



LAPORAN TUGAS AKHIR

PROGRAM BANTU PEMBELAJARAN BAHASA PRANCIS SESUAI DENGAN KOMPETENSI DASAR SMA KELAS XI STUDI KASUS DI SMA 11 SEMARANG

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro

Disusun oleh :

Nama : Slamet Nur Aziz

NIM : A11.2006.03239

Program Studi : Teknik Informatika

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG**

2011

PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Slamet Nur Aziz
NIM : A11.2006.03239
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Program Bantu Pembelajaran Bahasa Prancis Sesuai Dengan Kompetensi Dasar SMA Kelas XI studi kasus di SMA 11 Semarang

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui,

Semarang, 19 Agustus 2011

Menyetujui :

Pembimbing

Mengetahui :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Etika Kartikadarma, M. Kom

Dr. Ir. Dwi Eko Waluyo

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Nama : Slamet Nur Aziz
NIM : A11.2006.03239
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Program Bantu Pembelajaran Bahasa Prancis Sesuai Dengan Kompetensi Dasar SMA Kelas XI studi kasus di SMA 11 Semarang

Tugas Akhir ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada Sidang Tugas Akhir tanggal 6 Agustus 2010. Menurut pandangan kami, Tugas Akhir ini memadai dari segi kualitas maupun kuantitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Semarang, 19 Agustus 2011

Dewan Penguji :

Setia Astuti, S.Si, M.Kom

Anggota 1

DR. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom

Anggota 2

H. Himawan, M.Kom

Ketua Penguji

PERNYATAAN
KEASLIAN TUGAS AKHIR

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Slamet Nur Aziz

NIM : A11.2006.03239

Menyatakan bahwa karya ilmiah saya yang berjudul :

PROGRAM BANTU PEMBELAJARAN BAHASA PRANCIS
SESUAI DENGAN KOMPETENSI DASAR SMA KELAS XI
STUDI KASUS DI SMA 11 SEMARANG

Merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan masing-masing telah saya jelaskan sumbernya dan perangkat pendukung seperti web cam dan lain-lain). Apabila di kemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 19 Agustus 2011

Yang Menyatakan

(Slamet Nur Aziz)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Slamet Nur Aziz

NIM : A11.2006.03239

Demi mengembangkan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dian Nuswantoro Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PROGRAM BANTU PEMBELAJARAN BAHASA PRANCIS SESUAI DENGAN KOMPETENSI DASAR SMA KELAS XI STUDI KASUS DI SMA 11 SEMARANG, beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Dian Nuswantoro berhak untuk menyimpan, mengcopy ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Dian Nuswantoro, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 19 Agustus 2011

Yang Menyatakan

(Slamet Nur Aziz)

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat dan anugerah-Nya kepada penulis sehingga laporan tugas akhir dengan judul “**PROGRAM BANTU PEMBELAJARAN BAHASA PRANCIS SESUAI DENGAN KOMPETENSI DASAR SMA KELAS XI STUDI KASUS DI SMA 11 SEMARANG**” dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Edi Noersasonko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
2. Bapak Dr. Ir. Dwi Eko Waluyo, selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Ayu Pertiwi, S.Kom, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu Etika Kartikadarma, M.Kom, selaku pembimbing tugas akhir yang memberikan ide penelitian, memberikan informasi referensi yang penulis butuhkan dan bimbingan yang berkaitan dengan penelitian penulis.
5. Dosen-dosen pengampu di Fakultas Ilmu Komputer Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya masing-masing, sehingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah disampaikan.
6. Ibu dan teman – teman ku tercinta untuk semua dukungan dan motivasinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau, dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana mestinya.

Semarang, 19 Agustus 2011

ABSTRAK

Kemajuan teknologi sekarang ini berdampak positif dan dapat dimanfaatkan diberbagai bidang, misalnya dibidang pendidikan. Didalam dunia pendidikan sekarang ini banyak sekali yang menggunakan kemajuan teknologi untuk melakukan proses belajar mengajar. Di Sekolah Menengah Atas juga telah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi.

Program Bantu Pembelajaran Bahasa Prancis sesuai dengan kompetensi dasar SMA Kelas XI berbasis flash dirancang dan dibuat untuk memberikan pengetahuan Bahasa Prancis terhadap siswa –siswi SMA untuk membantu dalam menghadapi ujian/ulangan harian. Program ini dibuat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, supaya suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam penulisan tugas akhir ini akan dibahas tentang bagaimana cara membuat sarana pembelajaran interaktif tentang Pembelajaran Bahasa Prancis dengan kompetensi dasar. Pembuatan aplikasi yang berisi materi tentang Alphabet, Animaux, De Corp, Les heures sebagai sarana pembelajaran ini menggunakan Software Adobe Flash CS3, seri terbaru dari Flash keluaran Adobe yang dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi dan suara. Dengan Action Script, sebuah movie interaktif dapat dibuat menjadi menarik.

Kata Kunci : Pembelajaran Bahasa Prancis, SMA Kelas XI.

xiv + 108 halaman ; 40 gambar, 10 tabel, 6 Lampiran

Daftar acuan : 18 (2002 - 2011)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.5.1 Bagi Akademik.....	5
1.5.2 Bagi Penulis.....	5
1.5.3 Bagi Dunia Pendidikan.....	6
1.5.4 Bagi Guru Matapelajaran Bahasa Prancis	6
1.5.5 Bagi Siswa-Siswi Sekolah Menengah Atas.....	6

BAB II : LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Pembelajaran Berbasis Multimedia	7
2.1.1 Definisi Belajar.....	7
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	8
2.1.3 Bentuk-bentuk Program Pembelajaran.....	10
2.2 Rekayasa Perangkat Lunak	12
2.2.1 Pengertian Dasar Rekayasa Perangkat Lunak	12
2.2.2 Karakteristik Perangkat Lunak	13
2.2.3 Elemen-elemen Rekayasa Perangkat Lunak	13
2.2.4 Jenis-Jenis Perangkat Lunak.....	14
2.2.5 Masalah Yang Berhubungan Dengan Perangkat Lunak	15
2.2.6 Tujuan Rekayasa Perangkat Lunak	16
2.2.7 Tahapan Rekayasa Perangkat Lunak.....	16
2.3 Multimedia.....	20
2.3.1 Komponen Multimedia.....	20
2.4 Interaksi Manusia dan Komputer.....	25
2.4.1 User Interface	25
2.5 Adobe Flash CS3	28
2.5.1 Mengenal Elemen Flash CS3	28
2.6 Cool Edit	33
2.7 Standar Kompetensi Bahasa Prancis.....	33
2.8 UML.....	40
2.9.1 Bangunan Dasar UML.....	40

2.9 Teori Waterfall.....	45
2.9.1 Tahapan-tahapan dalam model Waterfall.....	46
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Objek Penelitian.....	48
3.2 Jenis Data.....	48
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	49
3.3.1 Wawancara.....	49
3.3.2 Studi Pustaka dan Browsing.....	49
3.3.3 Pengamatan(Observasi).....	49
3.4 Metode Pengembangan Sistem.....	49
3.4.1 Analisis Sistem.....	50
3.4.2 Perancangan Sistem.....	50
3.4.3 Implementasi Sistem.....	51
3.4.4 Pengujian Sistem.....	51
3.4.5 Evaluasi.....	51
3.4.6 Maintenance atau Perawatan Sistem.....	52
BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	
4.1 <i>Communication</i>	53
4.1.1 Identifikasi Masalah dan Kebutuhan.....	53
4.1.1.1 Kebutuhan dan Pengembangan Sistem.....	53
4.1.1.2 Kebutuhan Antarmuka.....	54
4.1.1.3 Manfaat Sistem.....	54
4.1.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak dan Desain	55
4.1.1.5 Identifikasi Data dan Informasi.....	55

4.1.1.6 Identifikasi Sumber Data dan Tujuan Informasi	56
4.2 Quick Plan And Modelling Quick Desain	56
4.2.1 Perancangan Sistem.....	56
4.2.2 Deskripsi Sistem.....	57
4.2.3 Analisa UML.....	59
4.2.4 Struktur Program	73
4.2.5 Flowchart Program	76
4.3 Desain Tampilan Program	83
4.4 Implementasi.....	89
4.4.1 Tampilan Menu Utama.....	89
4.4.2 Tampilan Menu Profil	90
4.4.3 Tampilan Menu Kompetensi	91
4.4.4 Tampilan Menu Evaluasi.....	92
4.4.5 Tampilan Menu Login.....	92
4.5 Rencana Implementasi	93
4.6 Pengujian.....	94
4.6.1 Pengujian Black Box	94
4.6.2 Pengujian User Acceptance.....	96
4.7 Maintenance atau Pemeliharaan Program.....	104
 BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.7.1 Silabus.....	35
Tabel 4.2.3a1 Use Case Menu Utama.....	62
Tabel 4.2.3a2 Use Case Menu Materi.....	65
Tabel 4.2.3a3 Use Case Menu Profil.....	66
Tabel 4.2.3a4 Use Case Menu Kompetensi.....	68
Tabel 4.2.3a5 Use Case Menu Latihan.....	70
Tabel 4.6.1 TestCase Pengujian BlackBox.....	96
Tabel 4.6.2 Contoh Angket Responden.....	96
Tabel 4.6.3 Hasil Kuesioner Awal Terhadap Responden.....	98
Tabel 4.6.4 Hasil Kuesioner Pengujian Sistem.....	100

