

PERANCANGAN APLIKASI ANDROID BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK DENGAN ALGORITMA FISHER YATES

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

SARJANA TEKNIK

Program Studi Teknik Informatika



OLEH :

NAMA : DAVID MARTIN PANDAPOTAN

NIM : 011301503125048

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2017

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : DAVID MARTIN PANDAPOTAN

NIM : 011301503125048

Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi Skripsi menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan. Skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Agustus 2017



David Martin

NIM : 011301503125048

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

PERANCANGAN APLIKASI ANDROID BELAJAR BAHASA INGGRIS

ANAK DENGAN ALGORITMA FISHER YATES

OLEH :

NAMA : DAVID MARTIN PANDAPOTAN

NIM : 011301503125048

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 11 Agustus 2017

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Ketua Penguji

(Safrizal, ST., MM., M.Kom)

Penguji I

Penguji II

ke
23/08
2017

Faizal .z.

(Faizal Zuli, S.Kom., M.Kom)

T. Adi Kurniawan

(T. Adi Kurniawan, ST., M.Kom)

ABSTRAK

Penggunaan ponsel Android saat ini semakin banyak, dengan berbagai macam alasan dalam penggunaannya. Salah satunya adalah ukuran yang kecil sehingga mudah dibawa dan berbagai macam fungsi yang bisa dilakukan. Android dapat digunakan sebagai sarana pendidikan melalui aplikasi pembelajaran yang dapat dijalankan pada ponsel tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan cara merancang sebuah permainan video sebagai sarana pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak. Melakukan percobaan aplikasi terhadap anak-anak kemudian membandingkan pemahaman akan kosa kata yang dimiliki oleh anak saat sebelum dan setelah memainkan permainan tersebut. Permainan dirancang menggunakan Android Studio, dan menggunakan Algoritma Fisher-Yates dalam pengacakan soal.

Kata kunci : Android, pendidikan, Bahasa Inggris, permainan video, Fisher-Yates

ABSTRACT

Currently, the usage of Android phones is increasing, with a variety of reasons of usage. One of the reason why Androids are popular because of its small size, easy to carry around, and a variety of functions that can be done. Android phones can also be used as a means of education through learning applications that can run on the phone. This research is done by designing a video game as a means of learning English for children. Doing application experiments against children then compares the understanding of the vocabulary that the child possesses from before and after playing the game. The game is designed using Android Studio, and uses the Fisher-Yates Algorithm in randomization.

Keywords : Android, education, English, video game, Fisher-Yates