

TUGAS AKHIR

“UPMYENGLISH” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SD BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (MDLC)

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada
Program Studi Teknik Informatika*



Oleh

SHERLY DWI PUTRI

220611153

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2024**

TUGAS AKHIR

“UPMYENGLISH” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SD BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (MDLC)



Oleh

SHERLY DWI PUTRI

220611153

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**“UPMYENGLISH” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS BAGI SISWA SD BERBASIS ANDROID DENGAN
METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE*
CYCLE (MDLC)**

Disusun Oleh

Nama : Sherly Dwi Putri
Nomor Stambuk : 220611153
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika

Menyetujui,

Pembimbing I,


Ir. Sarvaningsih Patandung, S.Kom., M.M.S.I.
NIDK. 8959070023

Pembimbing II,


Gidion A.N. Pongdatu, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0918058802

Mengetahui,

**Ketua Program Studi
Teknik Informatika UKI Toraja,**


Arvo Michael, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0910068402

LEMBAR PENGESAHAN

**"UPMYENGLISH" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS BAGI SISWA SD BERBASIS ANDROID DENGAN
METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE*
CYCLE (MDLC)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

SHERLY DWI PUTRI
220611153

Telah dipertahankan didepan dewan penguji
Pada tanggal 31 Agustus 2024

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua : Ir. Suryaningsih Patandung, S.Kom., M.M.S.I.

Sekretaris : Gidion A.N. Pongdatu, S.Kom., M.Kom.

Anggota :

1. Ir. Juprianus Rusman, S.Kom., M.T.

2. Melki Garonga, S.Kom., M.Kom.

3. Aryo Michael, S.Kom., M.Kom.


()

()

()

()

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Rantepao, 31 Agustus 2024
Dekan Fakultas Teknik,

Dr. Ir. Frans Robert Bethony, S.T., M.T.
NIDN. 0930127401

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sherly Dwi Putri

Stambuk : 220 611 153

Judul Tugas Akhir : “Upmyenglish” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa Sd Berbasis Android Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (Mdlc)

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang diserahkan kepada program studi teknik informatika fakultas teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja merupakan gagasan, rumusan dan penelitian sendiri yang tidak dibuat melanggar ketentuan duplikasi, plagiarism dan otoplagiarisme. Saya memahami tentang adanya larangan tersebut dan jika dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya yang berlaku di Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Toraja Utara, 31 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan,

SHERLY DWI PUTRI

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir dengan baik dan selesai dengan tepat waktu.

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Indonesia Toraja. Dalam penyusunan tugas akhir ini tidak luput dari dukungan arahan serta bimbingan dari dosen pembimbing maupun orangtua, teman yang selalu memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini bisa selesai. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Cinta pertama penulis Ibu Martifa Senga Parinding yang selalu mendoakan, menasehati, mendukung, membiayai kuliah, menjadi penyemangat bagi penulis.
2. Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, S.E., M.Si.,Ak.,CA. Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja.
3. Bapak Dr. Frans Robert Bethony, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja.
4. Bapak Aryo Michael, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Prodi Informatika Universitas Kristen Indonesia Toraja.
5. Ibu Ir. Suryaningsih Patandung, S.Kom., M.M.S.I selaku dosen pembimbing

I, yang penuh kesabaran dan ketulusan dalam memberikan ilmu dan bimbingan dengan baik kepada penulis.

6. Bapak Gidion A.N. Pongdatu, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan masukan serta arahan bagi penulis selama mengerjakan tugas akhir.
7. Segenap staf dosen dan pegawai Universitas Kristen Indonesia Toraja khususnya Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu serta motivasi sehingga penulis bisa sampai pada tahap menyusun tugas akhir.
8. Untuk saudara penulis Adetya Agustin Gajali terima kasih telah mendukung dan memberi motivasi, doa serta semangat bagi penulis selama penulisan tugas akhir.
9. Kepada Ardi Arung Bua' terima kasih telah menjadi bagian dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, dan menjadi salah satu penyemangat bagi penulis.
10. Sahabat Selbin Limbu, Agnes Pali, Jesika, Aldisa, Nataniel, dan yang tidak disebut namanya terima kasih karena telah berupaya memberikan semangat kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Rekan-rekan Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Kristen Indonesia Toraja yang telah berjuang sama-sama selama kuliah dan selalu memberikan dukungan sehingga penulis bisa menyusun tugas akhir.
12. Terakhir, kepada diri penulis, Sherly Dwi Putri. Terima kasih sudah bertahan atas segala perjuangan dan air mata diperjalanan panjang ini, meskipun seringkali ingin menyerah dan merasa putus asa. Terima kasih sudah

melibatkan Tuhan Yesus Kristus dalam setiap perjalanan mu dan menjadikan Yesus sebagai batu sandaranmu. Berbanggalah kepada diri sendiri karena telah menjadi pahlawan didalam cerita hidupmu sendiri.

