangi, tanpa mereka Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik.
7. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan selanjutnya.

Akhirnya, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

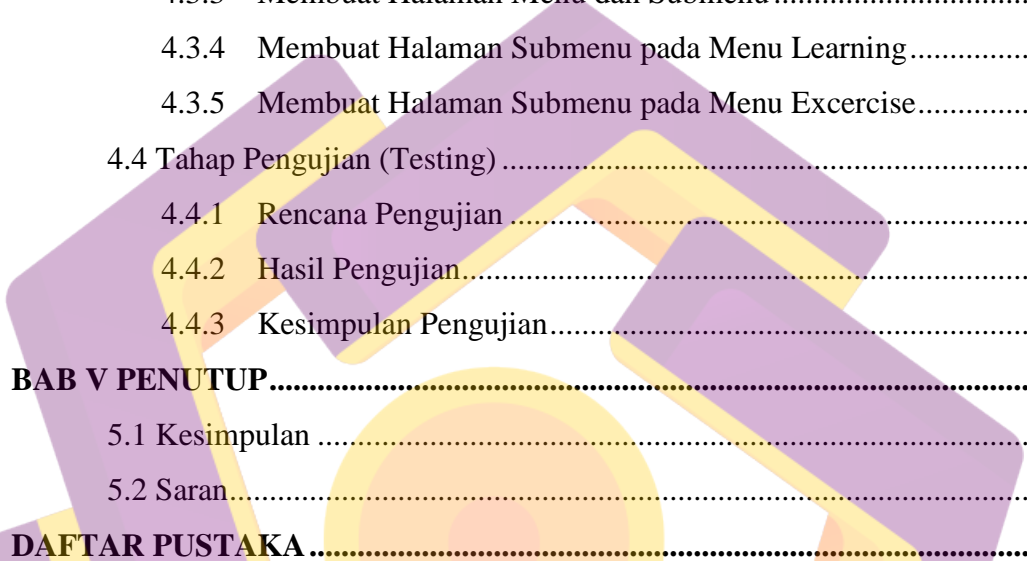
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 25 November 2015

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Studi Kepustakaan	4
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Pengembangan	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Sejarah Bahasa Inggris	9
2.3 Game.....	11
2.3.1 Sejarah Perkembangan game.....	11
2.3.2 Jenis-jenis Game.....	16
2.3.3 Tahap Pengembangan Game	18
2.3.4 Role Playing Games	19
2.4 Edukasi.....	20
2.5 Pengertian Game Edukasi	20
2.6 Android	22
2.6.1 Perkembangan Android	22
2.6.2 Fitur Android.....	26

