

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS GAMBAR SUARA INDONESIA –
INGGRIS MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8
(STUDI KASUS : SDN NEUHEUN ACEH BESAR)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas UBudiyah Indonesia**



Oleh

Nama : CUT MARHAMAH

Nim : 131020120078

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS UBUDiyAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS GAMBAR SUARA INDONESIA –
INGGRIS MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8
(STUDI KASUS : SDN NEUHEUN ACEH BESAR)**

Skripsi oleh *Cut Marhamah* ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada
Sabtu, 19 Juli 2014.

Dewan Penguji :

- | | |
|------------|--------------------------|
| 1. Ketua | Faisal Tifta Zany, M. Sc |
| 2. Anggota | Zulfan M.Sc |
| 3. Anggota | Muttaqin, S.T., M.Cs |

LEMBAR PERSETUJUAN**PEMBUATAN APLIKASI KAMUS GAMBAR SUARA INDONESIA –
INGGRIS MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8
(STUDI KASUS : SDN NEUHEUN ACEH BESAR)****SKRIPSI**

**Di ajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar sarjana Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**

Oleh :

Nama : CUT MARHAMAH

Nim : 131020120078

Disetujui,

Penguji I

Penguji II

(Zulfan M.Sc)

(Muttaqin, S.T., M.Cs)

Ka. Prodi Teknik Informatika

Pembimbing

(Fathiah, S. T, M. Eng)

(Faisal Tifta Zany, M. Sc)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

(Jurnalis J. Hius, ST., MBA)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun ini, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Banda Aceh, 19 Juli 2014

Cut Marhamah
NIM. 131020120078

HALAMAN MOTTO



“...Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (urusan dunia) maka bersungguhsungguhlah (dalam beribadah), dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap.”
(QS. Al Insyirah: 6-8)

“Orang yang banyak tahu tentang orang lain mungkin disebut pandai, tapi orang yang bisa memahami diri sendiri itulah orang yang cerdas”
(Lao-Tsu)

“Belajar adalah masalah sikap, bukan bakat”
(Dr. Georgi Lozanov)

“Tak ada yang lebih tidak adil dengan perlakuan yang sama terhadap orang-orang yang berbeda” (Dr. K. Dunn)

HALAMAN PERSEMBAHAN



UntukMu yang senantiasa ada, mengingatkan ku dengan segala teguran, menyapaku dengan segala kesusahan, dan merangkulku dengan segala Ridho

serta memberikan kelancaran dan selalu menjaga setiap langkahku.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua yang tersayang

Ayah T. Burhan S.pd dan Ibu Suwarni S.pd

terimakasih untuk doa, dukungan, semangat,

dan nasehatnya selama proses pengerjaan skripsi.

Terimakasih juga kakak dan adikku, Untuk keluarga dirumah, sepupuku,

keponakan ku tersayang, tercinta dan terkasih dan semuanya..

Terimakasih....

PEMBUATAN APLIKASI KAMUS GAMBAR SUARA INDONESIA - INGGRIS MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membantu para guru dalam proses belajar mengajar pelajaran bahasa Inggris menggunakan macromedia flash 8, mengetahui kelayakan aplikasi kamus gambar indonesia – inggris sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Neuheun kelas 3 berbasis macromedia flash 8, dan mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris berbasis macromedia Flash 8 sebagai media pembelajaran dengan materi dasar nama sayuran, buah-buahan, hewan, hobi, di sekolah, huruf, nomor dan warna dalam bahasa indonesia - inggris, metode penelitian yang digunakan bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan aplikasi tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik. Tahapan prosedur penelitian ini studi literatur, perancangan *design software*, desain, implementasi dan testing.

This research aims to assist teachers in teaching and learning English using Macromedia Flash 8, determine the feasibility of a picture dictionary Indonesia - English as a medium of learning to improve student learning outcomes at SD Negeri Neuheun third class based of Macromedia Flash 8, and determine students' responses to the use of sound image dictionary Indonesia - English macromedia Flash-based 8 as a learning medium with basic materials names of vegetables, fruits, animals, hobbies, school, letters, numbers and colors in Indonesian - English, the research method used is the analysis of requirements and to test the effectiveness of these applications in order to function properly. Stages of the research literature procedures, design of software design, design, implementation and testing.

Kata Kunci

Aplikasi, Kelayakan, Media Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Assalamua'laikum Warahmatullahi wabarakatu.

Dengan mengucap puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Maha Pemberi Petunjuk, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Skripsi dengan judul **“Pembuatan Aplikasi Kamus Gambar Suara Indonesia-Inggris Menggunakan Macromedia Flash 8”**.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Prodi Teknik Informatika UNIVERSITAS U'BUDIYAH. Dalam proses penyusunan dan pembuatan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Ketua Yayasan U'Budiyah Indonesia Bapak Dedi Zefrizal, S.T
2. Kepada Rektor Universitas U'Budiyah, Ibu Marniati, M.Kes
3. Kepada Dekan Fakultas Ilmu Komputer Bapak Jurnal J. Hius, ST., MBA
4. Kepada Ka. Prodi Ibu Fathiah ST, M.Eng
5. Kepada Dosen Pembimbing Bapak Faisal Tifta Zany, M.Sc
6. Kepada Seluruh Staf Dosen
7. Kepada Ayah dan Umak tercinta juga adik dan kakak yang telah memberi semangat, doa serta motivasi untuk kelancaran menyelesaikan skripsi ini
8. Kepada Sahabat – sahabat yang telah membantu, memberikan motivasi yang membangun khususnya buat Yulanda Gusti, Rizki Novia Sari, dan Ridha.
9. Kepada teman – teman yang telah membantu penulis selama menyelesaikan Skripsi ini khususnya kepada Julianto, Ija dan teman2 seperjuangan yaitu Aton, Liya, Lina, Dila, Nurul, Dewi, Nita, Taufik, Dicky,

dinda, kurnianto, rival serta teman – teman S1 Teknik Informatika Non Reg UUI 2013. Terimakasih atas kebersamaan dan *sharing* pengetahuan kita selama ini.