Akhir kata, penulis berharap semoga dengan adanya tugas akhir yang meneliti tentang “ “UPMYENGLISH” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa SD Berbasis Android Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Rantepao, 31 Agustus 2024

Sherly Dwi Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 .1 Manfaat Teoritis	5

1.5.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Bahasa Inggris di Tingkat SD	8
2.2.2 Media	10
2.2.3 Media Pembelajaran	10
2.3.4 Aplikasi	12
2.2.5 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	12
2.2.6 Desain Sistem	15
2.2.7 Basis Data	18
2.2.8 Desain Basis Data	19
2.2.9 Figma	20
2.2.10 Android Studio.....	20
2.2.11 Kotlin	21
2.2.12 API (<i>Application Programming Interface</i>)	21
2.2.13 Laravel	22
2.2.14 <i>Visual Studi Code</i>	22
2.2.15 Laragon	23
2.2.16 MySQL	23

2.2.17 Metode Pengujian Sistem	24
2.3 Kerangka Pikir.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	26
3.1.1 Waktu Penelitian	26
3.1.2 Lokasi Penelitian.....	26
3.2 Instrumentasi (Bahan dan Alat) Penelitian	26
3.2.1 Alat Penelitian.....	26
3.2.2 Bahan Penelitian	27
3.3 Tahapan Penelitian.....	27
3.3.1 Pengumpulan Data.....	28
3.3.2 Analisis.....	28
3.3.3 Desain	29
3.3.4 Pembuatan Sistem.....	29
3.3.5 <i>Testing</i>	29
3.3.6 Evaluasi.....	30
3.3.7 Distribusi.....	30
3.3.8 Pembuatan Laporan	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Hasil.....	31

4.1.1 Pengumpulan Data.....	31
4.1.2 Analisis Kebutuhan.....	34
4.1.3 Perancangan.....	36
4.1.4 Hasil Pembuatan Sistem	87
4.1.5 Pengujian	98
4.2 Pembahasan	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran.....	108
DAFTAR REFERENSI.....	109
LAMPIRAN	112
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Penyampaian Materi Pembelajaran.....	9
Gambar 2.2 Tahapan Metode MDLC.....	12
Gambar 2.3 Kerangka Pikir.....	26
Gambar 3.1 Tahap Penelitian	27
Gambar 4.1 Struktur Navigasi.....	36
Gambar 4.2 Use Case Diagram.....	37
Gambar 4.3 Activity Diagram Login Admin dan Pengguna	58
Gambar 4.4 Activity Diagram Mengelola Materi.....	60
Gambar 4.5 Activity Diagram Mengelola Sub Materi	62
Gambar 4.6 Activity Diagram Mengelola Example.....	63
Gambar 4.7 Activity Diagram Mengelola Pertanyaan	65
Gambar 4.8 Activity Diagram Mengelola Opsi Jawaban.....	66
Gambar 4.9 Activity Diagram Melihat Detail Jawaban User	68
Gambar 4.10 Activity Diagram Pengguna Aplikasi	69
Gambar 4.11 Entity Relationship Diagram (ERD)	71
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Login Admin	77
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Dashboard	78
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Materi	78
Gambar 4.15 Rancangan Halaman Sub Materi.....	79
Gambar 4.16 Rancangan Halaman Example	80
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Pertanyaan.....	80

Gambar 4.18 Rancangan Halaman Opsi Jawaban	81
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Jawaban User	82
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Login Pengguna	82
Gambar 4.21 Rancangan Halaman Beranda	83
Gambar 4.22 Rancangan Halaman Kategori Sub Materi.....	84
Gambar 4.23 Rancangan Halaman Penjelasan Sub Materi.....	84
Gambar 4.24 Rancangan Halaman Example	85
Gambar 4.25 Rancangan Halaman Pertanyaan.....	86
Gambar 4.26 Rancangan Halaman Score.....	86
Gambar 4.27 Halaman Splash Screen.....	87
Gambar 4.28 Halaman Login Aplikasi.....	88
Gambar 4.29 Halaman Beranda	88
Gambar 4.30 Halaman Kategori Sub Materi.....	89
Gambar 4.31 Halaman Penjelasan Sub Materi	90
Gambar 4.32 Halaman Example	90
Gambar 4.33 Halaman Pertanyaan.....	91
Gambar 4.34 Halaman Score	91
Gambar 4.35 Halaman Login Admin	92
Gambar 4.36 Halaman Dashboard Admin	92
Gambar 4.37 Halaman Beranda Admin	93
Gambar 4.38 Halaman Sub Materi Admin.....	93
Gambar 4.39 Halaman Example Admin	94

