



LAPORAN PROYEK AKHIR

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KUIS UJIAN AHKIR BAHASA
INGGRIS SMP BERBASIS FLASH**

Disusun Oleh :

Nama : Nugroho Wahyu Adi Rinawat
NIM : 11.3.00065
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Diploma III

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

SINAR NUSANTARA

SURAKARTA

2015



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARA**

SURAT PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KUIS UJIAN BAHASA
INGGRIS SMP BERBASIS FLASH

NAMA : Nugroho Wahyu Adi Rinawat

NIM : 11.3.00065

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktunya selanjutnya ada pihak lain mengklaim bahwa Tugas Akhir ini sebagai karyanya yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Ahli Madya Komputer saya beserta kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Surakarta, 12 Agustus 2015

NUGROHO.W.A.R



**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KUIS UJIAN BAHASA INGGRIS
SMP BERBASIS FLASH**

**Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan program Pendidikan Diploma III**

**Pada
STMIK Sinar Nusantara Surakarta**

Disusun Oleh :

**Nama : Nugroho Wahyu Adi Rinawat
Nim : 11.3.00065
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Diploma III**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARA
SURAKARTA
2015**

PERSETUJUAN LAPORAN PROYEK AKHIR

Nama Pelaksana Proyek Akhir : Nugroho Wahyu Adi Rinawat
Nomor Induk Mahasiswa : 11.3.00065
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Diploma III
Judul Proyek Akhir : Aplikasi Media Pembelajaran Kuis Ujian akhir
Bahasa Inggris SMP Berbasis Flash

Dosen Pembimbing : Kustanto.ST, M.Eng

Surakarta, 12 Agustus 2015

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

(**Kustanto.ST, M.Eng**)

Mengetahui,
Ketua STMIK Sinar Nusantara

(**Kumaratih Sandradewi, S.P M.Kom**)

MOTTO

- Kegiatan itu tidak akan selesai kalo tidak dikerjakan.
- Meskipun pekerjaan ini sulit, jangan pantang menyerah karena banyak teman disekitar kita.
- Hidup itu terus berputar, maka jangan pernah putus asa dan menyerah.
- Gunakan waktu luang untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat
- Pengalaman adalah guru terbaik, maka janganlah takut untuk menghadapi sebuah masalah, karena masalah tidak untuk dihindari.
- Dia memberi kekuatan kepada yang lelah dan menambah semangat kepada yang tiada berdaya. (Yesaya 40:29)
- Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku. (Filipi 4:13)
- Takut akan TUHAN adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan. (Amsal 1:7)
- Banyaklah rancangan di hati manusia, tetapi keputusan Tuhanlah yang terlaksana. (Amsal 19:21)

PERSEMBAHAN

- Tuhan yang telah melancarkan segala urusan di dunia maupun di akhirat.
- Para Dosen dan Pembimbing yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama di STMIK Sinar Nusantara.
- Bapak, Ibu, dan kakaku tercinta yang selalu memberikan semangat dan do'a.
- My sweet heart Faradika Tyanrinandari, Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Teman – teman seperjuangan Jack Pelet, Nury, Rahmat, Prayugi, Nanang, Vera, Irfan, Rina, Sinta, dan Jarwaji, terima kasih atas doa, dukungan, dan bantuannya selama ini.

RINGKASAN

Laporan proyek akhir dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Kuis Ujian Akhir Bahasa Inggris SMP Berbasis Flash”.

Tujuan proyek akhir ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Pendidikan Diploma III, disamping itu laporan ini digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang Bahasa Inggris.

Metode pengumpulan data merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam melakukan penelitian. Dengan metode wawancara merupakan metode yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian kepada guru pengajar atau pihak terkait lainnya. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan keterangan-keterangan Bahasa Inggris, guna kelancaran penelitian. Dengan metode studi pustaka, pengumpulan data dengan cara mencari referensi atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penelitian proyek akhir ini.

Hasil proyek akhir ini dapat dijadikan media yang bisa membantu dalam mempelajari materi Bahasa Inggris dan diharapkan dapat membantu kegiatan belajar-mengajar lebih menarik dan mudah dipahami.

SUMMARY

Final project report titled "Media Applications Learning English Quiz Final Exam Junior High School Based Flash".

The purpose of this final project as one of the requirements to complete the Education Diploma 3 program, in addition, this report can be used as a tool to facilitate teachers in presenting the material of the English language.

Methods of data collection is an absolute requirement that must be met in conducting research. Interview method is a method that is done by asking questions related to the research to teachers teaching or other related parties. This method is carried out to obtain particulars English, in order to smooth the study. By the method of literature study, data collection by searching for references or materials necessary theoretical discourse from various sources related to the research project this end.

This final project results can be used as a medium which can help in learning English and expected to help teaching and learning more interesting and easier to understand.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kepada Tuhan yang telah memberikan kelancaran pada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini dengan judul “*Aplikasi Media Pembelajaran Kuis Ujian Akhir Bahasa Inggris SMP Berbasis Flash*” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan proyek akhri ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Tuhan sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada bapak Kustanto.ST, M.Eng selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun proyek akhir.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada :

1. Ibu Kusmaratih Sandradewi, SP, M.Kom selaku Ketua STMIK Sinar Nusantara, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis.
2. Bapak Sri Tomo selaku Pembimbing Akademik.
3. Bapak dan Ibu tim penguji Proyek Akhir, penulis mengucapkan terima kasih atas masukan, kritik, dan saran dalam penyusunan Proyek Akhir ini.

