

**SISTEM INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN NAMA BENDA DALAM BAHASA INGGRIS
BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI

**Disusun Oleh :
FARHANSYAH PUTRO
201610255222**



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Sistem Informasi Media Pembelajaran
Pengenalan Nama Benda Dalam
Bahasa Inggris Berbasis Desktop
Nama Mahasiswa : Farhansyah Putro
Nomor Pokok Mahasiswa : 201610225222
Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Bekasi, September 2022

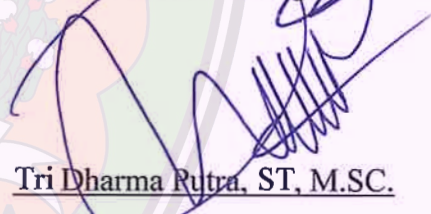
Menyetujui,

Pembimbing I :


Kusdarnowo Hantoro M.Kom S.Kom

NIDN: 0329076601

Pembimbing II :


Tri Dharma Putra, ST, M.SC.

NIDN: 0302117101

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Farhansyah Putro
Nomor Pokok Mahasiswa : 201610225222
Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Oktober 2022

Jakarta, 11 Oktober 2022

MENGESAHKAN,

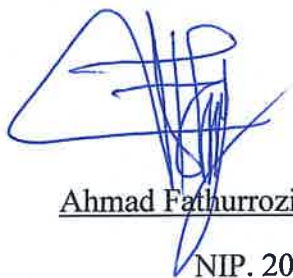
Ketua Tim Penguji : Dwipa Handayani, S.Kom., M.M.S.I
NIDN : 0317078008

Penguji I : Prio Kustanto, S.T., M.Kom
NIDN : 0309047701

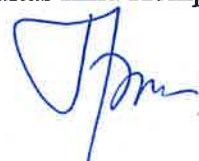
Penguji II : Kusdarnowo Hantoro, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0329076601

MENGETAHUI,

Ketua Prodi Informatika


Ahmad Fathurrozi, S.E., M.M.S.I
NIP. 2012486

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer


Dr. Dra Tyastuti Sri Lestari, M. M
NIP. 1408206



UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Farhansyah Putro
NPM : 201610225222
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Media Pembelajaran Pengenalan
Nama Benda Dalam Bahasa Inggris Berbasis Desktop

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan **hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya**. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan dari pihak manapun.

Bekasi,
Penulis



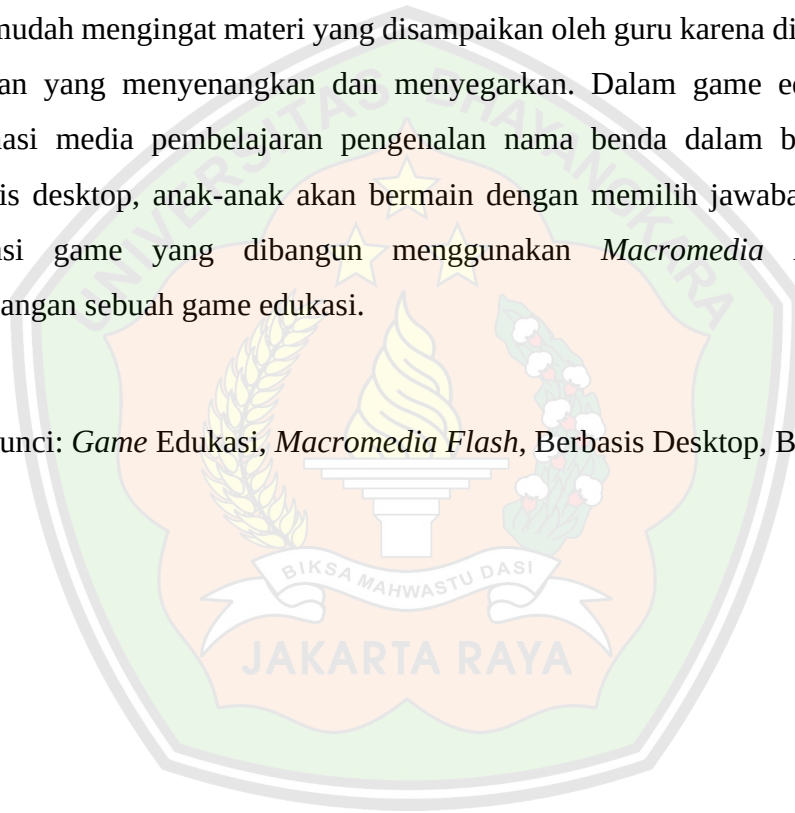
Farhansyah Putro

ABSTRAK

Farhansyah Putro, 201610225222, Sistem Informasi Media Pembelajaran Pengenalan Nama Benda Dalam Bahasa Inggris Berbasis Desktop.

