

E-TUTORIAL
**PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI MAHASISWA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA PALEMBANG**



LAPORAN AKHIR

**Disusun Dalam Rangka Memenuhi Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh:
Ragil Sucipto
0613 3080 0668**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2016**



LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR (LA)

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

Nama : Ragil Sucipto
NIM : 0613 3080 0668
Jurusan : Manajemen Informatika
Program Studi : Manajemen Informatika
Judul Laporan Akhir : *E-Tutorial* Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi
Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang

Telah diujikan pada Ujian Laporan Akhir pada tanggal 4 Agustus 2016
Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, Agustus 2016

Tim Pembimbing :

Pembimbing I,

Ida Wahyuningrum, S.E., M.Si.

NIP 198010112005012001

Pembimbing II,

Dedy Rusdyanto, S.E., M.Si.

NIP 197306202001121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Indra Satriadi, S.T., M.Kom.

NIP 197211162000031002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Sesungguhnya Allah SWT tidak mencabut ilmu pengetahuan dengan serta merta dari hambah-hamba-Nya. Tetapi ilmu pengetahuan dicabut dengan diwafatkannya para ulama sehingga ketika tiada lagi seorang yang alim, maka manusia menjadikan orang-orang yang tiada berilmu sebagai penguasa. Mereka ditanya sesuatu lalu mereka memberikan fatwa tanpa ilmu.

(H.R. Bukhari: 100)

Diriwayatkan dari Abdullah bin Amr Radhiallahu 'anhuma.

Kupersembahkan Kepada:

- W's Kedua orang tua yang kusayangi dan kucintai*
- W's Saudara dan keluargaku yang telah memberikan dukungan*
- W's Dosen Pembimbing Laporan Akhir yang selalu membimbingku*
- W's Para Dosen Jurusan Manajemen Informatika yang saya hormati*
- W's Teman-teman seperjuangan di Jurusan Manajemen Informatika khususnya 6 IC*
- W's Almamater yang Ku Banggakan*

ABSTRACT

The purpose of this final report is a media to learn English for giving some comprehension and trick to make it easy for all of students to learn English and can be mastered, obtain a deep understanding of, and also understanding English in guiding education, help, show, directive, and motivation so that it will be more efficient and effective to study. The methods are interview, observation, and glossary of book. This application used an Android (.xml) programming language, Java, Hypertext Markup Language, and Eclipse. In this application, there are five menus. There are grammar, exercise, about, help, and exit that have the function as a choice to see the menu and submenu which has been available in the material or exercise.

ABSTRAK

Tujuan penulisan laporan akhir ini adalah sebagai salah satu media pembelajaran guna untuk memberikan pemahaman serta trik dalam memudahkan mahasiswa menguasai Bahasa Inggris dan dapat menguasai, mendalami serta memahami Bahasa Inggris dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan, dan motivasi supaya lebih efisien dan efektif dalam belajar. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara, observasi, dan studi pustaka. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman berbasis Android (*.xml*), *Java*, *Hypertext Markup Language (HTML)*, dan *Eclipse*. Dalam aplikasi ini, terdapat lima menu yang terdiri dari *grammar*, *exercise*, *about*, *help*, dan *exit* yang berfungsi sebagai pilihan untuk melihat isi dan *submenu* yang telah disediakan dalam bentuk materi maupun soal latihan.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbilalamin. Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT., karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul “***E-Tutorial Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang***” ini dengan tepat waktu.

Selama menyelesaikan Laporan Akhir ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Carlos RS, S.T., M.T., selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Aladin, S.E., M.Si., Ak., CA., selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T., selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.Pd., selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Indra Satriadi, S.T., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
7. Bapak H. Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom., selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika.
8. Ibu Ida Wahyuningrum, S.E., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I dalam pembuatan Laporan Akhir ini.
9. Bapak Dedy Rusdyanto, S.E., M.Si., selaku Dosen Pembimbing II dalam pembuatan Laporan Akhir ini.
10. Bapak dan Ibu dosen pengajar di Jurusan Manajemen Informatika yang telah memberikan pengarahan dan ilmu yang bermanfaat.
11. Kedua orang tua beserta saudara tersayang yang telah memberikan doa dan dukungan kepada kami.

