

SKRIPSI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR
BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER



MUHAMMAD TEGAR AKBAR

205410101

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2022

SKRIPSI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR
BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang

Strata Satu (S1)

Program Studi Informatika

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta



Disusun Oleh :

MUHAMMAD TEGAR AKBAR

Nomor Mahasiswa : 205410101

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA AKAKOM
YOGYAKARTA

2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Yogyakarta, 26 Januari 2022



Muhammad Tegar Akbar

NIM : 205410101

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin atas rahmat dan hidayah yang telah diberikan oleh Allah SWT sehingga dapat terwujudnya skripsi ini dengan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Semoga skripsi ini dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat dan berguna serta menjadi suatu kebanggaan untuk pribadi dan kerabat penulis. Karya berikut ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu
2. Kedua orang tua saya Bapak Okta Pranajaya dan Ibu Rini Kurniasih, serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan penulis selama berjalannya studi hingga selesai.
3. Ibu Maria Mediatrix Sebatubun S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kritik kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.
4. Mbah Daliyem yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberikan dukungan.
5. Ibu Sari Iswanti S.Si., M.Kom. yang telah memberikan saran serta masukan selama berlangsungnya pengerjaan skripsi ini.
6. Teman-teman kontrakan yang telah memberikan semangat dan saran selama berlangsungnya pengerjaan skripsi ini.
7. Muhammad Syarif Fadli dan Ade Maulana Lubis yang telah membantu saya dalam mempelajari Codeigniter.

8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan berupa moril maupun materil, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur yang penulis panjatkan Kepada Allah SWT atas segala berkat, rahmat, hji-dayat dan karunianya, Shalawat serta salam kami curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman. Sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter” tepat pada waktunya.

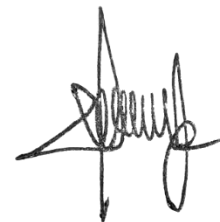
Dapat penulis sadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini telah mendapatkan banyak bimbingan, saran, kritik, doa dan motivasi dari berbagai macam pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orang tua yang selalu memberikan nasihat dan dukungan selama berjalannya proses penyusunan skripsi.
2. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia,
3. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T. selaku ketua Program Studi Informatika,
4. Ibu Maria Mediatrix Sebatubun S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kritik kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Ibu Femi Dwi Astuti, S.Kom., M.Cs. dan Ibu Siska Lidya Revianti, S.Pd., M.Hum. selaku Penguji pada sidang skripsi saya yang telah memberikan saran dan motivasi terhadap saya sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik.

6. Bapak dan Ibu dosen yang telah menyurahkan ilmunya selama penulis masih menempuh perkuliahan di STMIK Akakom Yogyakarta,
7. Seluruh staf pengajar dan administrasi STMIK Akakom Yogyakarta,
9. Teman-teman seperjuangan saya sekaligus teman perantauan saya dari Pontianak yang mendukung sekaligus memberikan semangat selama berlangsungnya pengerjaan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan baik berupa moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca yang membangun sangat penulis harapkan untuk menjadi pelajaran dan perbaikan di kemudian hari. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Terima Kasih

Yogyakarta, 26 Januari 2022



Muhammad Tegar Akbar

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 Media Pembelajaran	6
2.2.2 Bahasa Inggris.....	7
2.2.3 Codeigniter.....	7
2.2.4 PHP	8
2.2.5 Javascript	8
2.2.6 Bootstrap.....	9
2.2.7 Figma	9
2.2.8 Adobe Photoshop CS6.....	10
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	11

3.1	Kebutuhan Bahan atau Data	11
3.1.1	Kebutuhan Input	11
3.1.2	Kebutuhan Proses	11
3.1.3	Kebutuhan Proses	11
3.2	Peralatan	12
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	12
3.2.2	Kebutuhan Fungsional	12
3.3	Metode Pengujian dan Pengumpulan Data.....	13
3.3.1	Metode Literatur	13
3.3.2	Metode Pengembangan Aplikasi	14
3.4	Analisis Dan Rancangan Sistem.....	16
3.4.1	Use Case Diagram	17
3.4.2	Aktor dan Use Case	18
3.4.3	Skenario Use Case US-1 Registrasi.....	19
3.4.4	Skenario Use Case US-2 Login	20
3.4.5	Skenario Use Case US-3 Feedback	21
3.4.6	Skenario Use Case US-4 Melihat Materi.....	22
3.4.7	Skenario Use Case US-11 Mengerjakan Quiz.....	23
3.4.8	Skenario Use Case US-6 Melihat Dashboard	24
3.4.9	Activity Diagram	25
3.4.10	Perancangan Antarmuka Website	26
3.5	Perancangan Basis Data	39
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Implementasi Program.....	44
4.1.1	Halaman Landing Page.....	43
4.1.2	Halaman Login	44
4.1.3	Halaman Register.....	44
4.1.4	Halaman Dashboard.....	44
4.1.5	Halaman Profil.....	44
4.1.6	Halaman Input Quiz Reading	45
4.1.7	Halaman Input Quiz Listening.....	46
4.1.8	Halaman Manage Quiz Reading	46