Akhirnya penulis hanya dapat memanjatkan doa semoga Allah SWT membalas kebaikan kepada semuanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Banda Aceh, Juli 2014

Penulis

Cut Marhamah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kamus	4
2.2 Pengertian Multimedia	4
2.3 Animasi	5
2.4 Macromedia Flash.....	5
2.5 Action Script	6
2.6 Metode Deskriptif	6
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Waktu dan Tempat.....	8
3.2 Alat dan Bahan.....	8
3.3 Prosedur Penelitian	9
1. Studi Literatur	9
2. Perancangan <i>Design Software</i>	9
3. Desain.....	10
4. Implementasi	10
5. Testing.....	10
3.4 Flowchart	10
3.5 Storyboard.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Halaman Utama Kamus Gambar	18
4.2 Halaman Pilihan Menu	18

4.3 Halaman Menu Katagori Belajar (<i>Study</i>).....	19
4.4 Halaman Isi Katagori Belajar (<i>Study</i>).....	19
4.5 Halaman Menu Katagori Pengenalan (<i>Acuaintance</i>)	20
4.6 Halaman Isi Menu Pengenalan (<i>Acuaintance</i>).....	20
4.7 Halaman Menu Awal Quis.....	21
4.8 Halaman Isi Latihan.....	21
4.9 Hasil Kuisisioner	22

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	23
5.2 Saran	23

DAFTAR PUSTAKA 24

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi Kamus	12
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Menu Dalam Belajar (<i>Study</i>)	13
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Menu Dalam Pengenalan (<i>Acquaintance</i>)	14
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Menu Latihan (<i>Quiz</i>)	15
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Utama	15
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Tampilan Pilihan Menu.....	16
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Tampilan Pilihan Isi Menu Belajar (<i>Study</i>)	16
Gambar 3.8 Tampilan Pilihan Isi Menu Pengenalan (<i>Acquaintance</i>)	17
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> Tampilan Pilihan Isi Menu Latihan (<i>Quiz</i>)	17
Gambar 4.1 Halaman Utama Kamus Gambar	18
Gambar 4.2 Halaman Pilihan Menu.....	19
Gambar 4.3 Halaman Isi Menu Katagori Belajar (<i>Study</i>)	19
Gambar 4.4 Halaman isi menu katagori belajar (<i>Study</i>)	20
Gambar 4.5 Halaman katagori Pengenalan (<i>Acuaintance</i>)	20
Gambar 4.6 Halaman Isi Menu Pengenalan	21
Gambar 4.7 Halaman Menu Awal Quiz	21
Gambar 4.8 Halaman Isi Latihan	22

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan	8
Tabel 3.2 Perangkat Keras	9
Tabel 3.3 Perangkat Lunak	9
Tabel 3.4 Simbol – Simbol <i>flowchart</i>	9

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : RPP Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III SDN Neuheun
- Lampiran 2: Kuisisioner
- Lampiran 3 : Hasil Kuesioner
- Lampiran 4 : Kuesioner yang telah disebarkan ke siswa
- Lampiran 5 : Pengkodean
- Lampiran 6 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan berbahasa inggris di zaman modern ini sangat dituntut. Dunia pendidikan, bisnis, kerja, tidak luput dari penguasaan bahasa inggris. Oleh karna itu penguasaan bahasa inggris bisa dilakukan secara privat, otodidak, dan berbagai cara lainnya hal ini tidak terlepas dari bagaimana cara kita belajar. Metode dan alat belajar menjadi faktor utama untuk memudahkan kita dalam belajar bahasa inggris. Metode adalah cara guru memberikan pembelajaran agar mudah diterima oleh peserta didik, sedangkan alat adalah media yang digunakan oleh guru dan murid dalam proses belajar mengajar.

Multimedia merupakan salah satu bentuk visual yang menggabungkan animasi gerak, text, suara dan video sehingga dapat di manfaatkan dalam menjelaskan materi pelajaran. Karena proses penyampaian materi tidak mungkin diulang secara terus-menerus kepada siswa yang belum memahami materi yang disampaikan. Maka aplikasi pembelajaran ini dibuat untuk mempermudah daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan secara multimedia, dan aplikasi ini dapat dibuka berulang kali sehingga benar-benar bisa dipahami.

Dengan penerapan multimedia diharapkan akan mampu memberikan perubahan dalam suasana belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi khususnya dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Neuheun. Pemanfaatan pembelajaran multimedia ini dibuat untuk membantu dalam menghafal kosa kata dalam bahasa inggris materinya di sajikan secara tematis dilengkapi dengan gambar berwarna dan suara, dengan begitu akan lebih mudah menghafal dengan cepat karna daya ingatnya terbantu oleh bahasa gambar yang ada pada setiap kosa kata.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran Kamus gambar suara indonesia - inggris menggunakan macromedia flash versi 8. Dengan adanya aplikasi pembelajaran seperti ini diharapkan siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara untuk membuat sebuah media tambahan untuk pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Bagaimana membuat sebuah kamus gambar suara indonesia – inggris untuk pelajaran bahasa inggris SD.
3. Apakah aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media tambahan dalam pelajaran bahasa inggris.
4. Apakah siswa tertarik terhadap aplikasi kamus gambar dan suara ini.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan kamus gambar dan suara ini adalah untuk membangun sebuah media pembelajaran tambahan yang berbasis multimedia. Kamus pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai bahan ajar pendukung selain buku paket pegangan yang sebelumnya telah digunakan. Media pembelajaran kamus gambar dan suara ini baik untuk digunakan pada level sekolah dasar kelas III. Pada aplikasi ini, katagori yang ditampilkan, mencakup : buah – buahan, warna, nomor, sayuran, hewan, sekolah, huruf dan hobi.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari skripsi ini yaitu, sebuah media pembelajaran kamus gambar dan suara yang menampilkan kosa kata untuk tiap katagori seperti buah – buahan, warna, nomor, sayuran, hewan, sekolah, huruf dan hobi. Materi yang disampaikan ini sepenuhnya disesuaikan dengan RPP bahasa inggris kelas III

pada SDN Neuheun Aceh Besar. Animasi ini dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kamus