12. Teman-teman seperjuangan di Jurusan Manajemen Informatika, khususnya kelas 6 IC yang telah banyak memberikan dukungan kepada kami, baik secara langsung maupun tidak langsung.
13. Semua pihak yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu penulis megharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulis yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga Laporan Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
<i>MOTTO</i> DAN PERSEMBAHAN.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1. Tujuan.....	3
1.4.2. Manfaat.....	4
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Lokasi Pengumpulan Data	4
1.5.2. Metode Pengumpulan Data	5
1.6. Sistematika Penulisan	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum	8
2.1.1. Pengertian Komputer.....	8
2.1.2. Pengertian Teknologi	8
2.1.3. Pengertian Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	9
2.1.4. Pengertian Data	10
2.1.5. Pengertian Pengolahan Data.....	10
2.1.6. Pengertian Informasi	11
2.1.7. Kualitas Informasi	11

2.1.8.	Pengertian Sistem	11
2.1.9.	Karakteristik Sistem	12
2.1.10.	Klasifikasi Sistem.....	13
2.1.11.	Metode Pengembangan Sistem	14
2.1.12.	Metode Pengujian Sistem.....	15
2.1.13.	Pengertian Internet	15
2.1.14.	Pengertian <i>Web</i>	16
2.2.	Teori Judul	16
2.2.1.	Pengertian <i>E-Tutorial</i>	16
2.2.2.	Pengertian Pembelajaran	17
2.2.3.	Pengertian Bahasa	17
2.2.4.	Pengertian Inggris	17
2.2.5.	Pengertian Mahasiswa.....	17
2.2.6.	Pengertian Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang	17
2.3.	Teori Khusus	18
2.3.1.	Metodologi <i>RUP (Rational Unified Process)</i>	18
2.3.1.1.	Penerapan Tahap Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak dengan <i>RUP</i>	19
2.3.1.2.	Aliran Kerja Utama <i>RUP</i>	20
2.3.1.3.	Aliran Kerja Pendukung <i>RUP</i>	20
2.3.2.	<i>Use Case Diagram</i>	21
2.3.3.	<i>Sequence Diagram</i>	22
2.3.4.	<i>Activity Diagram</i>	24
2.3.5.	<i>Class Diagram</i>	26
2.4.	Teori Program	27
2.4.1.	Android.....	27
2.4.1.1.	Pengertian Android	27
2.4.1.2.	<i>XML</i>	27
2.4.1.3.	Script Dasar Android.....	27
2.4.2.	<i>Java/JavaScript</i>	28
2.4.2.1.	Pengertian <i>Java/JavaScript</i>	
2.4.2.1.	Script Dasar <i>Java/JavaScript</i>	29

2.4.3. <i>HTML</i>	29
2.4.3.1. Pengertian <i>HTML</i> (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	29
2.4.3.2. Script Dasar <i>HTML</i> (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	30
2.4.4. <i>Eclipse</i>	30
2.4.4.1. Pengertian <i>Eclipse</i>	30

BAB III GAMBARAN UMUM LEMBAGA

3.1. Sejarah Politeknik Negeri Sriwijaya	32
3.2. Visi, Misi dan Tujuan Politeknik Negeri Sriwijaya.....	33
3.2.1. Visi Politeknik Negeri Sriwijaya.....	33
3.2.2. Misi Politeknik Negeri Sriwijaya.....	33
3.2.3. Tujuan Politeknik Negeri Sriwijaya.....	33
3.3. Visi, Misi dan Tujuan Program Studi Manajemen Informatika.....	34
3.3.1. Visi Program Studi Manajemen Informatika	34
3.3.2. Misi Program Studi Manajemen Informatika.....	34
3.3.3. Tujuan Program Studi Manajemen Informatika.....	35
3.4. Struktur Organisasi Manajemen Informatika.....	35
3.5. Uraian Tugas	37
3.6. Sistem yang Sedang Berjalan.....	46
3.6.1. Proses Pembelajaran.....	46

