

SKRIPSI
PENGEMBANGAN APLIKASI DESKTOP UNTUK MELATIH
PRONUNCIATION



Disusun oleh :

NURFITRIA WULANDARI

20120140073

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

2020

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 04 Desember 2020

A handwritten signature in black ink is written over a green 6000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI KEPOLISIAN', 'KODE KEMENTERIAN 741060852', '6000', and 'ENAM RIBU RUPIAH'.

Nurfitria Wulandari

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat. Memperoleh gelar Sarjana pada program studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Judul yang penulis ajukan adalah **“Pengembangan Aplikasi Desktop untuk Melatih *Pronunciation*”**.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Asroni, S.T., M. Eng. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ir. Dwijoko Purbohadi, M.T. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, memberikan ilmu dan mengarahkan penulis sehingga selama melaksanakan penelitian tugas akhir ini hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan ilmu dan pengetahuan, semoga bermanfaat baik untuk sekarang hingga dikemudian hari.
4. Bapak Titis Wisnu Wijaya, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji ujian pendadaran skripsi yang senantiasa memberikan saran demi perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan dunia pendidikan.
5. Segenap dosen dan pengajar di Prodi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Staf Tata Usaha Prodi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

7. Papa dan Bunda terima kasih untuk semua cinta kasih, kesabaran dan selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis.
8. Saudara-saudara dan keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dorongan, semangat, kasih sayang dan bantuan baik secara moral maupun materi demi lancarnya penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman yang tidak bisa disebutkan semua namanya satu persatu, terima kasih untuk segala bantuan dan kepeduliannya kepada penulis.
10. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
HALAMAN PENGESAHAN II.....	III
PERNYATAAN.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL	X
INTISARI	XI
ABSTRACT.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 PERMASALAHAN	2
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.4 MANFAAT	3
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.2 LANDASAN TEORI	6
2.2.1 E-Learning	6
2.2.2 Moodle	8
2.2.3 Courselab 3.....	9
2.2.4 Shareable Content Reference Object Model (SCORM)	9
2.2.5 Javascript.....	10
2.2.6 p5.js (Speech To Text).....	11
BAB III METODE PENGEMBANGAN	12
3.1 METODE PENGEMBANGAN	12
3.2 ANALISIS KEBUTUHAN.....	13
3.3 DESAIN APLIKASI.....	13
3.3.1 Prototipe Login	14
3.3.2 Prototipe Home.....	14
3.3.3 Prototipe Modul Awal	15
3.3.4 Prototipe Modul Terpilih.....	15
3.3.5 Prototipe Modul Awal Terpilih	16
3.3.6 Prototipe Modul Praktik.....	16
3.3.7 Prototipe Praktik di WEB.....	17
3.3.8 Prototipe Hasil Skor	17
3.3.9 Prototipe Confrim Skor	18
3.4 ALAT DAN BAHAN	18

3.4.1	<i>Alat</i>	18
3.4.2	<i>Bahan</i>	19
3.5	PENGUJIAN APLIKASI.....	19
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1	HASIL	21
4.1.1	<i>Tampilan Aplikasi</i>	21
4.2	PEMBAHASAN.....	28
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	34
5.1	KESIMPULAN.....	34
5.2	SARAN.....	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	36

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 METODE PENGEMBANGAN.....	12
GAMBAR 3.2 PROTOTIPE LOGIN.....	14
GAMBAR 3.3 PROTOTIPE <i>HOME</i>	14
GAMBAR 3.4 PROTOTIPE MODUL AWAL.....	15
GAMBAR 3.5 PROTOTIPE MODUL TERPILIH	15
GAMBAR 3.6 PROTOTIPE MODUL AWAL TERPILIH	16
GAMBAR 3.7 PROTOTIPE MODUL PRAKTIK.....	16
GAMBAR 3.8 PROTOTIPE PRAKTIK DI WEB	17
GAMBAR 3.9 PROTOTIPE HASIL SKOR	17
GAMBAR 3.10 PROTOTIPE <i>CONFRIM</i> SKOR.....	18
GAMBAR 4.11 HALAMAN <i>LOGIN</i>	21
GAMBAR 4.12 HALAMAN <i>DASHBOARD</i>	22
GAMBAR 4.13 HALAMAN MODUL AWAL.....	22
GAMBAR 4.14 HALAMAN MODUL TERPLIH	23
GAMBAR 4.15 HALAMAN <i>START</i>	23
GAMBAR 4.16 HALAMAN PETUNJUK	24
GAMBAR 4.17 HALAMAN INFO	24
GAMBAR 4.18 HALAMAN VIDEO	25
GAMBAR 4.19 HALAMAN PRAKTIK.....	25
GAMBAR 4.20 HALAMAN MATERI <i>PRONUNCIATION</i>	26
GAMBAR 4.21 HALAMAN PRAKTIK DI WEB	26
GAMBAR 4.22 HALAMAN PRAKTIK SKOR.....	27
GAMBAR 4.23 HALAMAN <i>CONFRIM</i> SKOR	28
GAMBAR 4.24 GRAFIK APLIKASI MUDAH DIINSTALL.....	28
GAMBAR 4.25 GRAFIK TAMPILAN APLIKASI MENARIK	29
GAMBAR 4.26 GRAFIK MATERI DAPAT DIAKSES	29
GAMBAR 4.27 GRAFIK KEMUDAHAN DALAM MEMBACA TEKS	30
GAMBAR 4.28 GRAFIK PETUNJUK YANG DIBERIKAN MUDAH DIKUTI.....	30
GAMBAR 4.29 GRAFIK AUDIO TERDENGAR JELAS.....	31
GAMBAR 4.30 GRAFIK FUNGSIONAL TOMBOL.....	31
GAMBAR 4.31 GRAFIK HASIL SKOR.....	32
GAMBAR 4.32 GRAFIK APLIKASI SANGAT INTERAKTIF	32
GAMBAR 4.33 GRAFIK APLIKASI MEMOTIVASI BELAJAR <i>PRONUNCIATION</i>	33