Kata kamus diserap dari bahasa arab qamus, dengan bentuk jamaknya qawamis. Kata arab itu sendiri berasal dari kata yunani okeanos yang berarti lautan sejarah kata itu jelas memperlihatkan makna dasar yang terkandung dalam kata kamus. Yaitu wadah pengetahuan, khususnya pengetahuan bahasa. Yang tidak terhingga dalam dan luasnya. Alwi (2005, 7)

2.2 Pengertian multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi. Apabila dikaitkan dengan pemrosesan komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, musik, dan sebagainya. Sistem multimedia yang dimaksud di sini adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video, dan sebagainya, yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif. Ariyus (2009, 2)

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, suara, video, dan animasi. Definisi lain dari multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, suara, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi berkreasi dan berkomunikasi. Zeembry (2005, 17)

2.3 Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (to give life to), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan Ranang (2010, 9)

Animasi merupakan kumpulan objek yang memiliki berbagai bentuk sebagai sebuah gerakan. Objek bisa berbentuk satu dimensi, dua dimensi, ataupun tiga dimesi. Macromedia Flash menyediakan berbagai kemudahan dalam menyusun objek-objek menjadi sebuah gerakan atau menciptakan gerakan sendiri.

Macromedia Flash mengenal dua jenis animasi sesuai dengan teknik pembuatannya, yaitu:

1. Frame by frame animation, merupakan teknik animasi yang dilakukan dengan melakukan pembuatan gambar per frame yang berisikan gambar perubahan bentuk pada animasi yang diinginkan.
2. Tween animation, merupakan teknik animasi yang dilakukan dengan memberikan motion tween atau shape tween pada animasi yang diinginkan.

2.4 Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para *desainer* untuk menghasilkan desain yang profesional. Diantara program-program animasi, program *Macromedia Flash* merupakan program yang paling fleksibel untuk keperluan pembuatan animasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. *Macromedia flash* berguna untuk membuat animasi, baik animasi interaktif maupun animasi non-interaktif. Program *Macromedia Flash* sangat bermanfaat bagi para seniman desain untuk menuangkan ide-idenya ke dalam sebuah animasi gerak atau visual.

Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML*, *PHP*, dan *Database* dengan pendekatan *XML* Astuti (2006, 111)

2.5 Action Script

ActionScript adalah suatu perintah yang dapat menghasilkan suatu aksi atau gerakan pada objek. Dengan perintah *ActionScript* dapat membuat animasi yang interaktif sehingga lebih menarik bagi penikmat animasi. Andi (2011, 164)

Berikut beberapa perintah *ActionScrip* pada multimedia :

1. *GotoAndStop*

Perintah *gotoandstop* digunakan untuk menuju pada keyframe tertentu dan animasi tersebut langsung berhenti.

2. *NextFrame* dan *PrevFrame*

Perintah *NextFrame* berguna untuk menuju ke *frame* selanjutnya, sedangkan *PrevFrame* berguna untuk menuju ke *frame* sebelumnya.

3. *Animasi dengan keyboard*

Animasi dengan *keyboard* adalah animasi dengan perintah *script* yang dijalankan dengan *keyboard* Andi (2011, 164)

2.6 Metode Deskriptif

Metode penelitian adalah suatu teknis atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh.

Dalam menganalisis data, metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif. Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk

menguji variabel yang bersifat kualitatif. Sugiyono (2007, 29) menyatakan metode deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Menurut Nazir (1988, 63) Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Teknik pengolahan data untuk variabel bebas adalah pengukuran dengan skala *likert*. Skala *likert* merupakan metode yang mengukur sikap dengan menyatakan setuju atau ketidaksetujuan terhadap subjek, objek atau kejadian tertentu. Pertimbangan yang diambil oleh penulis adalah bahwa dibandingkan teknik pengukuran jenis lain, skala ini mempunyai reliabilitas yang lebih tinggi.

Tolak ukur yang disampaikan adalah pengisian poin-poin pada kuesioner yang dibagikan kepada responden berupa skala *likert*. Dengan skala ini, responden diminta untuk memberikan respon terhadap setiap pertanyaan dengan memilih salah satu dari lima pilihan setuju. Karena jawaban tersebut dapat mencerminkan sikap ekstrim, sehingga penulis dapat menganalisis secara mendalam mengenai pola-pola respon terhadap setiap pertanyaan. Narimawati (2007, 84)

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat

Penelitian dan tugas akhir ini dilaksanakan selama lebih kurang 5 (lima) bulan. Adapun pelaksanaannya di mulai dari Februari 2014 sampai dengan Juli 2014 yang bertempat di SD NEGERI NEUHEUN JL LAKSAMANA MALAHAYATI KM 13 . 5 ACEH BESAR. Berikut jadwal kegiatan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan																											
		Feb				Mar				Apr				Mei				Juni				Juli							
	Minggu ke-	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Studi literatur																												
2	Konsultasi																												
3	Proposal																												
4	Pembuatan Aplikasi																												
5	Laporan Akhir																												

3.2 Alat dan Bahan

Dalam melaksanakan tugas akhir ini, digunakan komponen perangkat keras dan perangkat lunak. Spesifikasi perangkat keras dan lunak yang digunakan adalah:

1. Komponen Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 3.2 Perangkat Keras

No	Alat dan bahan	Jumlah
1	a) 1 unit laptop dengan spesifikasi: 1. Prosesor Dual Core 2. RAM 4 GB 3. VGA	1 unit

2. Komponen Perangkat Lunak (*Software*)

Tabel 3.3 Perangkat Lunak

No	Alat dan bahan	Jumlah
1	Sistem Operasi <i>Microsoft Windows 7</i>	1 paket
2	<i>Macromedia flash versi 8</i>	1 paket
3	<i>Adobe audition cs3 versi 1.5</i>	1 paket

3.3 Prosedur Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi kamus gambar suara dua bahasa multimedia Indonesi Inggris ini melalui beberapa tahapan kerja yaitu:

1. Studi Literatur

Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan bahan rujukan berupa referensi yang bersifat teoritis dari buku maupun artikel-artikel dan sumber bacaan lain yang dapat mendukung topik.

