

**APLIKASI MEDIA BELAJAR VOCABULARY PADA
LAGU ANAK INDONESIA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Oleh:
Joko Sutrisno
160210115**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

APLIKASI MEDIA BELAJAR VOCABULARY PADA LAGU ANAK INDONESIA BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:
Joko Sutrisno
160210115**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Joko Sutrisno
NPM : 160210115
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “**Skripsi**” yang saya buat dengan judul:

**Aplikasi Media Belajar Vocabulary Pada Lagu Anak Indonesia Berbasis
Android**

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila ternyata didalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 30 Juli 2021



Joko Sutrisno
160210115

APLIKASI MEDIA BELAJAR VOCABULARY PADA LAGU ANAK INDONESIA BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Joko Sutrisno
160210115**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti di bawah ini**

Batam, 31 Juli 2021

a/n

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nia Ekawati', with a stylized flourish at the end.

**Nia Ekawati, S.Kom., M.Si.
Pembimbing**

ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman saat ini membuat persaingan diberbagai bidang menjadi semakin ketat. Untuk bisa tetap bersaing maka dibutuhkan keahlian dalam bidang tertentu, apalagi di era yang serba cepat berkat kemajuan teknologi saat ini. Kemampuan seseorang dalam menguasai bahasa Inggris adalah satu keahlian yang bisa memberikan manfaat yang begitu banyak seperti di bidang pendidikan, pekerjaan, politik, bisnis, dan lain-lain. Salah satu aspek penting dalam menguasai bahasa Inggris adalah *vocabulary* atau kosa kata karena semakin baik kemampuan menguasai kosa kata maka akan semakin mempermudah ia menguasai bahasa Inggris. Bahasa Inggris bisa diajarkan sedini mungkin karena waktu terbaik bagi otak untuk belajar dan menangkap ilmu baru saat usia masih muda. Kita memang sudah diberikan pelajaran mengenai bahasa Inggris saat di sekolah dasar, namun umumnya kita diajarkan oleh guru bersumber dari buku yang cenderung membosankan bagi anak-anak. Lagu merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk mengajarkan anak-anak, tentunya lagu yang sesuai untuk usia mereka sehingga bisa membuat suasana yang menyenangkan dan menarik ketika belajar. Kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan dengan membuat sebuah aplikasi dan belum banyak aplikasi belajar tentang vocabulary melalui lagu. Metode penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan teknik wawancara dan studi pustaka, perancangan sistem menggunakan *unified Modelling Language (UML)* dan menggunakan *software* Android Studio. Hasil dari penelitian ini merupakan Aplikasi Media Belajar *Vocabulary* Pada Lagu Anak Indonesia Berbasis Android. Aplikasi ini ditujukan untuk anak sekolah dasar, berisi tentang macam-macam kosa kata dari lirik lagu anak Indonesia yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris.

Kata Kunci: Android Studio, Bahasa Inggris, Lagu, *Unified Modelling Language (UML)*.

ABSTRACT

Along with the development of the current era, competition in various fields has become increasingly fierce. To be able to stay competitive, expertise in certain fields is needed, especially in a fast-paced era thanks to current technological advances. One's ability to master English is a skill that can provide so many benefits, such as in the fields of education, work, politics, business, and others. One important aspect in mastering English is vocabulary because the better the ability to master vocabulary, the easier it will be for him to master English. English can be taught as early as possible because the best time for the brain to learn and capture new knowledge is at a young age. We have been given lessons about English when we were in elementary school, but generally we are taught by teachers from books which tend to be boring for children. Songs are one of the media that can be used to teach children, of course songs that are appropriate for their age so that they can create a fun and interesting atmosphere when learning. Current technological advances can be used in the field of education by making an application and not many applications learn about vocabulary through songs. This research method uses data collection with interview techniques and literature study, system design using Unified Modeling Language (UML) and using Android Studio software. The result of this research is a Vocabulary Learning Media Application for Indonesian Children's Songs Based on Android. This application is intended for elementary school children, contains various vocabularies from Indonesian children's song lyrics translated into English.

