DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SIMBOL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 2
1.3. Maksud dan Tujuan 2
1.3.1. Maksud 3
1.3.2. Tujuan 3
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metodologi Penelitian 4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5
1.6. Sistematika Penulisan 6
BAB 2 LANDASAN TEORI 9
2.1. Profil Sekolah 9
2.1.1. Sejarah SMPN 10 Bandung 9
2.1.2. Logo 9
2.1.3. Visi, Misi, dan Tujuan 10
2.2. Landasan Teori 11
2.2.1. Pembelajaran Berbantuan Komputer 11
2.2.2. Media Pembelajaran 13

2.2.3. Bahasa Inggris 14
2.2.4. Multimedia 14
2.2.5. Multimedia Interaktif 15
2.2.6. *Speech Recognition* 15
2.2.7. *Object Oriented Programming* 16
2.3. *Tools* yang digunakan 16
2.3.1. *Adobe Flash* CS6 16
2.3.2. *Action Script* 3.0 18
2.3.3 Skala Likert 21
2.3.4 Penarikan ukuran Sampling 22
2.3.5. *Website* 23
2.3.6. PHP 24
2.3.7. MySQL 25
2.3.8. Xampp Control Panel 26
BAB 3 ANALISIS PERANCANGAN DAN SISTEM 27
3.1. Analisis Sistem 27
3.1.1. Analisis Masalah 27
3.1.2. Analisis Prosedur Kegiatan Belajar Mengajar Yang Sedang Berjalan 28
3.1.3. Analisis Aplikasi Sejenis 31
3.1.4. Analisis Sistem Yang Akan Dibangun 32
3.1.5. Analisis Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif 35
3.1.6. Storyboard 49
3.1.7. Analisis Penyusunan Perangkat Dan Instrumen Yang Akan Digunakan 51
3.1.8. *Speech Recognition* 52
3.1.9. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 57
3.1.10. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 57
3.1.11. Analisis Kebutuhan Fungsional 60
3.2. Perancangan Sistem 89
3.2.1. Skema Relasi 89
3.2.2. Perancangan Struktur Menu 89
3.2.2. Perancangan Antar Muka 91

3.2.3. Perancangan Pesan 97
3.2.4. Jaringan Semantik 98
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 99
4.1. Implementasi 99
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 99
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 100
4.1.3. Implementasi *Class* 101
4.1.4. Implementasi *Database* 101
4.1.5. Implementasi Antar Muka 103
4.2. Pengujian 104
4.2.1. Pengujian *Blackbox* 104
4.2.2. Tanggapan Penguuna Aplikasi 115
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 123
5.1. Kesimpulan 123
5.2. Saran 123
DAFTAR PUSTAKA 125