

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Aplikatif	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Perancangan Aplikasi.....	7
a. Perancangan	7
b. Rancang Bangun	7
c. Aplikasi	8
2. <i>Game</i> Edukasi	8

a.	Pengertian <i>Game</i>	8
b.	Pengertian Edukasi.....	9
c.	Pengertian <i>Game</i> Edukasi	10
3.	Media Pembelajaran.....	11
a.	Pengertian Pembelajaran	11
b.	Pengertian Media.....	11
c.	Pengertian Media Pembelajaran.....	12
4.	Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Kelas IV.....	12
5.	Madrasah Ibtidaiyah.....	15
a.	Madrasah	15
b.	Madrasah Ibtidaiyah.....	16
6.	Android.....	16
a.	Pengertian Android	16
b.	Sejarah Android.....	17
c.	Versi Android.....	18
d.	Kelebihan Android	22
e.	<i>Marketing Share Android</i>	23
7.	<i>Programming</i>	24
a.	<i>Java</i>	24
b.	XML.....	25
8.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	25
a.	<i>Usecase Diagram</i>	25
b.	<i>Activity Diagram</i>	27
c.	<i>Sequence Diagram</i>	28
9.	Perangkat Lunak yang Digunakan	30
a.	Android Studio	30
b.	Adobe Photoshop	32
c.	Microsoft Word.....	33
B.	Penelitian Sebelumnya	33
BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Tempat Waktu dan Penelitian	38

B.	Metode Pengumpulan Data	38
1.	Observasi (Pengamatan langsung)	38
2.	Wawancara	39
3.	Kuesioner (Angket)	39
4.	Studi Pustaka (Literatur)	40
C.	Alat dan Bahan Penelitian	40
1.	<i>Hardware</i> yang digunakan untuk membuat aplikasi.....	40
2.	<i>Software</i> yang digunakan untuk membuat aplikasi.....	41
3.	Bahan penelitian yang digunakan membuat aplikasi	41
D.	Konsep Penelitian.....	41
1.	Struktur (Kerangka Berfikir).....	41
a.	Identifikasi.....	42
b.	Pengumpulan Data	43
c.	Analisa Kebutuhan Sistem	43
d.	Rancangan Aplikasi.....	43
e.	Laporan.....	45
2.	Metode Pengembangan Sistem	45
a.	Perencanaan/ <i>Planning</i>	46
b.	Perancangan/ <i>Design</i>	46
c.	Pengkodean/ <i>Coding</i>	47
d.	Pengujian/ <i>Testing</i>	47
BAB IV PEMBAHASAN		
A.	Gambaran Objek Penelitian	48
a.	Indikator Visi.....	49
b.	Misi.....	49
B.	Analisa Sistem.....	50
1.	Perencanaan (<i>Planning</i>)	50
a.	Analisis Kebutuhan Fungsional	51
b.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	52
2.	Perancangan (<i>Design</i>)	52
a.	UML.....	53

1) <i>Usecase</i>	53
2) <i>Activity Diagram</i>	56
3) <i>Class Diagram</i>	61
4) <i>Sequence Diagram</i>	63
b. Perancangan Antar Muka (<i>Design User Interface</i>).....	66
1) <i>Design User Interface Splash Screen</i>	67
2) <i>Design User Interface Menu Utama</i>	67
3) <i>Design User Interface Menu Learn</i>	68
a) <i>Design User Interface sub menu Learn Greeting</i>	68
b) <i>Design User Interface sub menu Learn Color</i>	69
c) <i>Design User Interface sub menu Learn Things around Us</i>	69
d) <i>Design User Interface sub menu Learn Numbers</i>	70
e) <i>Design User Interface sub menu Learn Part of Human Body</i>	75
f) <i>Design User Interface sub menu Learn Family and Relations</i>	76
4) <i>Design User Interface Menu Quiz</i>	77
a) <i>user interface sub menu quiz greeting</i>	78
b) <i>User interface sub menu quiz color</i>	79
c) <i>User interface sub menu quiz things around us</i>	80
d) <i>User interface sub menu quiz numbers</i>	81
e) <i>User interface sub menu quiz part of human body</i>	82
f) <i>User interface sub menu family and relations</i>	83
3. Pengkodean (<i>Coding</i>).....	84
4. Pengujian (<i>Testing</i>)	85
a. <i>Unit Testing</i>	85
1) <i>Rencana Pengujian</i>	86
2) <i>Implementasi Pengujian</i>	87
b. <i>User Acceptance testing (pengujian penerima)</i>	92

1) Aplikasi game edukasi Bahasa Inggris mudah diakses sehingga dapat mempermudah sebagai media pendukung pembelajaran.....	94
2) Aplikasi mudah digunakan.....	95
3) Aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan.....	95
4) Semua fungsi sudah berjalan dengan baik	96

