

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Tommy
NIM : 2015131007
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Flash

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada Sidang Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika Universitas Universal.

Batam, 9 Juli 2019
Pembimbing 1

Batam, 9 Juli 2019
Pembimbing 2

Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 1022038901

Oey Anton, S.TP., M.Pd.

NIDN. 1015118206

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Ihsan Verdian, S.Kom, M.Kom.

NIDN. 1022038901

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Nama : Tommy
NIM : 2015131007
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa
Inggris Berbasis Flash

Menyatakan :

1. Sesungguhnya tugas akhir yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bahagian-bahagian tertentu dalam skripsi / tugas akhir yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan tugas akhir baik pembuatan program maupun tugas akhir secara keseluruhan ternyata terbukti dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pembatalan tugas akhir dan mengulang serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Batam 9 Juli, 2019

Tommy
NIM. 2015131007

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmatnya sehingga penulis dapat menyusun proposal berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Flash.”

Adapun tujuan dari penulisan proposal ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Flash. Saya ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, memfasilitasi, memberi masukan dan mendukung penulisan skripsi ini sehingga selesai tepat pada waktunya. Semoga dibalas oleh Allah SWT dengan ganjaran yang berlimpah.

Meski penulis telah menyusun skripsi ini dengan maksimal, namun tidak menutup kemungkinan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu sangat diharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca sekalian. Akhirnya, saya berharap skripsi ini dapat menambah pengetahuan bagi para pembaca.

Batam, Juni 2019

Penulis

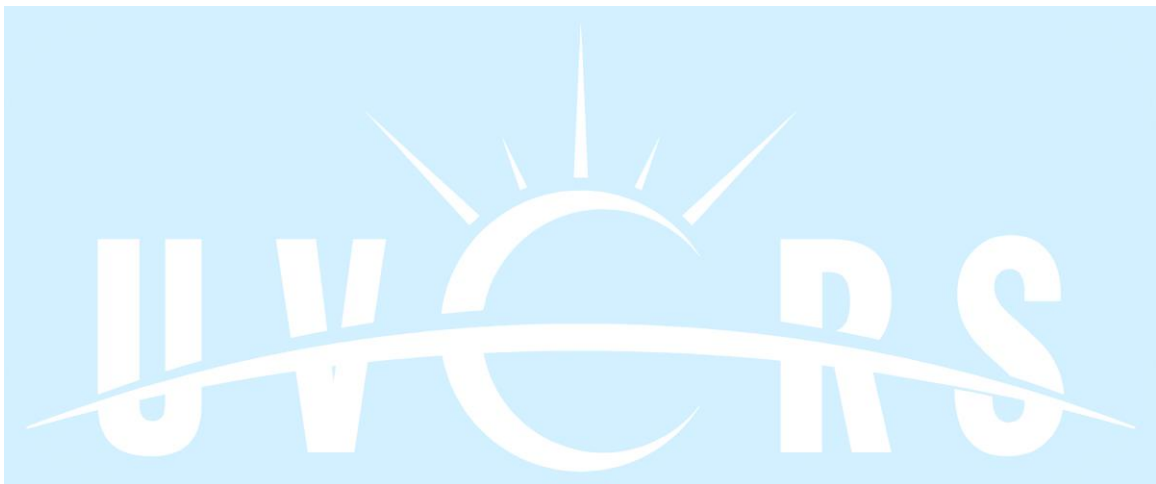
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Perancangan	4
2.2. Media	4
2.2.1. Media Pembelajaran	8
2.2.2. Multimedia	9
2.3. Komunikasi	11
2.3.1. Interaktif.....	11
2.3.2. Media Pembelajaran Interaktif	12
2.3.3. Multimedia Interaktif.....	13
2.4. Peran Orang Tua dalam Proses Belajar Anak.....	15
2.5. Bahasa Inggris.....	16
2.5.1. Pentingnya Pendidikan Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini	17
2.5.2. Pentingnya BerBahasa Inggris yang Baik dan Benar.....	18
2.5.3. Metode Pembelajaran Bahasa Inggris.....	19
2.6. Adobe Flash	22
2.6.1. Actionscript	23
2.7. Penelitian Terdahulu.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1. Metode Penelitian.....	26

3.1.1.	<i>Requirements analysis and definition</i>	26
3.1.2.	<i>System and software design</i>	28
3.1.3.	<i>Implementation and unit testing</i>	29
3.1.4.	<i>Integration and system testing</i>	29
3.1.5.	<i>Operation and maintenance</i>	29
3.2.	Analisis Kebutuhan Aplikasi	29
3.2.1.	Kebutuhan <i>Hardware</i>	29
3.2.2.	Kebutuhan <i>Software</i>	30
3.3.	<i>Penjadwalan Penelitian</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1.	Pra Perancangan	32
4.1.1.	Ide Pokok	32
4.1.2.	Sinopsis	34
4.1.3.	Susunan Kategori	34
4.2.	Perancangan	37
4.2.1.	Pemilihan Tombol	37
4.2.2.	<i>Background</i>	38
4.2.3.	<i>Backsound</i>	40
4.2.4.	<i>Font</i>	40
4.2.5.	Perancangan Tampilan	40
4.3.	Produksi	44
4.3.1.	<i>Tampilan interface</i>	45
4.3.2.	Pengisi Suara (<i>Dubbing Audio</i>)	49
4.4.	Paska Perancangan	50
4.4.1.	Komposisi Pembuatan	50
4.4.2.	<i>Publishing</i>	50
4.4.3.	<i>Finishing</i>	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		51
4.1.	Kesimpulan	51
4.2.	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan dan Jawaban dari hasil wawancara	27
Tabel 3.2 Penjadwalan Penelitian.....	30
Tabel 4.1 Dubbing Audio.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Waterfall.....	26
Gambar 4.1 Sketsa Oval.....	37
Gambar 4.2 Sketsa Persegi.....	37
Gambar 4.3 Background 1	38
Gambar 4.4 Background 2	39
Gambar 4.5 Gambar rancangan halaman utama.....	41
Gambar 4.6 Gambar Rancangan Tampilan Home	41
Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Introduction.....	42
Gambar 4.8 Rancangan Tampilan About	42
Gambar 4.9 Gambar Rancangan Menu Chapters.....	44
Gambar 4.10 Gambar Rancangan Menu Videos	44
Gambar 4.11 Gambar Background.....	45
Gambar 4.12 Tampilan Menu Home.....	46
Gambar 4.13 Tampilan Menu Introduction	47
Gambar 4.14 Tampilan Menu About.....	47
Gambar 4.15 Tampilan Menu Chapters	48
Gambar 4.16 Tampilan Menu Video.....	49