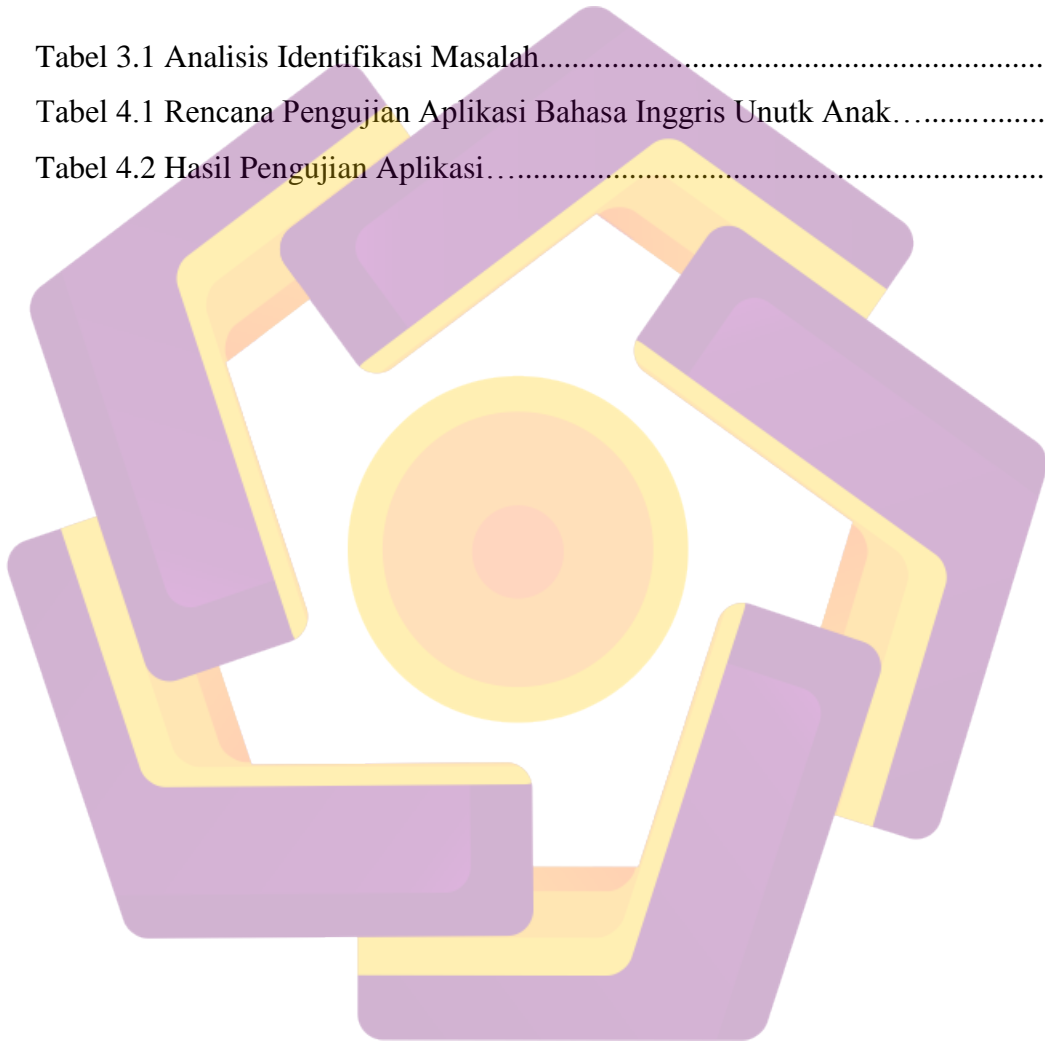
2.6.3	Arsitektur Android	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Tinjauan Umum	31
3.2	Analisis Identitas Masalah	31
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	34
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	34
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	34
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	35
3.3.3	Kebutuhan Pengguna (User)	35
3.4	Analisis Kelayakan.....	35
3.4.1	Kelayakan Teknologi	36
3.4.2	Kelayakan Operasional.....	36
3.4.3	Kelayakan Hukum	37
3.5	Perancangan Aplikasi.....	37
3.5.1	Konsep Aplikasi	38
3.5.2	Konsep Struktur navigasi	38
3.6	Perancangan Tampilan	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Implementasi	43
4.1.1	Lingkungan Implementasi.....	43
4.1.1.1	Lingkungan Perangkat Keras.....	43
4.1.1.2	Lingkuunagn Perangkat Lunak.....	44
4.1.2	Implementasi Program	44
4.2	Pembahasan Tampilan	44
4.2.1	Tampilan Intro	44
4.2.2	Tampilan Menu	45
4.2.3	Tampilan Submenu.....	46
4.2.4	Tampilan Menu Help.....	47
4.2.5	Tampilan Menu About Me.....	48
4.2.6	Tampilan Halaman Submenu pada Learning.....	48