Perkembangan teknologi yang pesat saat terpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung belajar sambil bermain. Dengan media pembelajaran game bahasa inggris ini akan membuat anak-anak lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan dan menyegarkan. Dalam game edukasi sistem informasi media pembelajaran pengenalan nama benda dalam bahasa inggris berbasis desktop, anak-anak akan bermain dengan memilih jawaban yang tepat. Aplikasi game yang dibangun menggunakan *Macromedia Flash* dalam perancangan sebuah game edukasi.

Kata kunci: *Game Edukasi, Macromedia Flash, Berbasis Desktop, Bahasa Inggris.*



ABSTRACT

Farhansyah Putro, 201610225222, Desktop-Based Learning Media Information System for Recognizing Object Names in English.

The rapid development of technology when is affected by the learning process in elementary schools and also affects the learning material and the way of delivering material in the process of teaching and learning activities. At the educational stage of elementary school-age children, students will tend to learn while playing. With this English game learning media, it will make it easier for children to remember the material presented by the teacher because it is presented in a fun and refreshing display. In this desktop-based English learning media information system learning game, children will play by choosing the right answer. Game application built using Macromedia Flash in designing an educational game..

Keywords: Educational Games, Macromedia Flash, Desktop Based, English.



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farhansyah Putro
NPM : 201610225222
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*), atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Sistem Informasi Media Pembelajaran Pengenalan Nama Benda Dalam
Bahasa Inggris Berbasis Desktop**

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 11 Oktober 2022
Yang Menyatakan


Farhansyah Putro
201610225222

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Karunia dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir Skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Game Pengenalan Nama Benda dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Adapun tujuan dalam pembuatan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam mengerjakan Tugas Akhir skripsi yang diberikan oleh pihak Universitas sebagai syarat terakhir untuk Kelulusan dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan dengan cara menyelesaikan Laporan Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya diharapkan dapat bermanfaat kepada pihak tempat objek penelitian ini yaitu SDN Mekarsari 01 Tambun Selatan, Bekasi.

Dalam penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan dari beberapa pihak Universitas maupun Pihak Sekolah Islam Plus Edu/prog dimana tempat penelitian ini dilakukan, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak. Irjen Polisi (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M., Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Dr. Dra. Tyastuti Sri Lestari, M.M., Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Ahmad Fathurrozi, S.E, M.M.S.I selaku Ketua Progam Studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Kusdarnowo Hantoro, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing I dan Bapak Tri Dharma Putra, S.T., M.Sc. selaku pembimbing II dalam pembuatan skripsi, yang telah banyak memberi pangarahan, dan pembelajaran demi kelancaran pengerjaan laporan tugas akhir/Skripsi.
5. Ibu Arti Purwasari, S.Pd. selaku kepala sekolah Sdn Mekarsari 01 yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian untuk skripsi di Sekolah SDN Mekarsari 01 Tambun Selatan, Kab. Bekasi.
6. Guru-guru SDN Mekarsari 01 Tambun Selatan yang selalu memberikan arahan dan bimbingan.
7. Pada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Kritik dan saran sangat penuh harapan untuk perbaikan penelitian selanjutnya.
Semoga skripsi ini bermanfaat

Bekasi, 31
Oktober 2022



Farhansyah Putro



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRAC.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.7. Konsep Pengembangan Software.....	4
1.8. Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Game	6
2.2. Pengertian Edukasi.....	6
2.3. <i>Game</i> Edukasi	7
2.4. Media Pelajaran.....	7
2.5. Pengertian Pembelajaran	8
2.6. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	8
2.7. Bahasa Inggris.....	9
2.8 Perkembangan	10
2.9 Tinjauan Pustaka	10

2.10 Macromedia Flash	13
2.11 Coreldraw X7	14
2.12 Storyboard.....	14
2.13 UML.....	14
2.14 Flowchart.....	15
2.15 Use Case	16
2.16 Activity Diagram	19
2.17 Metode Pengembangan Sistem	19
2.18 Metode Pengembangan <i>Game Development Life Cycle</i>	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Gambaran Sistem Berjalan.....	24
3.1.1. <i>Flowmap</i> Proses Games Berjalan Saat Ini.....	25
3.2. Sistem Usulan	26
3.2.1. <i>Flowmap</i> Sistem Usulan Proses Pembelajaran Siswa	27
3.2.2. <i>Flowmap</i> Siswa Pilih Panduan	28
3.2.3. <i>Flowmap</i> Siswa Latihan	28
3.2.4. <i>Flowmap</i> Aktivitas Keluar.....	29
3.3. Analisis Kebutuhan Siswa	30
3.3.1. Berdasarkan proses bisnis.....	30
3.4. Deskripsi Aktor	31
3.5. <i>Activity Diagram</i>	31
3.5.1. <i>Activity Data Diagram</i> Soal	32
3.5.2 Data Panduan Pemain	32
3.5.3 Data Hasil Pertanyaan Soal.....	33
3.5.4 Kelola Data Soal	34
3.6. Inisiasi Awal (<i>Initiation</i>)	34
3.7 Tahap Persiapan (<i>Per-production</i>).....	35
3.8 Teknik Pengumpulan Data	35
3.9 Observasi.....	36
3.10 Wawancara.....	36
3.11 Wawancara Siswa	37