2. Perancangan *Software*

Merancang *software* sistem yang akan dibuat, dari *design* awal hingga akhir agar memudahkan dalam pembuatan *software*. Pada tahapan ini terdapat juga proses penginstalan aplikasi-aplikasi penunjang yang berguna untuk membantu dalam pembuatan aplikasi yaitu *Adobe Photoshop CS 3*, *Macromedia Flash*

Professional 8 dan Adobe Audition Berikut merupakan fase-fase dalam penginstalan software tersebut.

3. Desain

Tahap desain adalah tahap perancangan sistem untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dari materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini diperlukan sketsa desain tampilan layar untuk memudahkan programmer dalam menterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih nyata. Desain dibuat dalam storyboard untuk mempermudah pengimplementasian perancangan desain.

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah proses penerjemahan perancangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya. Pengembangan yang digunakan adalah multimedia berbasis komputer, Program yang digunakan untuk menterjemahkan desain ini berupa program Macromedia Flash untuk membuat animasi baik berupa gambar suara maupun teks.

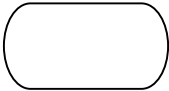
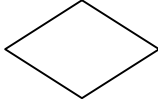
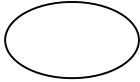
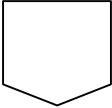
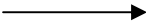
5. Testing

Tahap ini adalah tahap dimana media pembelajaran ini di periksa. Tahap ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak bisa diakses, pengecekan *interface*, kesalahan pada materi, maupun kesalahan penulisan. Tahap ini diperiksa satu per satu oleh pembuat secara manual.

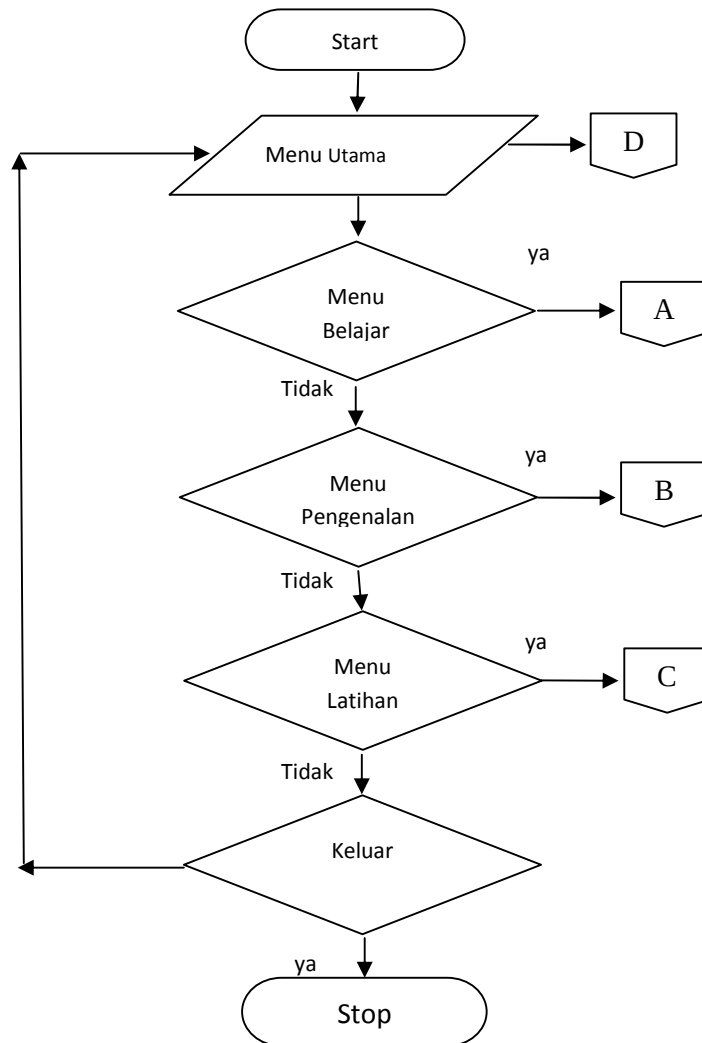
3.4 Flowchart

Flowchart atau bagan alir, awal mulanya memang berkembang dari industri komputer yaitu untuk menggambarkan urutan proses penyelesaian masalah yang menunjukkan atau menggambarkan rangkaian kegiatan-kegiatan program dari awal hingga akhir. Terdapat simbol – simbol *flowchart* pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Simbol-simbol *flowchart*