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRA



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Angket pra-penelitian.....	2
Table 2.1 Simbol-simbol <i>Usecase Diagram</i>	26
Table 2.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	27
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	28
Tabel 2.4 Literatur Penelitian Terdahulu	36
Tabel 4.1 Definisi <i>Usecase</i>	53
Tabel 4.2 Skenario <i>Usecase</i> Menu Utama/ <i>Home</i>	54
Tabel 4.3 Skenario <i>Usecase</i> Mengakses Menu Belajar/ <i>Learn</i>	54
Tabel 4.4 Skenario <i>Usecase</i> Mengakses Menu Kuis/ <i>Quiz</i>	54
Table 4.5 Skenario <i>Usecase</i> Mengakses Menu Tentang/ <i>About</i>	54
Tabel 4.6 Skenario <i>Usecase</i> Mengakses Tombol Keluar	55
Tabel 4.7 Daftar lampiran koding	84
Tabel 4.8 Tabel Rancana Pengujian.....	86
Tabel 4.9 Tabel Pengujian <i>blackbox testing</i>	87
Tabel 4.10 Tabel Daftar Pernyataan Pengujian	93
Tabel 4.11 Hasil akhir pengujian	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Android Ice Cream Sandwich.....	18
Gambar 2.2. Logo Android Jelly Bean	19
Gambar 2.3. Logo Android Kitkat	19
Gambar 2.4. Logo Android Lollipop	20
Gambar 2.5. Logo Android Marshmallow	20
Gambar 2.6. Logo Android Nouget	21
Gambar 2.7. Logo Android Oreo	21
Gambar 2.8. Statistik penjualan ponsel berdasar sistem oprasi yang digunakan (Firly, N, 2018).....	24
Gambar 3.1 Struktur kerangka berfikir	42
Gambar 3.2. Diagram tahapan proses <i>extreme programming</i>	46
Gambar 4.1 <i>Usecase Diagram</i>	55
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> mengakses menu utama/ <i>home</i>	56
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Mengakses Menu Belajar/ <i>Learn</i>	57
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Mengakses Menu Menu Kuis/ <i>Quiz</i>	58
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Mengakses Menu Tentang/ <i>About</i>	60
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Mengakses Tombol Tentang	61
Gambar 4.7 <i>Class Diagram</i> Aplikasi <i>Game</i> Edukasi Bahasa Inggris.....	62
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Menu Utama	63
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Menampilakn Menu Belajar/ <i>Learn</i>	64
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Menu Kuis/ <i>quiz</i>	65
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Menu Tentang.....	65
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Tombol <i>Close</i>	66
Gambar 4.13 <i>Design interface splash screen</i>	67
Gambar 4.14 <i>Design User Interface</i> Menu Utama	67
Gambar 4.15 <i>Design User Interface</i> Menu <i>Learn</i>	68
Gambar 4.16 <i>Design User Interface sub menu greeting</i>	68
Gambar 4.17 <i>Design User Interface sub menu color</i>	69
Gambar 4.18 <i>Design User Interface sub menu Things around Us</i>	69

Gambar 4.19 <i>Design User Interface sub menu Numbers</i>	70
Gambar 4.20 <i>User Interface sub menu Number 1 – 20</i>	71
Gambar 4.21 <i>User Interface sub menu Number 21 – 40</i>	72
Gambar 4.22 <i>User Interface sub menu Number 41 – 60</i>	73
Gambar 4.23 <i>User Interface sub menu Number 61 – 80</i>	74
Gambar 4.24 <i>User Interface sub menu Numbers 81 – 100</i>	75
Gambar 4.25 <i>Design Interface sub menu Part of Human Body</i>	75
Gambar 4.26 <i>User Interface sub menu Family and Relations</i>	76
Gambar 4.27 <i>Design User Interface Menu Quiz</i>	77
Gambar 4.28 <i>user interface sub menu Greeting</i>	78
Gambar 4.29 <i>user interface sub menu color</i>	79
Gambar 4.30 <i>user interface sub menu quiz things around us</i>	80
Gambar 4.31 <i>user interface sub menu quiz numbers</i>	81
Gambar 4.32 <i>user interface sub menu quiz part of human body</i>	82
Gambar 4.33 <i>user interface sub menu family and relations</i>	83



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Surat Keterangan Kerjasama Penelitian
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan 1 &2
- Lampiran 4. Instrumen Penelitian (Kuesioner pra penelitian)
- Lampiran 5. Hasil kuesioner pra-penelitian
- Lampiran 6. *Sample* Hasil kuesioner pra-penelitian
- Lampiran 7. Instrumen Penelitian (Kuesioner pasca aplikasi jadi penelitian)
- Lampiran 8. Hasil Kuesioner pasca aplikasi jadi
- Lampiran. 9 *Sample* Hasil Kuesioner pasca aplikasi jadi
- Lampiran. 10 Kode Program
- Lampiran. 11 *Screenshots* Aplikasi
- Lampiran. 12 *Link* Google Drive