4.1.9	Halaman Manage Quiz Listening	47
4.1.10	Halaman Manage User	48
4.1.11	Halaman Learning	48
4.1.12	Halaman Learning Reading.....	49
4.1.13	Halaman Learning Listening.....	49
4.1.14	Halaman Quiz.....	51
4.1.15	Halaman Quiz Reading	51
4.1.16	Halaman Quiz Listening	52
4.1.17	Halaman Scoreboard Reading.....	53
4.1.18	Halaman Scoreboard Listening	53
4.2	Pengujian (<i>Testing</i>).....	54
4.2.1	Pengujian Pada Perangkat.....	55
4.2.2	Pengujian Website	56
BAB 5 PENUTUP.....		60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		62

DAFTAR GAMBAR

(Gambar 3.1 <i>Waterfall Model</i>).....	17
(Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Login).....	27
(Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Login).....	28
(Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Register).....	29
(Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Feedback).....	29
(Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Feedback).....	30
(Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Learning).....	31
(Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Learning Rearding).....	31
(Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Learning Listening).....	32
(Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Quiz).....	33
(Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Quiz Reading).....	33
(Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Quiz Listening).....	34
(Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Score Reading).....	34
(Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Score Listening).....	35
(Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Profil).....	35
(Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Manage User).....	36
(Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Input Reading Quiz).....	37
(Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Input Listening Quiz).....	37
Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Manage Quiz Reading).....	38
(Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Manage Quiz Listening).....	39
(Gambar 4.1 Tampilan Halaman Landing Page).....	42
(Gambar 4.2 Tampilan Halaman Login).....	43
(Gambar 4.3 Tampilan Halaman Register).....	44
(Gambar 4.4 Tampilan Halaman Dashboard).....	44
(Gambar 4.5 Tampilan Halaman Profil).....	45
(Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Input Quiz Reading).....	45
(Gambar 4.7 Tampilan Halaman Input Quiz Listening).....	46
(Gambar 4.8 Tampilan Halaman Manage Quiz Reading).....	47
(Gambar 4.9 Tampilan Halaman Manage Quiz Listening).....	47
(Gambar 4.10 Tampilan Halaman Manage User).....	48
(Gambar 4.11 Tampilan Halaman Learning).....	49
(Gambar 4.12 Tampilan Halaman Learning Reading).....	49
(Gambar 4.13 Tampilan Halaman Learning Listening).....	50
(Gambar 4.14 Tampilan Halaman Quiz).....	50
(Gambar 4.15 Tampilan Halaman Quiz Reading).....	51
(Gambar 4.16 Tampilan Halaman Quiz Listening).....	52
(Gambar 4.17 Tampilan Halaman Scoreboard Reading).....	52
(Gambar 4.18 Tampilan Halaman Scoreboard Listening).....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aktor dan Use Case.....	18
Tabel 3.2 Urutan Scenario.....	18
Tabel 3.3 Registrasi.....	19
Tabel 3.4 Login	20
Tabel 3.5 Feedback	21
Tabel 3.6 Melihat Materi.....	22
Tabel 3.7 Mengerjakan Quiz.....	23
Tabel 3.8 Melihat Dashboard.....	24
Tabel 3.9 Database User	39
Tabel 3.10 Database Feedback.....	40
Tabel 3.11 Database Reading.....	40
Tabel 3.12 Database Listening.....	40
Tabel 3.14 Database Scoreboard.....	41
Tabel 3.15 Scoreboard Listening	41
Tabel 4.1 Pengujian Pada Perangkat.....	53
Tabel 4.2 Pengujian Website.....	54

INTISARI

Seiring dengan era globalisasi, setiap orang diharapkan dapat meneruskan perkembangan dan kemajuan Indonesia. Pentingnya bahasa Inggris pada era modern ini, membuat bahasa Inggris menjadi suatu esensi yang diperlukan dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Upaya yang dilakukan pemerintah untuk menambah kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi komputer untuk membuat aplikasi edukasi berbasis web. Maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran bahasa Inggris yang diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari bahasa Inggris.

Dari permasalahan di atas, maka dibuatkanlah suatu aplikasi media pembelajaran dengan basis web yang tujuan utamanya adalah membantu pengguna mempelajari bahasa Inggris dengan materi dan latihan soal yang diberikan. Website tersebut dibangun dengan menggunakan *framework* Codeigniter.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Codeigniter, Framework, Bahasa Inggris, Reading, Listening.

ABSTRACT

Along with the era of globalization, everyone is expected to continue the development and progress of Indonesia. The importance of English in this modern era, makes English a necessary essence in carrying out daily activities. Efforts made by the government to increase the quality of human resources are through education, one of which is by utilizing computer technology to create web-based educational applications. So we need an English learning media which is expected to make it easier for users to learn English.

From the problems above, a web-based learning media application is made whose main purpose is to help users learn English with the material and practice questions provided. The website was built using the *Codeigniter* framework.

Keywords: English, Reading, Listening, Learning Media, *Codeigniter*, Framework.