

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA ANAK SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN *ENGAGEMENT* BERBASIS WEB



VIANNEZA ALIFZ DESCANDRA

NPM: 21120052

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ir. Anang Kukuh Adisusilo, ST., MT.

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2024**

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi salah satu
syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)

di
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

VIANNEZA ALIFZ DESCANDRA
NPM : 21120052

Hari/Tanggal Sidang : Selasa, 7 Januari 2025

Pembimbing


Dr. Ir. Anang Kukuh A., ST., MT.

NIK : 197802152015041001

**Ketua Program Studi
Informatika**


Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.

NIK : 11563-ET



**Dekan
Fakultas Teknik**


Johan Pang Heru Waskito, ST., MT.

NIP : 196903102005011002

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Rancang Bangun Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Untuk
Meningkatkan *Engagement* Berbasis *Website*

Oleh : Vianneza Alifz Descandra

NPM : 21120052

Program Studi : Informatika

Fakultas : Fakultas Teknik

Telah Diuji Pada :

Hari : Selasa

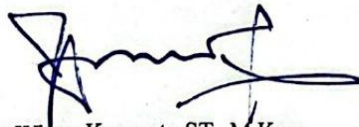
Tanggal : 07 Januari 2025

Tempat : F301

Menyetujui :

Dosen Penguji

Dosen Pembimbing



Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.

NIK : 11563-ET



Dr. Ir. Anang Kukuh A, ST., MT.

NIK : 197802152015041001

Dosen Penguji



Ir. Maslihah, MT.

NIK : 12643-ET

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA ANAK SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN *ENGAGEMENT* BERBASIS WEB

Vianneza Alifz Descandra

Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

vannesacandra@gmail.com

ABSTRAK

Berkembangnya teknologi sangat berpengaruh dengan berkembangnya media pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran khususnya untuk anak sekolah dasar. Anak-anak sekolah dasar saat ini menggunakan media gadget sebagai pegangan sehari-hari tetapi tidak digunakan sebagai media belajar Bahasa Inggris. Hal tersebut menyebabkan penurunan nilai dan kurangnya minat belajar Bahasa Inggris melalui media buku karena kurangnya interaksi yang menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara merancang dan membangun media pembelajaran Bahasa Inggris dan meningkatkan *engagement* untuk anak sekolah dasar kelas 4 berbasis *website* yang dapat meningkatkan minat belajar dan membantu proses belajar mengajar agar lebih efisien. Media pembelajaran ini dirancang dengan beberapa fitur seperti materi, contoh soal, video pembelajaran, dan soal latihan diharapkan dapat memotivasi belajar siswa agar terus memahami materi pembelajaran yang didapat.

Langkah langkah yang digunakan dalam membangun *website* ini melalui perencanaan kebutuhan lalu desain sistem kemudian pengembangan sistem dan yang terakhir adalah implementasi. Penelitian ini menggunakan *engagement* jenis Cognitive *Engagement* yang berarti keterlibatan dalam kognitif. Dengan adanya sistem yang terdapat pada *website* diharapkan membantu siswa sekolah dasar kelas 4 dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris serta meningkatkan *engagement*, sehingga dapat memahami pembelajaran Bahasa Inggris dengan lebih mudah.

Kata Kunci : Rancang Bangun, *Website*, *Engagement*, Sekolah Dasar, Bahasa Inggris

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kami ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah *memberikan* kesehatan dan kesempatan sehingga saya mampu menyelesaikan penyusunan proposal tugas akhir ini. Proposal tugas akhir ini berjudul “Rancang Bangun Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan *Engagement* Berbasis *Website*.”

Tugas akhir ini merupakan tugas yang harus diselesaikan oleh mahasiswa jurusan informatika program S1 di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Penyelesaian proposal tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang *memberikan* masukan dan dukungan baik secara langsung maupun yang tidak langsung. Dalam proses pembuatan tugas akhir ini tidak lupa saya menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya yang telah banyak *memberikan* dorongan semangat dari awal hingga selesainya laporan ini.
2. Bapak Johan Paing Heru Waskito, ST., MT. sebagai Dekan Fakultas Teknik.
3. Bapak Nonot Wisnu Karyanto, ST, M.Kom. selaku Ketua program studi informatika.
4. Bapak Dr. Anang Kukuh Adisusilo, ST., MT. selaku dosen pembimbing.
5. Bapak selaku dosen penguji Proposal Tugas Akhir yang telah *memberikan* masukan dan arahan kepada penulis.
6. Ibu selaku dosen penguji Proposal Tugas Akhir yang telah *memberikan* masukan dan arahan kepada penulis.
7. Adik saya Ajeng Ayu Aprilianie yang selalu menemani saya dalam pengerjaan tugas akhir ini.
8. Nenek dan kakek saya telah banyak *memberikan* dorongan semangat dari awal hingga selesainya laporan ini.
9. Sahabat saya Rahel Amaliyah yang telah *memberikan* dorongan moril dan informasi.
10. 7 Ekor kucing saya yang telah menemani saya dalam pengerjaan tugas akhir ini.
11. Teman-teman OJ yang telah *memberikan* dorongan moril dan material serta informasi.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua

pihak demi kesempurnaan dari proposal tugas akhir ini. Akhir kata penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan pembaca sekaligus demi menambah pengetahuan tentang tugas akhir.

Surabaya, 20 Desember 2024

Vianneza Alifz Descandra

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
11.1 Latar belakang.....	1
11.2 Rumusan Masalah.....	2
11.3 Batasan Masalah.....	2
11.4 Tujuan Penelitian	2
11.5 Manfaat Penelitian	2
11.6 Sistematika Penulisan	2
BAB II.....	4
KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Rancang Bangun	23
2.3 Engagement.....	23
2.4 Pembelajaran Bahasa Inggris	25
2.5 Sistem Informasi.....	25
2.6 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	26
2.7 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	27
2.8 Conseptual data model (CDM).....	29

2.9	Physical Data Model (PDM).....	29
2.10	Media Pembelajaran	30
BAB III		31
METODOLOGI PENELITIAN.....		31
3.1	Tahapan Penelitian.....	31
3.2	Identifikasi Masalah.....	31
3.3	Analisa Kebutuhan.....	32
3.4	Desain Sistem	33
3.5	Implementasi.....	52
3.6	Pengujian Sistem	53
3.7	Pengujian Terhadap Pengguna.....	53
3.8	Pengumpulan Data	53
3.9	Pembuatan Laporan.....	53
BAB IV		54
HASIL DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Analisis Sistem Berjalan	54
4.2	Implementasi User <i>Interface</i>	55
4.3	Pengujian Sistem	65
4.4	Pengujian Terhadap Pengguna.....	68
BAB V.....		70
KESIMPULAN DAN SARAN		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71
LAMPIRAN		74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Entity Relationship Diagram	28
Gambar 2. 2 Conseptual Data Model (CDM)	29
Gambar 2. 3 Physical Data Model (PDM)	29
Gambar 3. 1 alur proses metode penelitian	31
Gambar 3. 2 ERD (Entity Relationship Diagram).....	33
Gambar 3. 3 DFD level 0	35
Gambar 3. 4 DFD level 1	36
Gambar 3. 5 DFD Level 2	37
Gambar 3. 6 CDM (Conceptual Data Model)	38
Gambar 3. 7 PDM (Physical Data Model)	39
Gambar 3. 8 Metode Pelaksanaan pada manajemen <i>website</i>	41
Gambar 3. 9 Proses Analisa Engagement <i>Website</i>	42
Gambar 3. 10 Rancangan User Interface Landing page Home	43
Gambar 3. 11 Rancangan User Interface Landing page About Us.....	44
Gambar 3. 12 Rancangan User Interface Landing page Features	44
Gambar 3. 13 Rancangan User Interface Landing Contact.....	45
Gambar 3. 14 Rancangan User Interface Sign Up	45
Gambar 3. 15 Rancangan User Interface Sign in	46
Gambar 3. 16 Rancangan User Interface <i>Dashboard Admin</i>	46
Gambar 3. 17 Rancangan User Interface <i>quiz</i>	47
Gambar 3. 18 Rancangan User Interface Materi	47
Gambar 3. 19 Rancangan User Interface Ranking	48
Gambar 3. 20 Rancangan User Interface Profile <i>Admin</i>	49
Gambar 3. 21 Rancangan User Interface <i>Dashboard Siswa</i>	49
Gambar 3. 22 Rancangan User Interface Bunyi.....	50
Gambar 3. 23 Rancangan User Interface Latihan.....	51
Gambar 3. 24 Rancangan User Interface Papan Skor	51
Gambar 3. 25 Rancangan User Interface Profile Siswa	52
<i>Gambar 4. 1 Analisis Sistem Berjalan.....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4. 2 Halaman Landing page Home</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 4. 3 Halaman Landing page About Us.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 4. 4 Halaman Landing page Features.....</i>	<i>56</i>

<i>Gambar 4. 5 Halaman Landing page Contact</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 4. 6 Halaman Sign Up.....</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 4. 7 Halaman Sign In</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 4. 8 Halaman Dashboard Admin.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4. 9 Halaman Tambah Data Siswa.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4. 10 Halaman Quiz</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4. 11 Halaman Tambah Soal</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4. 12 Halaman Hasil Pengumpulan</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4. 13 Halaman Materi</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4. 14 Halaman Tambah Materi</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 4. 15 Halaman Ranking.....</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 4. 16 Halaman Profile Admin</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4. 17 Halaman Dashboard Siswa.....</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4. 18 Halaman Bunyi</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 4. 19 Halaman Latihan</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 4. 20 Halaman Papan Skor</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4. 21 Halaman Profile Siswa</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4. 22 Diagram Responden</i>	<i>69</i>

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan dari jurnal terdahulu.....	4
Tabel 4. 1 Halaman Registrasi	65
Tabel 4. 2 Halaman <i>Login</i>	65
Tabel 4. 3 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	66
Tabel 4. 4 Halaman <i>Quiz</i>	67
Tabel 4. 5 Halaman <i>Dashboard Siswa</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	75
Lampiran 2 Data Tanggapan Responden.....	77