DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
MOTTO
ABSTRAK…… **i**
ABSTRACT…….. **ii**
KATA PENGANTAR…… **iii**
DAFTAR ISI…… **v**
DAFTAR GAMBAR……. **x**
DAFTAR TABEL…… **xii**
DAFTAR SIMBOL…..…….. **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang Penelitian…….. 1
1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah……... 3
1.2.1. Identifikasi Masalah…….…….. 3
1.2.2. Rumusan Masalah…….……. 3
1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian…….. 4
1.3.1. Maksud Penelitian…….……. 4
1.3.2. Tujuan Penelitian…… 4
1.4. Kegunaan Penelitian……...… 5
1.4.1. Kegunaan Praktis…… 5
1.4.2. Kegunaan Akademis……... 5
1.5. Batasan Masalah……. 6
1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian……. 7
1.6.1. Lokasi Penelitian…… 7
1.6.2. Waktu Penelitian…… 8

BAB II LANDASAN TEORI…….…… **9**

2.1. Kemampuan Pengajaran Berbantuan Komputer……..……...…….. 10
2.2. Konsep Dasar Pendidikan Bahasa Inggris…… 12
2.2.1. Pengertian Pendidikan……... 12
2.2.1.1. Pendidikan Nasional……. 12
2.2.1.2. Jalur Pendidikan…..……. 12
2.2.1.3. Jenjang Pendidikan..……. 13
2.2.1.4. Satuan Pendidikan……...……. 13
2.2.2. Pengertian Bahasa…….…… 13
2.2.3. Pengertian Bahasa Inggris..……... 14
2.3. Konsep Dasar Perangkat Lunak.…… 14
2.3.1. Pengertian Perangkat Lunak…….. 14
2.3.2. Fungsi Perangkat Lunak…….…… 15
2.3.3. Macam-macam Perangkat Lunak…….…….. 16
2.3.3.1. Sistem Operasi (Operating System)……. 16
2.3.3.2. Program Aplikasi (Aplication Programs)……. 17
2.3.3.3. Bahasa Pemrograman (Programming Language)……. 17
2.3.3.4. Program Bantu (*Utility*)……..….……. 18
2.4. Konsep Object Oriented Programming…….……. 18
2.5. Perangkat Lunak yang Digunakan.…… 22
2.5.1. Java…….…… 22
2.5.1.1. Pengertian Java……. 22
2.5.1.2. Java API……..……. 23
2.5.1.3. Java Virtual Machine…...……. 23
2.5.1.4. Sistem Operasi Java……..... 23
2.5.1.5. Dasar pemrograman……. 24
2.5.2. *Unified Modeling Language* (UML)…….…… 26
2.5.2.1. Object Management Group (OMG)…..……..……. 27
2.5.2.2. Artifac UML…..…….……. 28
2.5.2.3. Semantik Dalam UML..…….……. 35
2.5.2.4. Tujuan UML……..... 35
2.5.2.5. Cakupan UML…….……. 36

2.5.3. Microsoft Office Access 2007…….. 38

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN…….. **40**

3.1. Objek Penelitian……. 40

3.1.1. Sejarah Singkat Sekolah……. 40

3.1.2. Visi Dan Misi Sekolah…….. 41

3.1.2.1. Visi……..……. 41

3.1.2.2. Misi……..……. 42

3.1.2.3. Motto Sekolah…….……. 42

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan..……... 43

3.1.4. Deskripsi Tugas…….. 45

3.1.4.1. Kepala Sekolah…..……..……. 45

3.1.4.2. Komite Sekolah…..……..……. 45

3.1.4.3. Kordinator kelas I, II, III…..……. 45

3.1.4.4. Kordinator Kelas IV, V, VI……. 45

3.1.4.5. Guru Kelas I…..……..……..……. 45

3.1.4.6. Guru Kelas II…..……..……. 46

3.1.4.7. Guru Kelas III…..……..…….……. 46

3.1.4.8. Guru Kelas IV…..……..……..……. 46

3.1.4.9. Guru Kelas V…..……..……. 46

3.1.4.10. Guru Kelas VI..……..……. 46

3.1.4.11. Guru Penjas…..……..……. 46

3.1.4.12. Guru Agama…..……..……. 47

3.1.4.13. Guru Bidang Studi…..……. 47

3.1.4.14. Guru Budi Pekerti/B.Indramayu……. 47

3.1.4.15. Guru Bahasa Inggris……..……. 47

3.1.4.16. Bendahara……..……. 47

3.1.4.17. UKS…..……..……. 47

3.1.4.18. PRAMUKA..……..……. 48

3.1.4.19. Perpustakaan……...…..……. 48

3.1.4.20. Tata Usaha…..……. 48

3.1.4.21. Siswi/Siswa……..……. 48
3.2. Metode Penelitian…….. 48
3.2.1. Desain Penelitian…… 48
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data…… 50
3.2.2.1. Jenis…….……..……. 50
3.2.2.2. Metode Pengumpulan Data……. 51
3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem……... 53
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem……. 53
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem…… 53
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan…….. 55
3.3. Pengujian Software…….. 57

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM……. **59**
4.1. Analisis Sistem……... 59
4.1.1. Analisis Masalah..…….. 59
4.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem……..…….. 60
4.1.3. Analisis Pengguna…..……... 60
4.2. Perancangan Sistem…… 60
4.2.1. Perancangan Berorientasi Objek…..…….. 61
4.2.2. Use Case Diagram…….. 61
4.2.3. Skenario Use Case…….. 62
4.2.4. Sequence Diagram……..……...…… 67
4.2.5. Activity Diagram……..……. 70
4.2.6. Class Diagram…… 72
4.2.7. Component Diagram…….. 73
4.2.8. Deployment Diagram……. 73
4.3. Perancangan Antarmuka perangkat Lunak…… 74
1. Form Menu Utama……... 74
2. Form Belajar…… 74
3. Form Kamus…… 75
4. Form Latihan……...…… 76

3. Form Video Pembelajaran……..…… 77

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK.. 79

5.1. Implementasi…….. 79

5.1.1. Implementasi Perangkat Keras……... 79

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak…….. 79

5.2. Implementasi Antarmuka Perangkat lunak…… 79

5.2.1. Instalasi Perangkat Lunak…….…… 80

5.2.2. Menu Utama Perangkat Lunak…….. 83

5.2.3. Form Study……..……. 84

5.2.4. Form Quiz…….. 84

5.2.5. Form Dictionary English-Indonesia.…….. 87

5.2.5. Form Video Pembelajaran……...…….. 88

5.3. Pengujian Perangkat Lunak…… 89

5.4. Evaluasi Pengujian Perangkat Lunak……. 95

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN…… 96

6.1. Kesimpulan……. 96

6.2. Saran……... 96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN