



**APLIKASI CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA
MANDARIN PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
PEMBINAAN PANGKALPINANG**

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

	NIM	NAMA
1.	1111500032	KURNIA PURNOMO
2.	1111500033	GISANZA GABRIS
3.	1111500129	DARA DWI HANDAYANI

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014/2015**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik informatika

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **APLIKASI CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN
BAHASA MANDARIN PADA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA PEMBINAAN PANGKALPINANG**

NIM

NAMA

1. 1111500032
2. 1111500033
3. 1111500129

KURNIA PURNOMO
GISANZA GABRIS
DARA DWI HANDAYANI

Menyetujui,
Pembimbing

Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Pangkalpinang, Januari 2015
Pembimbing Lapangan,

Evin Seprianto

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Sujono, M.Kom

NIDN. 0211037702

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Kurnia Purnomo (1111500032)
2. Gisanza Gabris (1111500033)
3. Dara Dwi Handayani (1111500129)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **24 November 2014** sampai dengan **5 Januari 2015** dengan baik.

Nama instansi : Sekolah Menengah Pertama Pembinaan

Alamat : Jl. Denpasar, kel. Pasir putih kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang

Menyetujui

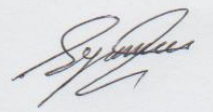
Kepalah SMP Pembinaan



Moy Lan, S.Pd

Pembimbing Praktek

Tanggal, 5 Januari 2015



Evin Seprianto

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat-Nya Penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) yang berjudul “**Aplikasi CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Mandarin Pada Sekolah Menengah Pertama Pembinaan Pangkalpinang**” Pembuatan Laporan KERJA PRAKTEK ini dibuat dengan melakukan observasi dan melakukan riset ke tempat instansi tersebut.

Tujuan dari pembuatan **Laporan Kuliah Praktek** ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memenuhi nilai pada semester 7 Jurusan Teknik Informatika di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang dan memberikan manfaat bagi kami dalam menjalankan kegiatan akademik. Penulis berharap Laporan KP ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan pemngetahuan bagi para pembaca umumnya serta mahasiswa khususnya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih tak ternilai, kepada:

- 1) Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa memberkahi anugerah dan kemudahan kepada penulis dalam pembuatan Laporan KP ini,
- 2) Kedua Orang Tua kami Bapak Ibu yang senantiasa mendo'akan kami dan mendukung kami dalam kegiatan ini,
- 3) Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur,
- 4) Bapak Dr. Moedjiono, msc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur,
- 5) Bapak Sujono, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika,
- 6) Bapak Okkita Rizan, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing kami pada Kerja Praktek ini,
- 7) Kepala Sekolah SMP Pembinaan Pangkalpinang, Para Guru dan Staf TU, yang turut membantu berjalannya kegiatan KP ini dan telah mengizinkan kami untuk riset ke tempat tersebut,
- 8) Dan teman-teman yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang juga turut membantu dan menjadi motivasi kami terima kasih atas dukungan kalian semua.

Akhir kata kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya Tugas KP ini, semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan rahmat-Nya.

Pangkalpinang, Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK	ii
HALAMAN PENGESAHAN SELESAI RISET KP	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penulisan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Aplikasi	6
2.2 CD Interaktif	6
2.2.1 <i>Compact Disk (CD)</i>	6
2.2.2 Interaktif	6
2.2.3 Pengertian CD Interaktif	6
2.3 Multimedia	7
2.4 Media Pembelajaran	7
2.4.1 Media.....	7
2.4.2 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.5 Bahasa Mandarin	8
2.6 Adobe Photoshop CS6	8
2.7 Adobe Flash	8

2.8 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	10
2.9 <i>Use Case Diagram</i>	11
2.10 Microsoft Office Visio 2007	13
2.11 Interaksi Manusia dan Komputer	13
2.12 <i>Flowchart</i>	15
BAB III ORGANISASI	
3.1 Sekolah Menengah Pertama Pembinaan Pangkalpinang.....	17
3.2 Struktur Organisasi Sekolah Menengah Pertama Pembinaan .	19
3.3 Tugas dan Wewenang Setiap Bagian Organisasi	20
3.4 Kurikulum	22
3.4.1 Bahasa Mandarin	23
3.4.2 Muatan Lokal.....	24
3.5 Proses Kegiatan Belajar Mengajar	25
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Definisi Masalah	33
4.2 Identifikasi Kebutuhan.....	33
4.3 Use Case Diagram Rancangan Aplikasi	34
4.4 Rancangan Layar	36
4.5 Flowchart Rancangan Layar.....	40
4.6 Tampilan Layar.....	42
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran	48
Daftar Pustaka	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tahun Jabatan dan Nama Kepala Sekolah.....	17
Tabel 3.2 Kurikulum SMP Pembinaan	22
Tabel 3.3 Muatan Lokal SMP Pembinaan	24
Tabel 3.4 Proses Pembelajaran Berdasarkan Silabus Berbicara	25
Tabel 3.5 Proses Pembelajaran Berdasarkan Silabus Mendengarkan	27
Tabel 3.6 Proses Pembelajaran Berdasarkan Silabus Membaca	29
Tabel 3.7 Proses Pembelajaran Berdasarkan Silabus Menulis	31

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Use case</i>	11
Gambar 2.2 <i>Actor</i>	12
Gambar 2.3 <i>Associations</i>	12
Gambar 2.4 <i>Terminator</i>	15
Gambar 2.5 <i>Process</i>	16
Gambar 2.6 <i>Decision</i>	16
Gambar 2.7 <i>Connector</i>	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	19
Gambar 3.2 Activity Diagram Proses Pembelajaran Berdasarkan Kompetensi Berbicara	26
Gambar 3.3 Activity Diagram Proses Pembelajaran Berdasarkan Kompetensi Mendengarkan.....	28
Gambar 3.4 Activity Diagram Proses Pembelajaran Berdasarkan Kompetensi Membaca	30
Gambar 3.5 Activity Diagram Proses Pembelajaran Berdasarkan Kompetensi Menulis	32
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	34
Gambar 4.2 Tampilan Layar Utama	36
Gambar 4.3 Tampilan Layar Menu	37
Gambar 4.4 Tampilan Menu Kalimat	37
Gambar 4.5 Tampilan Menu Bacaan	38
Gambar 4.6 Tampilan Menu Kosa Kata	38
Gambar 4.7 Tampilan Video Goresan	39
Gambar 4.8 Flowchart Rancangan Layar	40
Gambar 4.9 Tampilan Layar Utama	42
Gambar 4.10 Tampilan Layar Menu.....	43
Gambar 4.11 Tampilan Menu Kalimat	44
Gambar 4.12 Tampilan Menu Bacaan	45
Gambar 4.13 Tampilan Menu Kosa Kata	46
Gambar 4.14 Tampilan Video Goresan	47

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 :	51
Lampiran 2 :	52