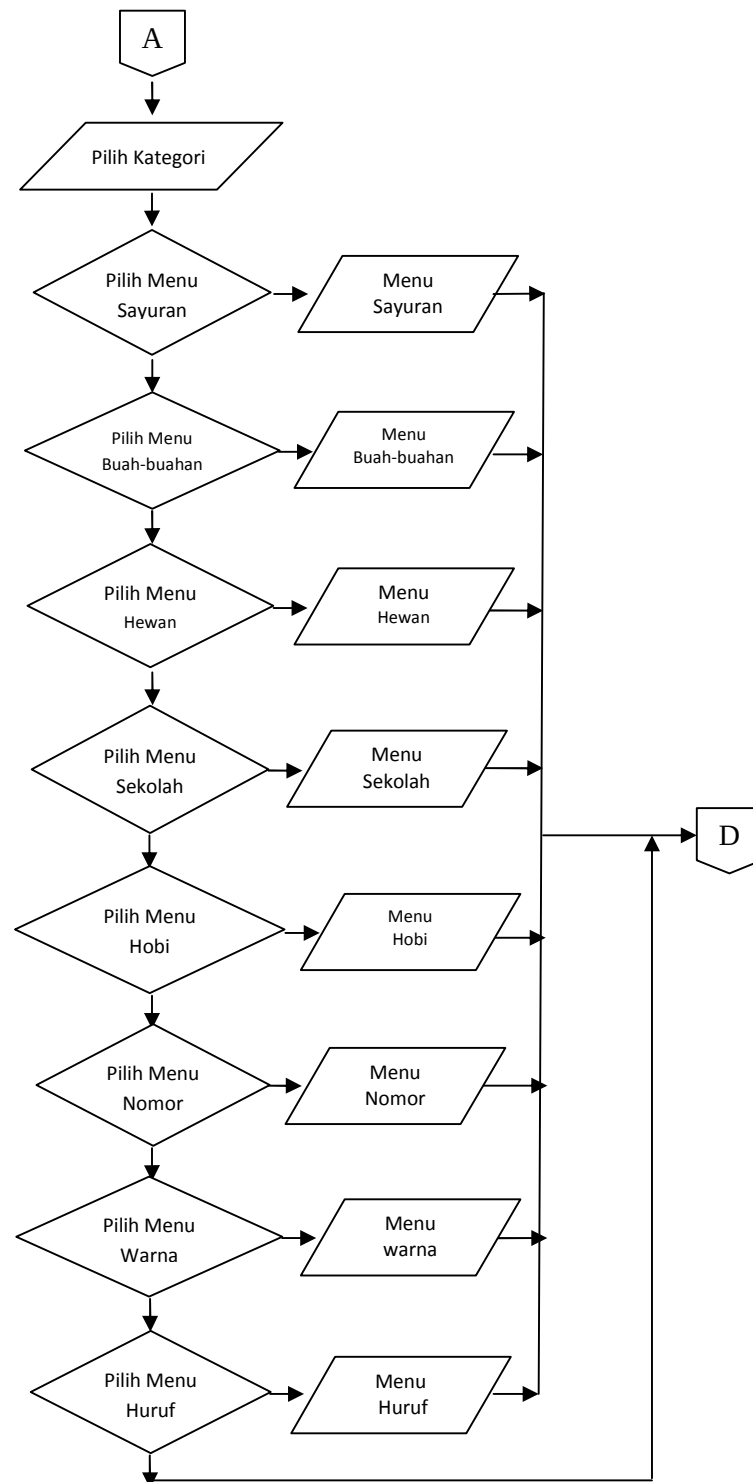
No	Simbol	Fungsi
1		<i>Terminator</i> , untuk memulai dan mengakhiri suatu program
2		<i>Process</i> , suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer
3		Data, untuk memasukkan data maupun menunjukkan hasil dari suatu proses
4		<i>Decision</i> , suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan
5		<i>Preparation</i> , suatu simbol untuk menyediakan tempat-tempat pengolahan data dalam storage
6		<i>Connector</i> , merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang sama
		<i>Off-page Connector</i> , merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang lain.
7		Arus atau flow, prosedur yang dapat dilakukan dari atas ke bawah, bawah ke atas, dari kiri ke kanan atau dari kanan ke kiri.

Pada Gambar 3.1 ditampilkan *flowchart* untuk aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris.



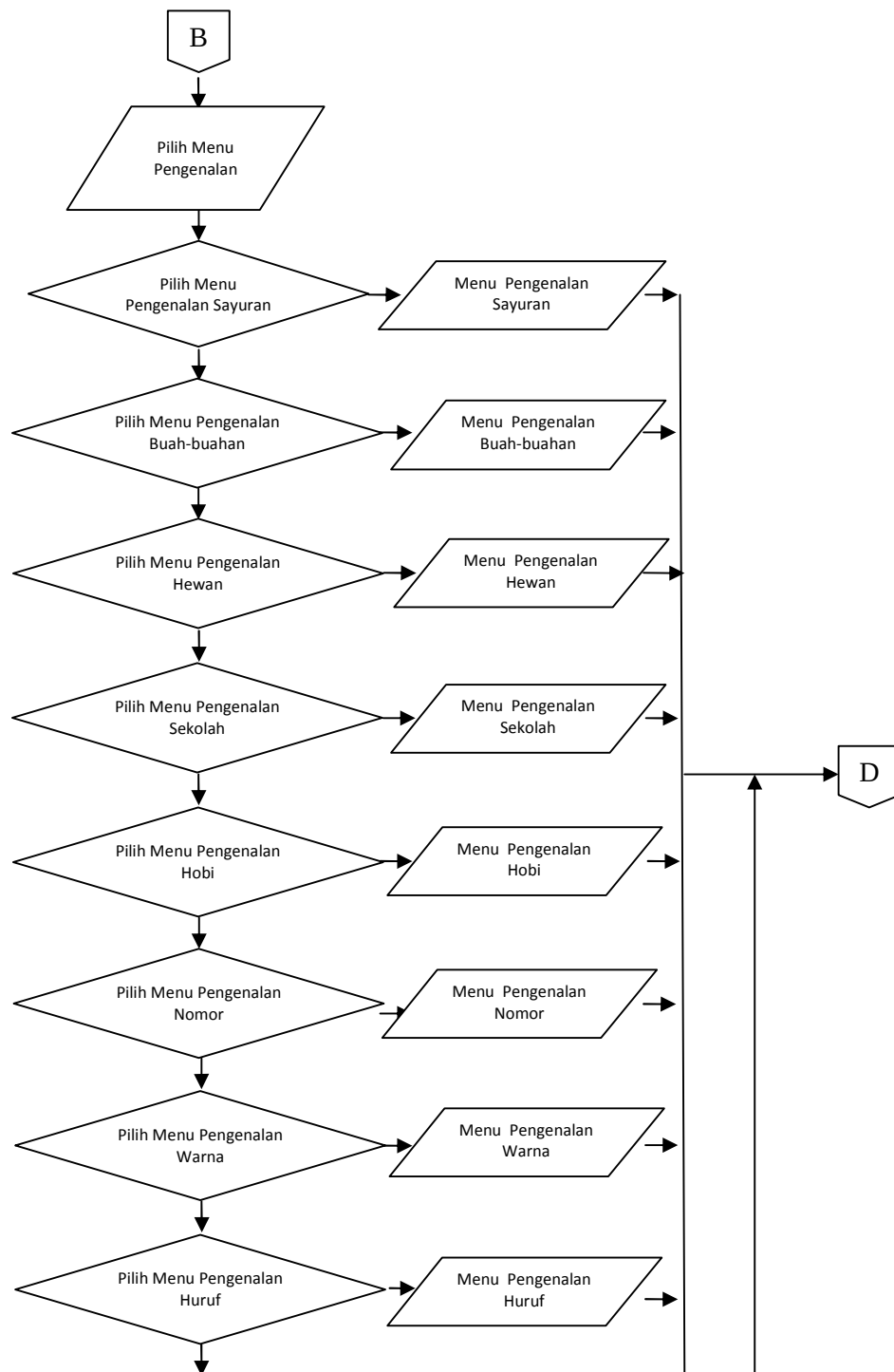
Gambar 3.1 *Flowchart* Aplikasi Kamus

Pada Gambar 3.2 ditampilkan *flowchart* menu dalam belajar untuk aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris.



