

**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN  
GRAMMAR DAN LISTENING BAHASA  
INGGRIS**

**SKRIPSI**



**Oleh:  
Toni  
180210011**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2022**

**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN  
GRAMMAR DAN LISTENING BAHASA  
INGGRIS**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:  
Toni  
180210011**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2022**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Toni

NPM : 180210011

Fakultas : Teknik dan Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

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

### **PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN GRAMMAR DAN LISTENING BAHASA INGGRIS**

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam 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 di dalam 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, 22 Juli 2022



**Toni**

180210011

**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN  
GRAMMAR DAN LISTENING BAHASA  
INGGRIS**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:  
Toni  
180210011**

**Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal  
Seperti tertera dibawah ini**

**Batam, 22 Juli 2022**

  
**Pastima Simanjuntak, S.Kom., M.SI.**  
**Pembimbing**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
TAHUN 2022**

## ABSTRAK

Bahasa Inggris menjadi bahasa resmi di berbagai negara yang ada di benua Eropa, Amerika, dan juga Afrika, oleh karena itu bahasa Inggris resmi dianggap sebagai bahasa internasional yang pertama di dunia. Penguasaan bahasa Inggris bisa dibidang sudah menjadi sebuah keharusan untuk mengikuti perkembangan zaman. Bisa dilihat dari keadaan di sekitar kita saat ini terutama di dunia pekerjaan, syarat untuk melamar posisi *customer service* maupun di atasnya seorang calon karyawan akan mendapat nilai *plus* tersendiri jika bisa berbahasa Inggris. karena orang yang mahir berbahasa Inggris lebih dipertimbangkan supaya dapat berkomunikasi dengan orang asing. komunikasi adalah hal yang tergolong penting, karena komunikasi adalah perantara dalam segala hal mulai dari pekerjaan, sekolah, dan lain lain. Hal tersebut merupakan alasan utama bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib di sekolah. Berdasarkan artikel yang dipublikasi oleh English Education Department UKI menyatakan bahwa ada beberapa faktor penghambat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris diantaranya, yaitu tidak adanya motivasi siswa dan siswa jarang mempraktikkan bahasa Inggris diluar dari jam pelajaran dan materi bahasa Inggris yang ada di sekolah tentu saja terbatas karena kurangnya jam pembelajaran di sekolah yaitu maksimal hanya empat jam dalam seminggu. Tujuan penelitian ini adalah Untuk merancang aplikasi pembelajaran *grammar* dan *vocabulary* bahasa Inggris di platform *Android* dan metode yang digunakan adalah metode *Rapid Application Development*. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan *smart apps creator*, *microsoft powerpoint*, dan *adobe photoshop*. Dengan diciptakannya perancangan aplikasi pembelajaran *grammar* dan *listening* Bahasa Inggris, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa atau pemakai aplikasi ini dan memperbaiki kesalahan gramatikal dalam berbahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Inggris; *Smart App Creator*; *Android Platform*;

## **ABSTRACT**

*English is the official language in various countries in Europe, America, and Africa, therefore official English is considered as the first international language in the world. Mastery of English can be said to have become a necessity to keep up with the times. It can be seen from the circumstances around us today, especially in the world of work, the requirement to apply for a customer service position or above is that a prospective employee will get a plus if he can speak English. because people who are proficient in English are considered more so that they can communicate with foreigners. Communication is something that is classified as important, because communication is an intermediary in everything from work, school, and others. This is the main reason English is a compulsory subject in schools. Based on an article published by the UKI English Education Department, it states that there are several factors that hinder students in learning English including, namely the lack of student motivation and students rarely practice English outside of class hours and the English language material available at school is of course limited due to lack of Learning hours at school are a maximum of only four hours a week. The purpose of this study is to design an application for learning English grammar and vocabulary on the Android platform and the method used is the Rapid Application Development method. This application is designed using smart apps creator, microsoft powerpoint, and adobe photoshop. With the creation of an application design for learning English grammar and listening, it is hoped that it can increase the knowledge and insight of students or users of this application and correct grammatical errors in English.*

**Keywords:** *English; Smart App Creator; Android Platform;*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa 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.
2. Dekan Fakultas Teknik dan Komputer.
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu Pastima Simanjuntak, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;.
6. Seluruh anggota keluarga yang telah mencoba aplikasi penulis.
7. Kedua orang tua dan anggota keluarga yang telah mendoakan dan memberikan semangat.
8. Teman-teman Teknik informatika kelas Nagoya anggota 2018 yang telah memberikan dukungan, informasi yang bermanfaat dan sudah berjuang Bersama samapai tahap ini.