4. Perpustakaan STMIK Sinar Nusantara yang memberikan fasilitas dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Sinar Nusantara dalam menyelesaikan Proyek Akhir.
6. Orang Tua yang telah membimbing, memotivasi, dan mengarahkan setiap langkah dalam menjalani studi ini.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis baik selama dalam mengikuti perkuliahan maupun dalam penulisan Proyek Akhir ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan proyek akhir ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan proyek akhir ini.

Surakarta, 12 Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	ii
LAPORAN PROYEK AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	vii
SUMMARY	viii
KATA PENGANTAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Proyek Akhir.....	2
1.5. Manfaat Proyek Akhir.....	3
1.5.1. Bagi Penulis.....	3
1.5.2. Bagi Pihak Akademik STMIK Sinar Nusantara.....	3
1.5.3. Bagi Guru Les Privat Bahasa Inggris	3

1.6	Metode Penelitian.....	4
1.7	Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI		
2.1.	Multimedia	9
2.1.1.	Multimedia Interaktif.....	9
2.2.	Elemen-elemen Multimedia	10
2.2.1.	Teks	10
2.2.2.	Gambar (<i>Image</i>).....	10
2.2.3.	Video	12
2.2.4.	Animasi.....	12
2.2.5.	Audio	12
2.3.	Pembelajaran	13
2.4.	Media Pembelajaran.....	13
2.5.	English Grammar	13
2.6.	Flowchart	14
2.7.	Adobe Flash Professional CS5.5.....	14
2.8.	Adobe Photoshop CS3	14
2.9.	CorelDRAW X4.....	15

BAB III TINJAUAN UMUM

3.1.	UJIAN NASIONAL.....	16
3.2.	Standar Pendidikan NAsional	17
3.3.	Setrategi Perancangan	18
3.4.	Penentuan Kelulusan Ujian Nasional 2011	18

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

4.1.	Software yang terkait	20
4.2.	Perancangan Sistem.....	20
4.2.1.	Diagran <i>Flowchart</i>	21
4.2.2.	Rancangan Story Board.....	22
4.3.	Desain From Program.....	23
4.4.	Langkah Pembuata Program Pembelajaran.....	26
4.4.1.	Teknik Grafis.....	26
4.4.2.	Teknik Audio.....	30
4.5.	Inplementasi Program.....	31
4.5.1.	Tampilan Beranda	31
4.5.2.	Tampilan Menu Utama.....	33
4.5.3.	Tampilan Menu Kuis Bahasa Inggris	33
4.5.4.	Tampilan Menu Penjelasan Pengerjaan Soal Kuis Bahasa Inggtis	34
4.5.5.	Tampilan Menu Kuis Bahasa Inggtis	35

4.5.6. Tampilan Menu Selesai Pengerjaan Kuis.....	36
4.5.7. Tampilan Menu Keluar	37
4.6. Pembahasan ActionScript Program.....	38
4.7 Pengujian Aplikasi	39
4.8. Hasil Pengujian.....	40
4.8.1. Penilaian Aspek Desain	42
4.8.2. Penilaian Aspek Fungsional	42
4.8.3. Penilaian Aspek Tujuan.....	43
4.8.4. Penilaian Guru Bahasa Inggris	44
 BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	46
5.2. Saran.....	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Diagram Flowchart Menu Utama.....	21
Gambar 4.2 Menu Tampilan Utama	24
Gambar 4.3 Menu Tampilan Pengerjaan	24

Gambar 4.4 Menu Soal Kuis Bahasa Inggris	25
Gambar 4.5 Menu Tampilan Hasil.....	26
Gambar 4.6 Desain Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS5	26
Gambar 4.7 Desain Tampilan Create New	27
Gambar 4.8 Desain Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS5	27
Gambar 4.9 Tampilan Rectangle tool ®	28
Gambar 4.10 Desain Tampilan Color	28
Gambar 4.11 Desain Convert Objek Button	28
Gambar 4.12 Desain Teks Dalam Button	29
Gambar 4.13 Desain Tampilan Import Sound	29
Gambar 4.14 Desain Tampilan Import Sound	29
Gambar 4.15 Desain Tampilan Beranda	39
Gambar 4.16 Desain Import Sound dari Adobe Flash ke Button	31
Gambar 4.17 Desain Tampilan Menu Beranda.....	32
Gambar 4.18 Desain Tampilan Menu Utama	33
Gambar 4.19 Desain Tampilan Menu Aplikasi.....	33
Gambar 4.20 Desain Tampilan Menu Utama Kuis.....	34
Gambar 4.21 Desain Tampilan Menu Penjelasan Pengerjaan Kuis	35
Gambar 4.22 Desain Tampilan Menu Kuis.....	35
Gambar 4.23 Desain Tampilan Kuis Bahasa Inggris.....	36

Gambar 4.24 Desain Tampilan Nilai	37
Gambar 4.25 Desain Tampilan Button Keluar.....	37

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Storyboard Pernavigasi	22
Tabel 4.2 Penilaian Kuensioner	40
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Aspek Desain	42
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Aspek Fungsionalitas	42
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Aspek Tujuan	43
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru Bahasa Inggris	44