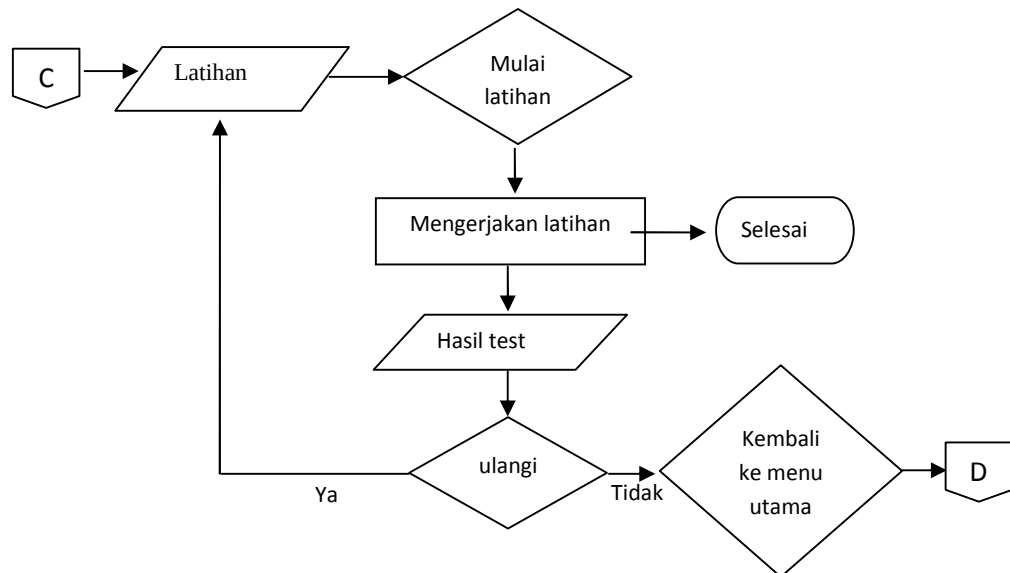
Gambar 3.2 *Flowchart* Menu Dalam Belajar (Study)

Pada Gambar 3.3 ditampilkan *flowchart* menu dalam pengenalan untuk aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris.



Gambar 3.3 *Flowchart* Menu Dalam Pengenalan (Acquaintance)

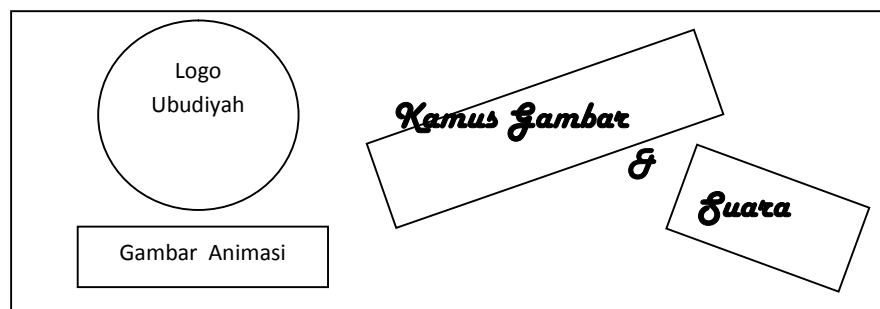
Pada Gambar 3.4 ditampilkan *flowchart* menu latihan untuk aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris



Gambar 3.4 *Flowchart* Menu Latihan (Quiz)

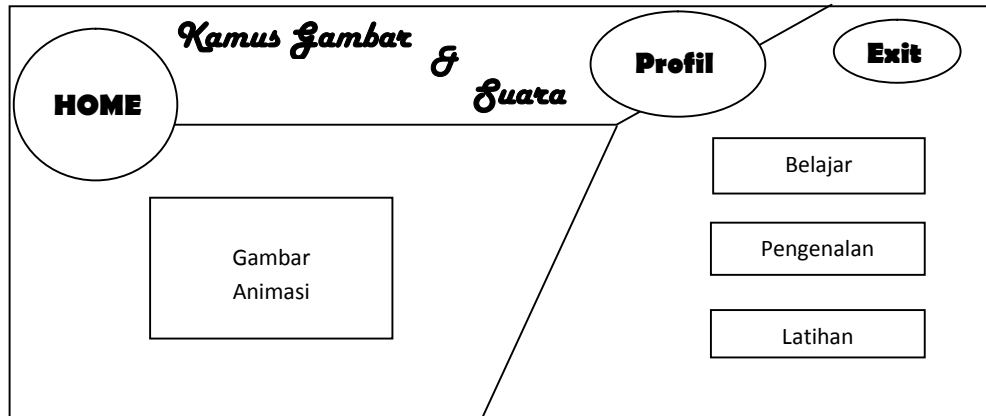
3.5 Storyboard

Perancangan *Storyboard* digunakan untuk membuat skenario dari suatu program multimedia. *Storyboard* menampilkan rancangan tampilan beserta penjelasan isi dari tampilan tersebut. Adapun *storyboard* dari kamus gambar suara indonesia – inggris dapat di lihat pada Gambar 3.5.



