



**APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK KELAS 6 SD HARAPAN SUNGAILIAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6**

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1111500006	Suwato
2. 1111500007	Natalia Efendi
3. 1111500013	Lestari

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014/2015**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS UNTUK ANAK KELAS 6 SD HARAPAN
SUNGAILIAT MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6**

	NIM	NAMA
1.	1111500006	Suwato
2.	1111500007	Natalia Efendi
3.	1111500013	Lestari

Sungailiat, 28 Oktober 2014

Menyetujui,
Pembimbing

Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Pembimbing Lapangan,



Monny Quatro, S.Pd
NIP. 2005074

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Sujono, M.Kom
NIDN 0211037702

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Suwato (1111500006)
2. Natalia Efendi (1111500007)
3. Lestari (1111500013)

Telah menyelesaikan kegiatan Kerja Praktek dari **28 Oktober 2014** sampai **23 Desember 2014** dengan baik.

Nama Instansi : SD HARAPAN SUNGALIAI

Alamat : Jalan Cendrawasih 1 No. 40 Sungailiat – Bangka

Pembimbing Praktek,

Sungailiat, 23 Desember 2014



Monny Quatro, S.Pd

NIY. 2005074

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan KP yang berjudul **“APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK KELAS 6 SD HARAPAN SUNGAILIAT MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6”**.

Laporan KP ini mengambil topik multimedia, dengan masalah penelitian yaitu bagaimana membuat aplikasi pembelajaran interaktif bahasa inggris yang menarik yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Adapun tujuan dibuatnya laporan KP ini adalah menghasilkan aplikasi pembelajaran interaktif bahasa inggris agar bermanfaat bagi siswa kelas 6 SD Harapan.

Penulis menyadari bahwa laporan KP ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan KP ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
3. Monny Quatro, S.Pd selaku pembimbing lapangan
4. Bapak Okkita Rizan, M.Kom sebagai pembimbing KP
5. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
6. Teman – teman dan seperjuangan dalam mengerjakan laporan KP

Diharapkan kiranya laporan KP ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan KP dengan topik yang sama.

Sungailiat, 24 Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Aplikasi	5
2.2 Pembelajaran	5
2.3 Interaktif	9
2.4 Bahasa Inggris	9
2.5 <i>Adobe Flash CS6</i>	10
2.6 <i>Action Script</i>	12
2.7 Riwayat Produk	13
2.8 Teori <i>Flowchart</i>	13
2.9 Teori Algoritma	17
2.10 Teori <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	18
2.11 Teori <i>Rich Picture</i>	25
BAB III ORGANISASI	27
3.1 Sekolah Dasar Harapan Sungailiat	27

3.2 Sejarah Sekolah Dasar Harapan Sungailiat	28
3.3 Struktur Organisasi SD Harapan Sungailiat	33
3.4 Tugas dan Wewenang Setiap Bagian Organisasi	34
3.5 Bagian Pengajaran	36
3.6 Spesifikasi Laptop pada Sekolah Dasar Harapan Sungailiat.....	38
3.7 Proses Kegiatan Belajar Mengajar.....	38
BAB IV PEMBAHASAN	43
4.1 Definisi Masalah	43
4.2 Identifikasi Kebutuhan	43
4.3 <i>Use Case Diagram</i> Rancangan Aplikasi.....	45
4.4 Rancangan Layar	46
4.5 <i>Flowchart</i>	51
4.6 Tampilan Layar Aplikasi.....	55
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
DAFTAR LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Sejarah Sekolah Dasar Sungailiat	28
Tabel 3.2 Tahun Kepemimpinan dan Nama Kepala Sekolah	32
Tabel 3.3 Kurikulum Bahasa Inggris Semester I Tahun 2013/2014	36

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Use Case Diagram</i>	19
Gambar 2.2 <i>Class Diagram</i>	20
Gambar 2.3 <i>Object Diagram</i>	21
Gambar 2.4 <i>Statechart Diagram</i>	21
Gambar 2.5 <i>Activity Diagram</i>	22
Gambar 2.6 <i>Sequence Diagram</i>	23
Gambar 2.7 <i>Collaboration Diagram</i>	23
Gambar 2.8 <i>Component Diagram</i>	24
Gambar 2.9 <i>Deployment Diagram</i>	25
Gambar 2.10 <i>Rich Picture</i>	26
Gambar 3.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembelajaran Secara Umum Antara Guru dan Siswa	39
Gambar 3.2 Proses Pembelajaran Berdasarkan Kompetensi Mendengarkan	40
Gambar 3.3 Proses Pembelajaran Berdasarkan Kompetensi Berbicara.....	40
Gambar 3.4 Proses Pembelajaran Berdasarkan Kompetensi Membaca	41
Gambar 3.5 Proses Pembelajaran Berdasarkan Kompetensi Menulis	42
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Rancangan Aplikasi	45
Gambar 4.2 Tampilan Layar Awal <i>Flash</i>	47
Gambar 4.3 Tampilan Layar Menu Utama	47
Gambar 4.4 Tampilan Layar Menu.....	48
Gambar 4.5 Tampilan Isi Materi	48
Gambar 4.6 Tampilan Isi Materi <i>My School</i>	49
Gambar 4.7 Tampilan Isi Latihan.....	49
Gambar 4.8 Tampilan Latihan Pilihan Ganda.....	50
Gambar 4.9 Tampilan Latihan <i>Essay</i>	50
Gambar 4.10 Tampilan <i>About</i>	51
Gambar 4.11 <i>Flowchart</i> Menu Utama	51
Gambar 4.12 <i>Flowchart</i> Menu	52
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i> Materi.....	53

Gambar 4.14 <i>Flowchart</i> Isi Materi	54
Gambar 4.15 <i>Flowchart</i> Latihan	54
Gambar 4.16 Tampilan Layar <i>Flash</i>	55
Gambar 4.17 Tampilan Layar Menu Utama	56
Gambar 4.18 Tampilan Layar Menu	56
Gambar 4.19 Tampilan Isi Materi	57
Gambar 4.20 Tampilan Isi Materi <i>My School</i>	57
Gambar 4.21 Tampilan Isi Latihan	58
Gambar 4.22 Tampilan Latihan Pilihan Ganda	58
Gambar 4.23 Tampilan Latihan <i>Essay</i>	59
Gambar 4.24 Tampilan <i>About</i>	59