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1.6 Tujuan Rekayasa Perangkat Lunak	16
Gambar 2.2.7 Tipe Perawatan	19
Gambar 2.5.1 Layar kerja Adobe Flash CS3.....	29
Gambar 2.6.2 Panel Tools	30
Gambar 2.6.3 Time Line.....	32
Gambar 2.6.4 Panel Actions	32
Gambar 2.9.1.2a Dependency	42
Gambar 2.9.1.2b Asosiasi.....	42
Gambar 2.9.1.2c Generalisasi.....	43
Gambar 2.9.1.2d Realisasi	43
Gambar 2.9.1.3a Bentuk umum Class Diagram	44
Gambar 2.10 Waterfall Model.....	45
Gambar 4.2.2a Hirarki Program	57
Gambar 4.2.3a Use Case Diagram	60
Gambar 4.2.3b Activity Diagram	71
Gambar 4.2.3c Sequential Diagram.....	73
Gambar 4.2.4 Struktur Program	74
Gambar 4.2.5a Alur Kerja Menu Utama	76
Gambar 4.2.5b Alur Kerja Menu Materi I.....	78

Gambar 4.2.5c	Alur Kerja Menu Materi II	78
Gambar 4.2.5d	Alur Kerja Menu Materi III	79
Gambar 4.2.5e	Alur Kerja Menu Materi IV	80
Gambar 4.2.5f	Alur Kerja Menu Kompetensi	80
Gambar 4.2.5g	Alur Kerja Menu Profil.....	81
Gambar 4.2.5h	Alur Kerja Menu Latihan	82
Gambar 4.2.5i	Alur Kerja Menu Login	83
Gambar 4.3a	Desain Menu Utama	84
Gambar 4.3b	Desain Menu Materi I.....	84
Gambar 4.3c	Desain Menu Materi II.....	85
Gambar 4.3d	Desain Menu Materi III	86
Gambar 4.3e	Desain Menu Materi IV	86
Gambar 4.3f	Desain Menu Profil.....	87
Gambar 4.3g	Desain Menu Kompetensi	88
Gambar 4.3h	Desain Menu Latihan.....	88
Gambar 4.3i	Desain Menu Login	89
Gambar 4.4.1	Tampilan Menu Utama	90
Gambar 4.4.2	Tampilan Menu Profil	91
Gambar 4.4.3	Tampilan Menu Kompetensi	91
Gambar 4.4.4	Tampilan Menu Latihan	92
Gambar 4.4.5	Tampilan Menu Login	93

DAFTAR PUSTAKA

1. <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> diakses pada tanggal 05/04/2010.
2. <http://id.wikipedia.org/wiki/Belajar> diakses pada tanggal 05/04/2010.
3. Bimo Walgito, "Psikologi Belajar", Universitas Gajah Mada, Yogyakarta
4. Oemar Hamalik, Dr (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
5. Effendy, Empy dan Hartono Zhuang (2005). E-learning Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi Offset.
6. http://tolololpedia.wikia.com/wiki/Perangkat_lunak pada tanggal 20/10/2010
7. Pressman, Roger S (2002). Rekayasa Perangkat Lunak. Edisi Kedua. Yogyakarta : Andi Offset.
8. Vaughan, Tay (2004). Multimedia: Making It Work. Translate: Prabawati, T.A. dan Agnes Heni T. (2006). Yogyakarta: Andi Offset.
9. Suyanto, M. (2006). Multimedia: Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi Offset.
10. Sholehudin, Agung. (2008). Sistem Informasi Pada Islamic Centre Kota Cirebon Menggunakan Macromedia Dreamweaver. Skripsi Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Cirebon.
11. <http://pebbie.wordpress.com/2008/05/09/mengenal-animasi/>, diakses pada tanggal 05/04/2010.
12. Anonymous (2008). Multimedia. Modul Kuliah Konsep & Aplikasi Multimedia. Universitas Dian Nuswantoro.
13. Hestningsih, Idhawati. (2007). Interaksi Manusia dan Komputer. Modul Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Universitas Dian Nuswantoro.
14. Jubilee Enterprise. (2007). Seri Penuntun Visual Flash CS3. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
15. Hidayatullah, Akbar dan Zaky . (2011). Animasi Pendidikan Dengan Flash. Bandung: Informatika Bandung.
16. Fowler, Martin (2008). UML Distilled. Edisi 3. Jakarta : Penerbit Andi.