4.2.7	Tampilan Halaman SubMenu pada Menu Excercise.....	50
4.2.8	Tampilan Nilai	52
4.3	Pembuatan Program	53
4.3.1	Membuat Halaman Workspace	53
4.3.2	Membuat Halaman Intro	55
4.3.3	Membuat Halaman Menu dan Submenu	58
4.3.4	Membuat Halaman Submenu pada Menu Learning.....	62
4.3.5	Membuat Halaman Submenu pada Menu Excercise.....	76
4.4	Tahap Pengujian (Testing)	84
4.4.1	Rencana Pengujian	84
4.4.2	Hasil Pengujian.....	85
4.4.3	Kesimpulan Pengujian.....	87
BAB V	PENUTUP.....	88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Identifikasi Masalah.....	31
Tabel 4.1 Rencana Pengujian Aplikasi Bahasa Inggris Unutk Anak.....	84
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aplikasi.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Navigasi.....	38
Gambar 3.2 Rancangan tampilan awal saat muncul animasi.....	39
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Intro.....	40
Gambar 3.4 Rancangan Menu.....	40
Gambar 3.5 Tampilan SubMenu untuk Pembelajaran / Learning.....	41
Gambar 3.6 Tampilan SubMenu untuk Pelatihan / Excercise.....	42
Gambar 3.7 Rancangan Menu Petunjuk / Help.....	42
Gambar 3.7 Rancangan Menu About Me.....	42
Gambar 4.1 Rancangan tampilan awal saat muncul animasi.....	45
Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Intro.....	45
Gambar 4.3 Rancangan Menu	46
Gambar 4.4 Tampilan SubMenu untuk Pembelajaran / Learning.....	46
Gambar 4.5 Tampilan SubMenu untuk Pelatihan / Excercise.....	47
Gambar 4.6 Rancangan Menu Petunjuk / Help.....	47
Gambar 4.7 Rancangan Menu About Me.....	48
Gambar 4.8 Tampilan Konten Vegetable pada Learning.....	48
Gambar 4.9 Tampilan Konten Fruits pada Learning.....	49
Gambar 4.10 Tampilan Konten Objects pada Learning.....	49
Gambar 4.11 Tampilan Konten Animals pada Learning.....	50
Gambar 4.12 Tampilan Konten Vegetables pada Excercise.....	50
Gambar 4.13 Tampilan Konten Fruits pada Excercise.....	51
Gambar 4.14 Tampilan Konten Objects pada Excercise.....	51
Gambar 4.15 Tampilan Konten Animals pada Excercise.....	52
Gambar 4.16 Nilai pada Excercise.....	52
Gambar 4.17 Halaman Workspace.....	53

Gambar 4.18 Tampilan Timeline.....	54
Gambar 4.19 Tampilan Action Panel.....	54
Gambar 4.20 Text untuk intro	55
Gambar 4.21 Pembuatan Halaman Intro.....	56
Gambar 4.22 Pembuatan Animasi Object di Flash dan Animasi text menggunakan After Effect.....	57
Gambar 4.23 Pembuatan Tombol Start.....	58
Gambar 4.24 Action Script Tombol Start.....	58
Gambar 4.25 Pembuatan Text dari Submenu dengan After Effect.....	59
Gambar 4.26 Pembuatan menu dan Sub Menu.....	59
Gambar 4.27 Script Menu untuk Masuk ke Submenu.....	60
Gambar 4.28 Pembuatan animasi text Submenu dengan After Effect.....	60
Gambar 4.29 Script Submenu.....	61
Gambar 4.30 Pembuatan SubMenu Fruits.....	62
Gambar 4.31 Script Submenu Fruits.....	63
Gambar 4.32 Pembuatan Submenu Vegetables.....	64
Gambar 4.33 Script Submenu Vegetables.....	65
Gambar 4.34 Pembuatan Submenu Animals.....	66
Gambar 4.35 Script Submenu Animals.....	67
Gambar 4.36 Pembuatan Submenu Objects.....	68
Gambar 4.37 Script Submenu Objects.....	69
Gambar 4.38 Pembuatan animasi text dengan Swish max.....	70
Gambar 4.39 Pembuatan Objek untuk Halaman Submenu Fruit.....	71
Gambar 4.40 Pembuatan animasi buah yang tidak dipilih.....	71
Gambar 4.41 Pembuatan Objek untuk Halaman Submenu Vegetables.....	72
Gambar 4.42. Pembuatan animasi Sayuran yang tidak dipilih.....	72
Gambar 4.43. Pembuatan Objek untuk Halaman Submenu Objects.....	73
Gambar 4.44. Pembuatan animasi Benda yang tidak dipilih.....	74
Gambar 4.45. Pembuatan Animasi Hewan untuk Halaman Submenu Animals...	75

Gambar 4.46.Pembuatan animasi Hewan yang tidak dipilih.....	75
Gambar 4.47.Pembuatan Maze Object.....	76
Gambar 4.48.Pembuatan Script Maze Object.....	77
Gambar 4.49.Pembuatan Script Untuk Nilai Maze Object.....	77
Gambar 4.50.Pembuatan Maze Vegetables.....	78
Gambar 4.51.Pembuatan Script Maze Vegetables.....	79
Gambar 4.52.Pembuatan Script Untuk Nilai Maze Vegetables.....	79
Gambar 4.53.Pembuatan Maze Animals.....	80
Gambar 4.54.Pembuatan Script Maze Animals.....	81
Gambar 4.55.Pembuatan Script Nilai Untuk Maze Animals.....	81
Gambar 4.56.Pembuatan Maze Fruits.....	82
Gambar 4.57.Pembuatan Script Maze Fruits.....	83
Gambar 4.58.Pembuatan Script Untuk Nilai Maze Fruits.....	83