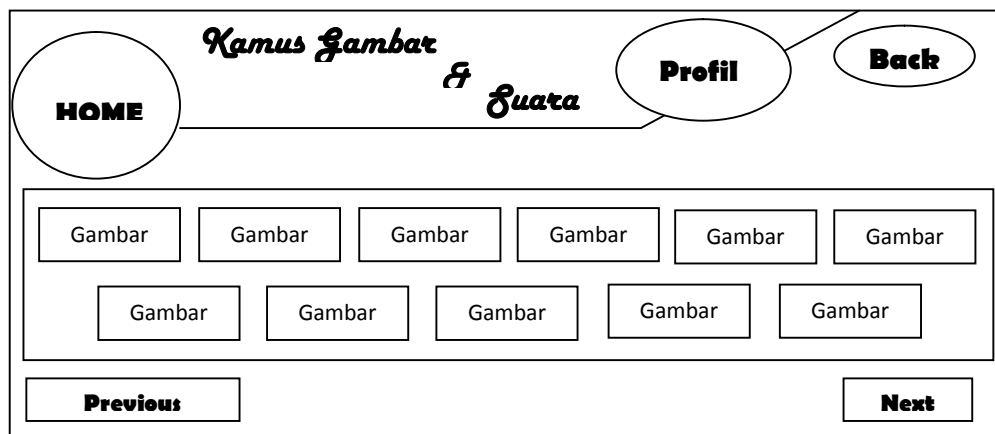
Gambar 3.5 *Storyboard* Tampilan Menu Utama

Tampilan pilihan menu dari aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris dapat dilihat pada Gambar 3.6.



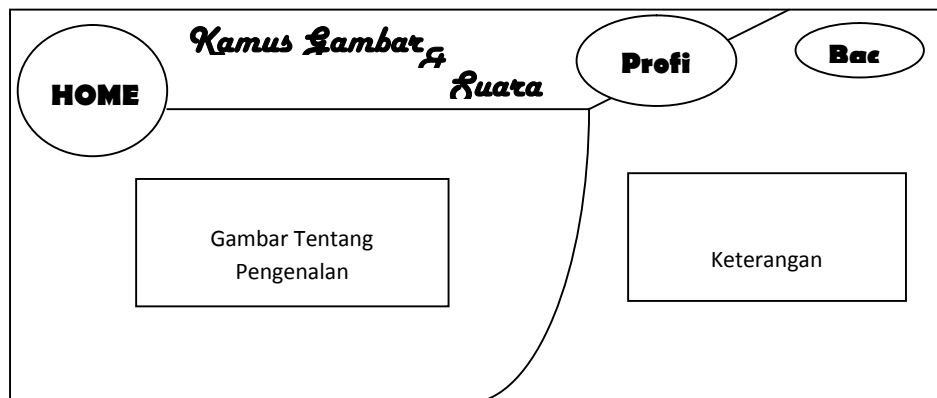
Gambar 3.6 Storyboard Tampilan Pilihan Menu

Tampilan pilihan isi menu belajar aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris dapat dilihat pada Gambar 3.7.



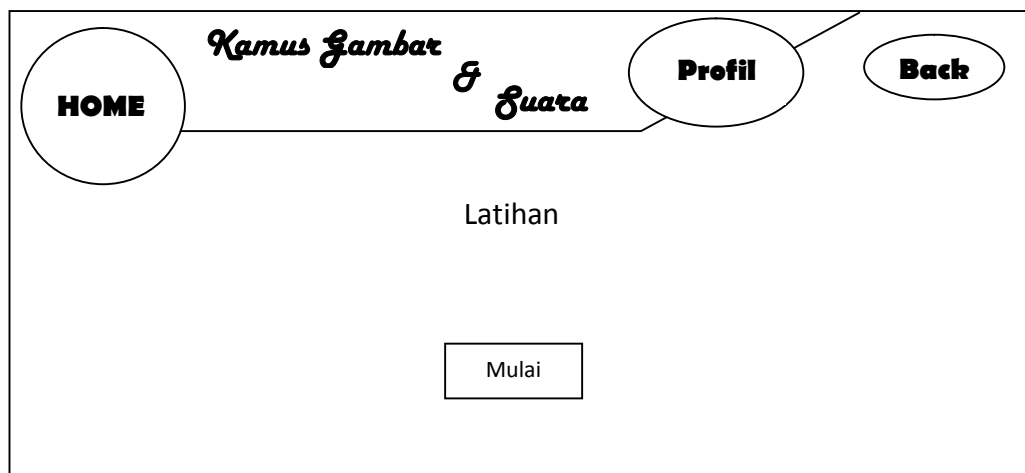
Gambar 3.7 Storyboard Tampilan Pilihan Isi Menu Belajar (Study)

Tampilan pilihan isi menu pengenalan aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Storyboard Tampilan Pilihan Isi Menu Pengenalan (Acquaintance)

Tampilan pilihan isi menu pengenalan aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Storyboard Tampilan Pilihan Isi Menu Latihan (Quiz)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam aplikasi Kamus Gambar indonesia inggris ini terdiri dari beberapa halamam antamuka (*interface*) yaitu Halaman Utama, Halaman Pilihan Menu, Halaman katagori, Isi katagori Belajar, Isi Katagori Pengenalan, Menu Awal Latihan, Isi Latihan.

4.1 Halaman Utama Kamus Gambar

Halaman yang pertama kali muncul saat aplikasi kamus gambar suara indonesia - inggris dijalankan, halaman ini muncul ketika siswa mengakses aplikasi ini dimana dalam halaman utama ini terdapat tombol masuk ke halaman pilihan menu dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman Utama Kamus Gambar

4.2 Halaman Pilihan Menu

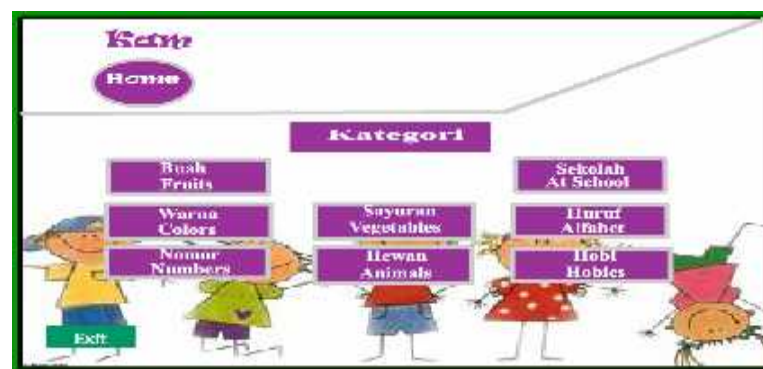
Halaman Pilihan Menu merupakan halaman yang muncul setelah halaman Utama dibuka. Pada halaman ini terdapat tiga fitur menu pilihan yaitu menu *Study*, *Acquaintace*, *Quis* dan *button back* dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman Pilihan Menu