Semoga kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 22 Juli 2022



Toni

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	Erro
r! Bookmark not defined.	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Teori Dasar.....	5
2.1.1 Bahasa Inggris.....	5
2.1.2 <i>Android</i> .....	7
2.1.2.1 Sejarah Perkembangan <i>Android</i> .....	8
2.1.2.2 Keunggulan Sistem Operasi <i>Android</i> .....	8
2.1.2.3 Perkembangan Versi <i>Android</i> .....	9
2.1.3 Aplikasi .....	20
2.1.3.1 Jenis-Jenis Aplikasi.....	20
2.1.3.2 Fungsi Aplikasi .....	21
2.2 Teori Khusus .....	22
2.2.1 <i>Grammar</i> .....	22
2.2.2 <i>Smart Apps Creator</i> .....	23
2.2.3 Metode <i>RAD ( Rapid Application Development )</i> .....	23
2.2.3 <i>Unified Modelling Language ( UML )</i> .....	24
2.2.3.1 Tujuan pemanfaatan <i>UML</i> .....	25
2.2.3.2 Jenis-Jenis Diagram <i>UML</i> .....	25
2.2.3.3 Fungsi Fungsi Diagram <i>UML</i> .....	29
2.2.4 <i>Black box Testing</i> .....	30
2.2.5 <i>User Acceptance Testing</i> .....	30
2.3 Penelitian Terdahulu .....	30
2.4 Kerangka Pemikiran.....	33
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>34</b>
3.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Proses Perancangan Sistem.....	35



3.2.1	Desain <i>UML</i> .....	36
3.2.2	<i>Design User Interface</i> .....	43
3.3	Metode Pengujian Sistem.....	49
3.4	Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	49
3.4.1	Lokasi Penelitian.....	49
3.4.2	Jadwal Penelitian.....	50
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>51</b>
4.1	Hasil .....	51
4.1.1	Implementasi antar muka .....	51
4.1.2	Hasil Pengujian aplikasi.....	59
4.2	Pembahasan.....	59
4.2.1	Pengujian.....	60
4.2.2	Implementasi Aplikasi .....	62
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>63</b>
5.1	Kesimpulan .....	63
5.2	Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>65</b>
<b>LAMPIRAN</b>		
Lampiran 1. Daftar riwayat hidup		
Lampiran 2. Surat balasan penelitian		
Lampiran 3. Surat izin penelitian		
Lampiran 4. Dokumentasi tempat penelitian		
Lampiran 5. Hasil Turnitin		
Lampiran 6. Koding		