Keywords: Android Studio, English, Song, Unifild Modeling Language (UML).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI.
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI.
3. Ibu Nia Ekawati, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
4. Bapak Very Karnadi, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing akademik selama Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
6. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan dan menyemangati penulis hingga penulisan Skripsi ini selesai.
7. Joko Waluyo saudara yang paling saya sayangi yang selalu mendoakan dan memotivasi untuk terus berjuang.

8. Keluarga dan saudara-saudara yang memberi dukungan kepada penulis.
9. Liok Habri Simanjuntak dan Mohd. Azmi Amirullah. A teman yang selalu memotivasi untuk terus berjuang dan membantu dalam pembuatan Skripsi ini.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Universitas Putera Batam yang turut memberikan do'a dan dukungannya.
11. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu semoga Allah SWT memberikan berkah, rahmat dan hidayah kepada semuanya, Amin.

Batam, 30 Juli 2021

Joko Sutrisno

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Masalah	6
1.6. Manfaat penelitian.....	6
1.6.1. Manfaat Teoritis	6
1.6.2. Manfaat Praktek	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Teori Dasar.....	8
2.1.1. Aplikasi.	8
2.1.2. Android.	9
2.1.3. Bahasa... ..	11
2.1.4. Media.... ..	13
2.2. Teori Khusus	14
2.2.1. Bahasa Inggris.....	14
2.2.2. Lagu..... ..	15
2.2.3. Software Pendukung	16
2.2.4. <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	19
2.3 Penelitian Terdahulu	26

2.4. Kerangka Pemikiran.....	32
------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian.....	34
3.2. Pengumpulan Data	37
3.3. Operasional Variabel.....	37
3.4. Proses Perancangan Sistem	39
3.4.1. Desain <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	39
3.4.2. Desain Rancangan Aplikasi	46
3.5. Lokasi Dan Jadwal Penelitian	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	53
4.2. Pembahasan.....	58

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	64
5. 2. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- Lampiran 1. Pendukung Penelitian
- Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Android Studio.....	18
Gambar 2.2 Logo aplikasi StarUML	19
Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran.....	32
Gambar 3.1 Desain Penelitian	34
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	40
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Pemutar Lagu.....	41
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu About.....	42
Gambar 3.5 <i>Diagram Sequence</i> Bagian Pemutar Lagu	43
Gambar 3.6 <i>Diagram Sequence</i> Menu <i>About</i>	44
Gambar 3.7 <i>Class Diagram</i> dari aplikasi.....	45
Gambar 3.8 Rancangan Menu Awal.....	46
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Daftar Artis	47
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Daftar Lagu.....	48
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Daftar Lagu.....	49
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Terjemahan	50
Gambar 3.13 Rancangan <i>About</i>	51
Gambar 4.1 Tampilan Utama	53
Gambar 4.2 Tampilan Menu Artis.....	54
Gambar 4.3 Tampilan Menu Daftar Lagu	55
Gambar 4.4 Tampilan Pemutar Lagu	56
Gambar 4.5 Tampilan Terjemahan.....	57
Gambar 4.6 Tampilan <i>About</i>	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel simbol <i>Use Case Diagram</i>	20
Tabel 2.2 Tabel simbol <i>Activity Diagram</i>	22
Tabel 2.3 Tabel simbol <i>Sequence Diagram</i>	21
Tabel 2.4 Tabel simbol <i>Class Diagram</i>	25
Tabel 3.1 Tabel Opsai Variabel.....	38
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	52
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Menu Utama	59
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Menu Datar Artis.....	59
Tabel 4.3 Tabel Pengujian Menu Daftar Lagu	60
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Menu Pemutar Lagu	60
Tabel 4.5 Tabel Pengujian Menu Pemutar Lagu	61
Tabel 4.6 Tabel Pengujian Menu About.....	62