3.12 Pustaka	38
3.13 Metode Pengembangan Sistem	38
3.14 Tahap Insiasi (<i>initiation</i>)	39
3.15 Tahap Persiapan (<i>pre-production</i>)	39
3.16 Tahap pengerjaan (<i>production</i>)	39
3.17 Tahap pengujian (<i>alpha testing</i>)	39
3.18 Tahap <i>Beta</i>	40
3.19 Tahap Perilisan (<i>Release</i>)	40
3.20 Kerangka Berfikir	40

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

4.1. Hasil Pengembangan	42
4.4.1 Halaman Judul Pembukaan	44
4.4.2 Halaman Main Menu	44
4.4.3 Halaman <i>Score</i>	45
4.2. Material <i>Game</i>	45
4.3 Material Gambar	46
4.4 Implementasi	48
4.4.1 Halaman Awal	49
4.4.2 Halaman <i>Game</i>	50
4.4.3 Halaman <i>Quiz</i>	50
4.4.4 Halaman menu <i>games</i>	51
4.4.5 Halaman <i>Score</i>	51
4.4.6 Halaman Panduan <i>Game</i>	52
4.5 Pengkodean	52
4.6 Pengujian	53
4.7 Tahap Pengujian (<i>Alpha Test</i>)	53
4.8 Pengujian Fungsi	53
4.9 Hasil Pengujian Produk	54
4.10 Hasil Uji Coba Siswa	5

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	57
5.2. Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	12
Tabel 2.2 Simbol <i>Flowchart</i>	15
Tabel 2.3 Simbol <i>Use Case</i>	16
Tabel 2.4 Simbol <i>Diagram Activity</i>	19
Tabel 3. Deskripsi Aktor	31
Tabel 3.2 <i>Software</i> Pendukung.....	35
Tabel 3.3 Spesifikasi <i>Hardware</i> Laptop	35
Tabel 3.4 Tabel Hasil Wawancara	37
Tabel 3.5 Tabel Hasil Wawancara	38
Tabel 4.1 Material <i>Game</i> dan Teks	46
Tabel 4.2 Material Gambar	46
Tabel 4.3 Test Fungsi.....	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Ahli Media	54
Tabel 4.5 Hasil Penilaian terhadap uji coba media pembelajaran	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Blitz Game Studios GDLC</i>	17
Gambar 2.2 <i>Arnold Hendric's GDLC</i>	17
Gambar 2.3 <i>Doppler Interactive GDLC</i>	18
Gambar 2.4 <i>Heather Chandler's GDLC</i>	18
Gambar 2.5 Pedoman Metode <i>GDLC</i> Baru	19
Gambar 3.1 <i>Flowmap</i> Proses <i>Games</i> Berjalan saat ini	25
Gambar 3.2 <i>Flowmap</i> Sistem Usulan Proses Pembelajaran Siswa.....	27
Gambar 3.3 <i>Flowmap</i> Sistem Usulan Proses Pembelajaran Siswa.....	28
Gambar 3.4 <i>Flowmap</i> Siswa Latihan	28
Gambar 3.5 <i>Flowmap</i> Sistem Usulan Aktivitas Keluar	29
Gambar 3.6 <i>Usecase</i> Sistem Informasi	30
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Data Soal	32
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Panduan Pemain	32
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Hasil Pertanyaan Soal.....	33
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Soal.....	34
Gambar 3.11 Kerangka Berfikir.....	41
Gambar 4.1 Desain <i>Story Board Game</i> Edukasi.....	43
Gambar 4.2 Perancangan <i>Storyboard</i> Tampilan Menu.....	44
Gambar 4.3 Perancangan <i>Storyboard</i> Tampilan Panduan <i>Game</i>	44
Gambar 4.4 Perancangan <i>Storyboard</i> Tampilan Skor <i>Game</i>	45
Gambar 4.5 <i>Scene Main Menu</i>	49
Gambar 4.6 <i>Scene Mulai Game</i>	50
Gambar 4.7 <i>Scene Quiz Game</i>	50
Gambar 4.8 <i>Scene Quiz Game</i>	51
Gambar 4.9 <i>Scene Skor Game</i>	51
Gambar 4.10 <i>Scene Skor Game</i>	52