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 2.1</b> Sistem Operasi <i>Android</i> .....	7
<b>Gambar 2.2</b> <i>Android</i> Versi 1.0 .....	9
<b>Gambar 2.3</b> <i>Android</i> Versi 1.5.....	10
<b>Gambar 2.4</b> <i>Android</i> Versi 1.6 .....	11
<b>Gambar 2.5</b> <i>Android</i> Versi 2.0-2.1 .....	11
<b>Gambar 2.6</b> <i>Android</i> Versi 2.2-2.3 .....	12
<b>Gambar 2.7</b> <i>Android</i> Versi 2.3-2.3.7 .....	13
<b>Gambar 2.8</b> <i>Android</i> versi 3.0-3.2 .....	13
<b>Gambar 2.9</b> <i>Android</i> versi 4.0 – 4.0.4 .....	14
<b>Gambar 2.10</b> <i>Android</i> Versi 4.1 .....	14
<b>Gambar 2.11</b> <i>Android</i> Versi 4.4 .....	15
<b>Gambar 2.12</b> <i>Android</i> versi 5.0 .....	16
<b>Gambar 2.13</b> <i>Android</i> versi 6.0 .....	16
<b>Gambar 2.14</b> <i>Android</i> versi 7.0 .....	17
<b>Gambar 2.15</b> <i>Android</i> versi 8.0 .....	18
<b>Gambar 2.16</b> <i>Android</i> versi 9.0 .....	18
<b>Gambar 2.17</b> <i>Android</i> versi 10 .....	19
<b>Gambar 2.18</b> <i>Android</i> versi 11 .....	19
<b>Gambar 2.19</b> Tampilan menu <i>smart apps creator</i> .....	23
<b>Gambar 2.20</b> Kerangka Pemikiran .....	33
<b>Gambar 3.1</b> Desain penelitian .....	34
<b>Gambar 3.2</b> <i>Use case</i> diagram aplikasi pembelajaran.....	36
<b>Gambar 3.3</b> <i>Activity</i> diagram menu materi.....	37
<b>Gambar 3.4</b> <i>Activity</i> diagram menu <i>tests</i> .....	38
<b>Gambar 3.5</b> <i>Activity</i> diagram menu kosakata .....	38
<b>Gambar 3.6</b> <i>Activity</i> diagram menu tentang .....	39
<b>Gambar 3.7</b> <i>Activity</i> diagram menu keluar .....	39
<b>Gambar 3.8</b> <i>Class</i> diagram aplikasi pembelajaran .....	40
<b>Gambar 3.9</b> <i>Sequence</i> diagram menu materi.....	40
<b>Gambar 3.10</b> <i>Sequence</i> diagram menu tests .....	41
<b>Gambar 3.11</b> <i>Sequence</i> diagram menu kosakata .....	41
<b>Gambar 3.12</b> <i>Sequence</i> diagram menu tentang .....	42
<b>Gambar 3.13</b> <i>Sequence</i> diagram menu keluar .....	42
<b>Gambar 3.14</b> Tampilan menu utama .....	43
<b>Gambar 3.15</b> Tampilan menu tentang .....	43
<b>Gambar 3.16</b> Tampilan menu kosakata .....	44
<b>Gambar 3.17</b> Tampilan menu <i>quiz</i> .....	44
<b>Gambar 3.18</b> Tampilan menu <i>listening test</i> .....	45
<b>Gambar 3.19</b> Tampilan menu <i>grammar</i> .....	45
<b>Gambar 3.20</b> Tampilan menu <i>verbs</i> .....	46
<b>Gambar 3.21</b> Tampilan menu <i>sentence elements</i> .....	46
<b>Gambar 3.22</b> Tampilan menu <i>type of sentences</i> .....	47

<b>Gambar 3.23</b> Tampilan menu <i>adverb</i> .....	47
<b>Gambar 3.24</b> Tampilan menu <i>adjective</i> .....	48
<b>Gambar 3.25</b> Tampilan menu <i>tenses</i> .....	48
<b>Gambar 3.26</b> Lokasi Penelitian .....	49
<b>Gambar 4.1</b> Menu utama .....	51
<b>Gambar 4.2</b> Menu materi.....	52
<b>Gambar 4.3</b> Menu <i>grammar</i> .....	52
<b>Gambar 4.4</b> Menu <i>verbs</i> .....	53
<b>Gambar 4.5</b> Menu <i>adverb</i> .....	53
<b>Gambar 4.6</b> Menu <i>adjective</i> .....	54
<b>Gambar 4.7</b> Menu <i>tenses</i> .....	54
<b>Gambar 4.8</b> Menu <i>type of sentences</i> .....	55
<b>Gambar 4.9</b> <i>Sentence elements</i> .....	55
<b>Gambar 4.10</b> Menu <i>quiz</i> .....	56
<b>Gambar 4.11</b> <i>Reading test</i> salah .....	56
<b>Gambar 4.12</b> <i>Reading test</i> benar .....	57
<b>Gambar 4.13</b> <i>Listening test</i> salah.....	57
<b>Gambar 4.14</b> <i>Listening test</i> benar.....	58
<b>Gambar 4.15</b> Menu kosakata.....	58
<b>Gambar 4.16</b> Menu tentang aplikasi.....	59

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 2.1</b> Simbol Use Case Diagram .....	26
<b>Tabel 2.2</b> Simbol activity diagram .....	27
<b>Tabel 2.3</b> Simbol Sequence Diagram.....	28
<b>Tabel 2.4</b> Simbol Class Diagram.....	29
<b>Tabel 2.5</b> Penelitian Terdahulu .....	30
<b>Tabel 3.1</b> Jadwal Penelitian.....	50
<b>Tabel 4.1</b> Tabel Pengujian Blackbox .....	60
<b>Tabel 4.2</b> Tabel Pengujian Blackbox (lanjutan).....	61
<b>Tabel 4.3</b> Uji coba device.....	61
<b>Tabel 4.4</b> Pengujian aplikasi .....	62