4.3 Halaman Menu Katagori Belajar (Study)

Pada halaman ini ada delapan pilihan katagori yang ingin dipelajari. Dimana terdapat menu home untuk kembali ke halaman pilihan menu dan *button exit* untuk keluar dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman Isi Menu Katagori Belajar (Study)

4.4 Halaman Isi Katagori Belajar (Study)

Berikut adalah tampilan yang muncul ketika dipilih katagori yang ingin dipelajari. Terdapat juga tombol home untuk kembali ke pilihan menu, *button exit* untuk keluar dan *button back* untuk kembali ke pilihan menu dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman isi menu katagori belajar (*study*)

4.5 Halaman Menu Katagori Pengenalan (*Acuaintance*)

Pada halaman ini ada delapan pilihan katagori dimana terdapat menu home untuk kembali ke halaman pilihan menu, *button next* untuk kehalaman selanjutnya, *button previos* untuk kembali dan *button exit* untuk keluar dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman katagori Pengenalan (*Acuaintance*)

4.6 Halaman Isi Menu Pengenalan (*Acuaintance*)

Tampilan yang muncul ketika dipilih katagori *Acuaintance*. Terdapat tombol home untuk kembali ke pilihan menu, *button exit* untuk keluar dan *button back* untuk kembali ke pilihan menu dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman Isi Menu Pengenalan

4.7 Halaman Menu Awal Quis

Pada halaman ini terdapat button home untuk kembali ke pilihan menu, button star untuk memulai *quis* dan *button exit* untuk keluar dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Halaman Menu Awal Quiz

4.8 Halaman Isi Latihan

Pada halaman ini terdapat soal untuk latihan, *button home* untuk kembali ke pilihan menu, *button exit* untuk keluar dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Halaman Isi Latihan

4.9 Hasil Kuisisioner

Data yang diperlukan untuk penelitian ini, dikumpulkan dengan cara penyebaran kuisisioner. Penyebaran kuisisioner penelitian ini dimaksudkan untuk menilai sebuah aplikasi yang telah dibuat oleh penulis guna memperoleh *feedback* atas tampilan dan materi yang disampaikan.

Responden yang diambil pada penelitian ini merupakan siswa Kelas III pada SDN Neuheun Aceh Besar. Jumlah kuisisioner yang disebar sebanyak 30 buah. Respon yang dipilih merupakan siswa dari lingkungan SDN Neuheun, dikarenakan kamus gambar dan suara yang diuji cobakan tersebut dibuat berdasarkan RPP SDN Neuheun kelas III.

Berdasarkan uraian diatas, pengolahan data dilakukan dengan menggunakan penulis mengambil metode analisis deskriptif karena sesuai dengan penelitian yang diambil. Kuisisioner ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* dari skala 1 sampai 5. Analisa data untuk aplikasi ini menggunakan metode deskriptif dan penyebaran kuisisioner 30 orang. Hasil dari kuisisioner yang telah didapat oleh penulis dengan menggunakan pertanyaan dari kuisisioner pengujian terdapat pada halaman lampiran.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk membuat sebuah media tambahan pembelajaran bahasa inggris dibutuhkan beberapa tahapan Studi Literatur, Perancangan *Design Software*, Desain, Implementasi dan Testing.
2. kamus gambar dan suara indonesia – inggris ini dibuat dengan pedoman RPP dan buku ajar bahasa inggris kelas III yang di peroleh dari SDN Neuheun.
3. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan kamus gambar ini sebagai media ajar tambahan dalam pelajaran bahasa inggris.
4. Berdasarkan hasil analisis data kuisisioner maka dapat disimpulkan, untuk tiap siswa memiliki daya tarik yang berbeda – beda terhadap tampilan aplikasi tersebut. Rata – rata persentase yang diperoleh 68.01% - 84.00% siswa Setuju terhadap tampilan aplikasi kamus gambar suara indonesia – inggris yang dibuat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Pihak sekolah khususnya guru sebaiknya perlu dilakukan peningkatan kemampuan dalam media pembelajarn guna menunjang proses pembelajaran, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung dengan baik, dan mudah diserap siswa.

2. Siswa kelas III SD perlu menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H.dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Andi. 2011. *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS5.5*. Yogyakarta: Madcoms
- Ariyus, D. 2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Astuti, Dwi. 2006. *Macromedia Flash 8*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Narimawati,U.2007.*Riset Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Agung Media
- Ranang, dkk. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Zeembry. 2005. *123 Tip & Trik Actions Script*. Jakarta: Elex Media Komputindo

BIODATA PENULIS

1. Nama : Cut Marhamah
2. Tempat/Tanggal Lahir : Keumumu / 06 Agustus 1990
3. Alamat : Jl. Rawa Sakti Timur Lr. 4 No 19B Perumnas
Jeulingke Banda Aceh
4. No. HP : 085222981206
5. Nama Ayah : T. Burhan
6. Pekerjaan Ayah : PNS
7. Nama Ibu : Suwarni
8. Pekerjaan Ibu : PNS
9. Alamat Orang Tua : Labuhan Haji Timur Aceh Selatan
10. Riwayat Pendidikan :

Jenjang	Nama Sekolah	Bidang Studi	Tempat	Tahun Ijazah
SD	SD 6	-	Labuhan Haji	2002
SMP	SMP 1	-	Labuhan Haji	2005
MAN	MAN	IPA	Blang Pidie	2008
Diploma	FMIPA Unsyiah	Manajemen Informatika	Banda Aceh	2012
Sarjana	Universitas Ubudiyah Indonesia	Teknik Informatika	Banda Aceh	2014

Banda Aceh, Juli 2014

Cut Marhamah
131020120078