17. Pougatche Sandra Trevisi, Massla Kaneman. 1997. *Café Cream*. Paris :Hachette.
18. Pramowardhanny, E. Nilla. 2005. *Bahasa Prancis Sekolah menengah Atas*. DEPDIKNAS. PPPG BAHASA.

Menu script latihan puzzle

```
xjam = jam._x;
```

```
yjam = jam._y;
```

```
xjam2 = jam2._x;
```

```
yjam2 = jam2._y;
```

```
xjam3 = jam3._x;
```

```
yjam3 = jam3._y;
```

```
xjam4 = jam4._x;
```

```
yjam4 = jam4._y;
```

```
xjam5 = jam5._x;
```

```
yjam5 = jam5._y;
```

```
//objek jam1
```

```
jam.onPress = function(){
```

```
    startDrag(this);
```

```
}
```

```
jam.onRelease = function(){
```

```
    stopDrag();
```

```
    if(this._dropTarget == "/tempat_jam"){
```

```
        jam._x = tempat_jam._x;
```

```
        jam._y = tempat_jam._y;
```

```
    } else {
```

```
        jam._x = xjam;
```

```

        jam._y = yjam;
    }
}

//objek jam2
jam2.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
jam2.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_jam2"){
        jam2._x = tempat_jam2._x;
        jam2._y = tempat_jam2._y;
    } else {
        jam2._x = xjam2;
        jam2._y = yjam2;
    }
}

//objek jam3
jam3.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
jam3.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_jam3"){
        jam3._x = tempat_jam3._x;

```

```
        jam3._y = tempat_jam3._y;
    } else {
        jam3._x = xjam3;
        jam3._y = yjam3;
    }
}
```

//objek jam4

```
jam4.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
jam4.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_jam4"){
        jam4._x = tempat_jam4._x;
        jam4._y = tempat_jam4._y;
    } else {
        jam4._x = xjam4;
        jam4._y = yjam4;
    }
}
```

//objek jam5

```
jam5.onPress = function(){
    startDrag(this);
}
```

```

jam5.onRelease = function(){
    stopDrag();
    if(this._dropTarget == "/tempat_jam5"){
        jam5._x = tempat_jam5._x;
        jam5._y = tempat_jam5._y;
    } else {
        jam5._x = xjam5;
        jam5._y = yjam5;
    }
}

```

Scrip soal random

```

on (release) {
    f=_currentframe
    pilih = "A";
    k = kunci[f-2];
    if (pilih == k) {
        nilai = nilai+10;
        tellTarget ("bs") {
            gotoAndPlay("benar");
        }
    } else {
        tellTarget ("bs") {
            gotoAndPlay("salah");
        }
    }
    jml = jml+1;
}

```

```

        soalke = soalke+1;
        frame=soal1[jml]+1
        if (jml==10) {
            gotoAndStop(21);
        } else {
            gotoAndStop(frame);
        }
    }
}

```

Scrip waktu dan tanggal

```

days = new Array("Sun", "Mon", "Tue", "Wed", "Thur", "Fri", "Sat", "Sun");
months = new Array("January", "February", "March", "April", "May", "June",
"July", "August", "September", "October", "November", "December");
timedate = new Date();
todaydate = timedate.getDate();
day = timedate.getDay();
dayname = days[day];
month = timedate.getMonth();
monthname = months[month];
year = timedate.getFullYear();
clockH = timedate.getHours();
clockM = timedate.getMinutes();
clockS = timedate.getSeconds();
if (clockH < 10)
{
    clockH = "0" + clockH;
}

```

```
} // end if
if (clockM < 10)
{
    clockM = "0" + clockM;
} // end if
if (clockS < 10)
{
    clockS = "0" + clockS;
} // end if
fulldate = dayname + ", " + monthname + " " + todaydate + ", " + year;
fullhour = clockH + ":" + clockM + ":" + clockS;
```