Gambar 4.40 Halaman Pertanyaan Admin.....	94
Gambar 4.41 Halaman Opsi Jawaban Admin	95
Gambar 4.42 Halaman Jawaban User	95
Gambar 4.43 Tabel Database Materi.....	96
Gambar 4.44 Tabel Sub Materi	96
Gambar 4.45 Tabel Database Submateri_Images	97
Gambar 4.46 Tabel Answer.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terkait.....	7
Tabel 2.2 Simbol-Simbol Use Case Diagram	16
Tabel 2.3 Simbol-Simbol Activity Diagram.....	18
Tabel 2.4 Simbol-Simbol ERD	19
Tabel 4.1 Contoh data gambar pada aplikasi "UPMYENGLISH"	32
Tabel 4.2 Identifikasi Use Case.....	38
Tabel 4.3 Identifikasi Aktor.....	40
Tabel 4.4 Skenario Use Case Login Admin	40
Tabel 4.5 Skenario Use Case Mengelola Data	42
Tabel 4.6 Skenario Use Case Mengelola Beranda	42
Tabel 4.7 Skenario Use Case Mengelola Sub Materi.....	44
Tabel 4.8 Skenario Use Case Mengelola Example	46
Tabel 4.9 Skenario Use Case Mengelola Pertanyaan.....	48
Tabel 4.10 Skenario Use Case Mengelola Opsi Jawaban	49
Tabel 4.11 Skenario Use Case Melihat Detail Jawaban User	51
Tabel 4.12 Skenario Use Case Login Pengguna	52
Tabel 4.13 Skenario Use Case Memilih Materi	53
Tabel 4.14 Skenario Use Case Memilih Dan Melihat Sub Materi.....	54
Tabel 4.15 Skenario Use Case Melihat Example	55
Tabel 4.16 Skenario Use Case Melihat Dan Menjawab Pertanyaan.....	56
Tabel 4.17 Skenario Use Case Melihat Score	56

Tabel 4.18 Skenario Use Case Logout	57
Tabel 4.19 Deskripsi Activity Diagram Login Admin Dan Pengguna.....	59
Tabel 4.20 Deskripsi Activity Diagram Halaman Materi.....	61
Tabel 4.21 Deskripsi Activity Diagram Halaman Sub Materi	62
Tabel 4.22 Deskripsi Activity Diagram Halaman Example	64
Tabel 4.23 Deskripsi Activity Diagram Halaman Pertanyaan	65
Tabel 4.24 Deskripsi Activity Diagram Halaman Opsi Jawaban.....	67
Tabel 4.25 Deskripsi Activity Diagram Halaman Jawaban User	68
Tabel 4.26 Deskripsi Activity Diagram Pengguna	70
Tabel 4.27 Basis Data Tabel Users.....	72
Tabel 4.28 Basis Data Tabel Materis.....	72
Tabel 4.29 Basis Data Tabel Sub_Materi_Images.....	73
Tabel 4.30 Basis Data Tabel Sub_Materis	73
Tabel 4.31 Basis Data Tabel Example.....	74
Tabel 4.32 Basis Data Tabel Qouestion	74
Tabel 4.33 Basis Data Tabel Answer.....	75
Tabel 4.34 Basis Data Tabel User Answer	76
Tabel 4.35 Tabel User_Answer_Detail	76
Tabel 4.36 Pengujian Halaman Admin.....	98
Tabel 4.37 Pengujian Halaman Aplikasi	101
Tabel 4.38 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif Dan Negatif	103
Tabel 4.39 Kriteria Skala Likert.....	103
Tabel 4.40 Data Jawaban Kuesioner	105

Tabel 4.41 Data Kuesioner Setelah Diolah	105
--	-----

ABSTRAK

Pada tahun ajaran 2023/2024, jumlah murid di Indonesia mencapai 53,14 juta dengan sekitar 50% di antaranya adalah siswa sekolah dasar (SD). SD merupakan jenjang pendidikan pertama dalam membentuk keterampilan dasar, seperti membaca, menulis dan kemampuan dalam berkomunikasi. Kurikulum merdeka belajar di SD memiliki berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Inggris. Namun, siswa sering mengalami kesulitan dalam materi *pronunciation* (pelafalan), *vocabulary* (kosakata), dan *grammar* (tata bahasa). Berdasarkan survei Badan Pusat Statistik 2020, 35,97% SD di Indonesia yang sudah menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengusulkan pembuatan aplikasi “UPMYENGLISH” sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SD berbasis Android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini membantu siswa SD belajar Bahasa Inggris secara efektif, dengan hasil pengujian fungsional mencapai 100% dan *user acceptance test* (UAT) sebesar 88,8%. Aplikasi ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran Bahasa Inggris secara lebih efektif, membantu siswa mengatasi kesulitan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam berbahasa Inggris.

Kata Kunci : Sekolah Dasar (SD), Bahasa Inggris, “UPMYENGLISH”, Media pembelajaran, Android.

ABSTRACT

In the 2023/2024 academic year the number of students in Indonesia reached 53.14 million, with around 50% of them being elementary school (SD). Elementary school is the first level of education where basic skills, such as reading, writing, and communication, are developed. The independent learning curriculum in elementary school includes various subjects, including English. However, students often face challenges with pronunciation, vocabulary, and grammar. According to a 2020 survey by the Central Bureau of Statistics, 35.97% of elementary schools in Indonesia have already integrated technology into the learning process. This study proposes the development of the “UPMYENGLISH” application as an Android-based English learning tool for elementary school students. The research results show that this application effectively helps elementary school students learn English, with functional testing achieving 100% and a user acceptance test (UAT) score of 88.8%. This application is expected to facilitate more effective English learning, helping students overcome difficulties and improve their English language skills.

Keywords: *Elementary School, English, “UPMYENGLISH”, Learning Media, Android.*