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Metode Pengembangan Sistem	47
4.2. Analisis Sistem.....	48
4.1.1. Mengidentifikasi Masalah	48
4.1.2. Memahami Kinerja dari Aplikasi yang Ada	49
4.1.3. Studi Kelayakan	49
4.1.4. Alat Bantu Perancangan	50
4.2. Desain Sistem.....	51
4.2.1. Desain Sistem Secara Umum (<i>General Systems</i> <i>Design</i>)	51

4.2.2.	Perancangan Sistem.....	52
4.2.2.1.	<i>Use Case Diagram</i>	52
4.2.2.2.	<i>Sequence Diagram</i>	53
4.2.2.2.1.	<i>Sequence Diagram Splash Screen</i>	54
4.2.2.2.2.	<i>Sequence Diagram Grammar</i>	55
4.2.2.2.3.	<i>Sequence Diagram Exercise</i>	56
4.2.2.2.4.	<i>Sequence Diagram About</i>	59
4.2.2.2.5.	<i>Sequence Diagram Help</i>	60
4.2.2.2.6.	<i>Sequence Diagram Exit</i>	60
4.2.2.3.	<i>Activity Diagram</i>	61
4.2.2.3.1.	<i>Activity Diagram Grammar</i>	62
4.2.2.3.2.	<i>Activity Diagram Exercise</i>	63
4.2.2.3.3.	<i>Activity Diagram About</i>	64
4.2.2.3.4.	<i>Activity Diagram Help</i>	65
4.2.2.3.5.	<i>Activity Diagram Exit</i>	66
4.2.2.4.	<i>Class Diagram</i>	67
4.2.3.	Desain Sistem Terinci (<i>Detailed Systems Design</i>).....	68
4.2.3.1.	Desain <i>Splash Screen</i>	68
4.2.3.2.	Desain Menu Utama.....	69
4.2.3.3.	Desain Menu <i>Grammar</i>	70
4.2.3.4.	Desain Menu Materi <i>Grammar</i>	71
4.2.3.5.	Desain Menu <i>Exercise</i>	72
4.2.3.6.	Desain Menu Latihan <i>Exercise</i>	73
4.2.3.7.	Desain Menu Pilihan Jawaban	74
4.2.3.8.	Desain Menu Hasil Jawaban	75
4.2.3.9.	Desain Menu <i>About</i>	76
4.2.3.10.	Desain Menu <i>Help</i>	77
4.2.3.11.	Desain Menu <i>Exit</i>	78
4.2.4.	Tampilan Program	78
4.2.4.1.	Tampilan Dekstop Android.....	79
4.2.4.2.	Tampilan <i>Splash Screen</i>	80
4.2.4.3.	Tampilan Menu Utama	81
4.2.4.4.	Tampilan Menu <i>Grammar</i>	82
4.2.4.5.	Tampilan Menu Materi <i>Grammar</i>	83

4.2.4.6.	Tampilan Menu <i>Exercise</i>	84
4.2.4.7.	Tampilan Menu Latihan <i>Exercise</i>	85
4.2.4.8.	Tampilan Menu Pilihan Jawaban	86
4.2.4.9.	Tampilan Menu Hasil Jawaban	87
4.2.4.10.	Tampilan Menu <i>About</i>	88
4.2.4.11.	Tampilan Menu <i>Help</i>	89
4.2.4.12.	Tampilan Menu <i>Exit</i>	90
4.3.	Pengujian Sistem.....	90
4.3.1.	Rencana Pengujian	91
4.3.2.	Kasus dan Hasil Pengujian.....	91
4.3.2.1.	<i>Splash Screen</i>	92
4.3.2.2.	Menu Utama.....	92
4.3.2.3.	Form <i>Grammar</i>	92
4.3.2.4.	Form <i>Exercise</i>	93
4.3.2.5.	Pilih Jawaban	93
4.3.2.6.	Hitung Hasil Jawaban	93
4.3.2.7.	Hasil Jawaban.....	94
4.3.2.8.	Form <i>About</i>	94
4.3.2.9.	Form <i>Help</i>	94
4.3.2.10.	Form <i>Exit</i>	95
4.3.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian	95
4.4.	Pemeliharaan Sistem/Aplikasi	95