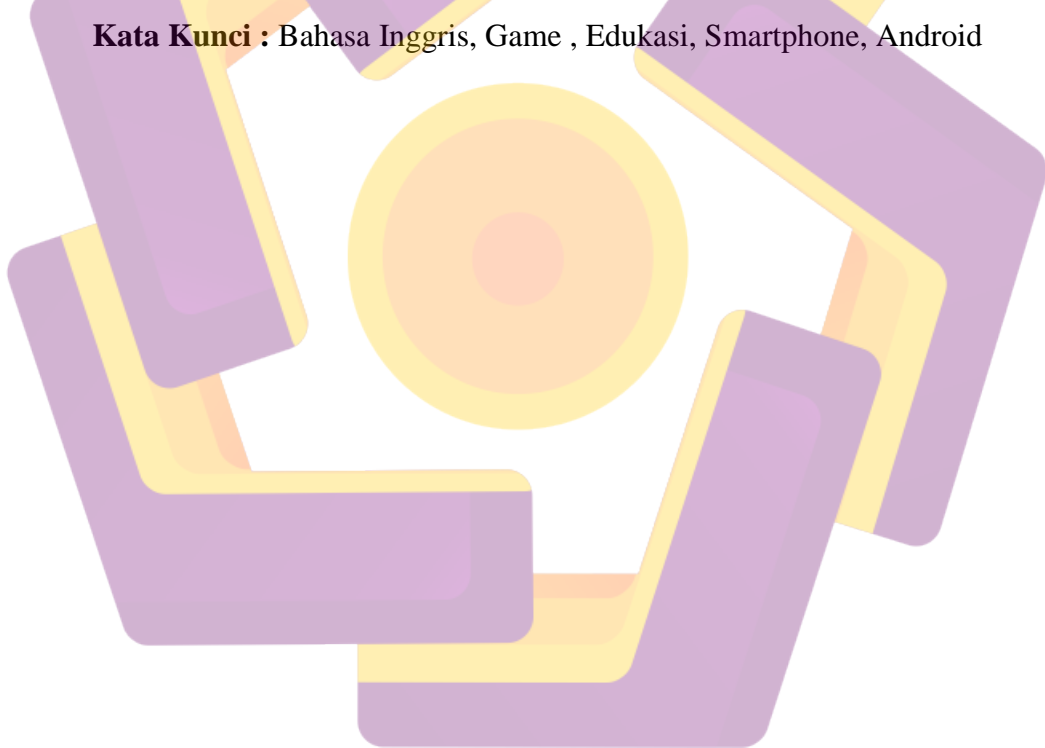
INTISARI

Penggunaan bahasa Inggris merupakan salah satu modal utama untuk saat ini. Anggapan di masyarakat yang menyatakan bahwa orang-orang mahir dalam bahasa Inggris akan diterima di dunia kerja. Asumsi ini membuat berbagai lembaga pendidikan memberikan pelatihan bahasa Inggris untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak-anak dalam bahasa Inggris.

Saat ini, ia juga telah diajarkan sejak SD bahasa Inggris, dan banyak program atau bimbingan bahasa Inggris, tetapi sekolah atau kursus sangat formal, dan terpaku pada buku yang membuat anak-anak sedikit bosan dan malas untuk belajar.

Dengan demikian berdasarkan masalah di atas dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah aplikasi permainan atau permainan Interaktif. Game ini juga dapat dimainkan pada perangkat android yang saat ini banyak digunakan dalam ponsel pintar dan tablet

Kata Kunci : Bahasa Inggris, Game , Edukasi, Smartphone, Android



ABSTACK

The use of the English language is one of the main capital for the time being. The presumption in the community stating that people proficient in English will be accepted in the world of work. This assumption makes various educational institutions provide English language training to improve children's language development in English.

Nowadays, it also has been taught since elementary school English, and many courses or guidance of the English language, but the school or the course is very formal, and glued to the books that make children a little bored and lazy to learn.

Thus based on the above problems can be used by teachers in learning is a game application or game Interactive. This game can also be played on android devices that are currently widely used in smart phones and tablets

Keywords – English , game , education, android, smartphones).