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	96
5.2.	Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LISTING PROGRAM

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-Simbol dalam <i>Use Case</i>	21
Tabel 2.2. Simbol-Simbol dalam <i>Sequence Diagram</i>	23
Tabel 2.3. Simbol-Simbol dalam <i>Activity Diagram</i>	25
Tabel 2.4. Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	26
Tabel 4.1. Rencana Pengujian	91
Tabel 4.2. Kasus dan Hasil Pengujian <i>Splash Screen</i>	92
Tabel 4.3. Kasus dan Hasil Pengujian Menu Utama	92
Tabel 4.4. Kasus dan Hasil Pengujian <i>Form Grammar</i>	92
Tabel 4.5. Kasus dan Hasil Pengujian <i>Form Exercise</i>	93
Tabel 4.6. Kasus dan Hasil Pengujian Pilih Jawaban	93
Tabel 4.7. Kasus dan Hasil Pengujian Hitung Hasil Jawaban	93
Tabel 4.8. Kasus dan Hasil Pengujian Hasil Jawaban	94
Tabel 4.9. Kasus dan Hasil Pengujian <i>Form About</i>	94
Tabel 4.10. Kasus dan Hasil Pengujian <i>Form Help</i>	94
Tabel 4.11. Kasus dan Hasil Pengujian <i>Form Exit</i>	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Arsitektur <i>Rational Unified Process</i>	19
Gambar 3.1.	Struktur Organisasi Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya	36
Gambar 3.2.	Proses Pembelajaran yang Sedang Berjalan.....	46
Gambar 4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	53
Gambar 4.2.	<i>Sequence Diagram Splash Screen</i>	54
Gambar 4.3.	<i>Sequence Diagram Grammar</i>	55
Gambar 4.4.	<i>Sequence Diagram Exercise</i>	57
Gambar 4.5.	<i>Sequence Diagram About</i>	59
Gambar 4.6.	<i>Sequence Diagram Help</i>	60
Gambar 4.7.	<i>Sequence Diagram Exit</i>	61
Gambar 4.8.	<i>Activity Diagram Grammar</i>	62
Gambar 4.9.	<i>Activity Diagram Exercise</i>	63
Gambar 4.10.	<i>Activity Diagram About</i>	64
Gambar 4.11.	<i>Activity Diagram Help</i>	65
Gambar 4.12.	<i>Activity Diagram Exit</i>	66
Gambar 4.13.	<i>Class Diagram</i>	67
Gambar 4.14.	Desain <i>Splash Screen</i>	68
Gambar 4.15.	Desain Menu Utama	69
Gambar 4.16.	Desain Menu <i>Grammar</i>	70
Gambar 4.17.	Desain Menu Materi <i>Grammar</i>	71
Gambar 4.18.	Desain Menu <i>Exercise</i>	72
Gambar 4.19.	Desain Menu Latihan <i>Exercise</i>	73
Gambar 4.20.	Desain Menu Pilihan Jawaban.....	74
Gambar 4.21.	Desain Menu Hasil Jawaban	75
Gambar 4.22.	Desain Menu <i>About</i>	76
Gambar 4.23.	Desain Menu <i>Help</i>	77
Gambar 4.24.	Desain Menu <i>Exit</i>	78
Gambar 4.25.	Tampilan Dekstop Android	79
Gambar 4.26.	Tampilan <i>Splash Screen</i>	80
Gambar 4.27.	Tampilan Menu Utama.....	81

Gambar 4.28. Tampilan Menu <i>Grammar</i>	82
Gambar 4.29. Tampilan Menu Materi <i>Grammar</i>	83
Gambar 4.30. Tampilan Menu <i>Exercise</i>	84
Gambar 4.31. Tampilan Menu Latihan <i>Exercise</i>	85
Gambar 4.32. Tampilan Menu Pilihan Jawaban	86
Gambar 4.33. Tampilan Menu Hasil Jawaban	87
Gambar 4.34. Tampilan Menu <i>About</i>	88
Gambar 4.35. Tampilan Menu <i>Help</i>	89
Gambar 4.36. Tampilan Menu <i>Exit</i>	90