

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan Gamification berhasil dibangun dengan platform iOS dan tools pengembang Xcode.

Hasil pengujian dari responden menunjukkan pula bahwa aplikasi ini membantu pengguna dalam memahami Bahasa Inggris dan sudah baik untuk digunakan di masyarakat.

#### 6.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari tahap analisis sampai pada tahap pengujian dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Diharapkan menambah materi pembelajaran Bahasa Inggris lainnya.
2. Penambahan gambar pada *Quiz* dan *Learning Course* agar menjadi lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajie, S. (2011). *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Untuk Persiapan Komuni Pertama berbasis Multimedia*. Yogyakarta 55281: Kampus Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- An Nuur, A. M. (2014). *Penerapan Konsep Gamifikasi dalam Sistem Kardio Trainer berbasis Aplikasi Mobile Multi Platform*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Antika, M. (2012). *Rancangan Bangun Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran Provinsi di Indonesia Berbasis Android*. Palembang: STMIK GI MDP.
- Azar, B. S. (1999). *Understanding and Using English Grammar (Third Edition)*. New York: Longman.
- Caroline, T. (2014). *Aplikasi Pembelajaran Musik Klasik berbasis Multimedia*. Yogyakarta 55281: Kampus Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). *Gamification. Using Game-Design Elements In Non-Gaming Contexts*. England: University of York.
- Ida, Z. S. (2012). *Menilik Sifat Pembelajaran Anak-Anak dalam Belajar Bahasa Inggris*. Bandung: Universitas Widyatma.
- Kencana, R. (2014). *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Virus dengan Sistem Operasi iOS*. Yogyakarta 55281: Kampus Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Murphy, R. (1985). *English Grammar in Use*. New York: Cambridge University Press.
- Musthafa, B. (2002). *EFL for Young Learners*. Bandung: Crest.

- Pradana, P., Artwodini, F., & Nisafani, A. (2016). *Perancangan Aplikasi Liva untuk mengurangi Nomophobia dengan pendekatan Gamifikasi*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Pratama, A. (2010). *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh berbasis Multimedia*. Yogyakarta 55281: Kampus Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Pribadi, R. (2013). *Aplikasi Structure Tenses dalam Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis J2ME*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Risal. (2013). *Pembanguna Gamification (Game Mechanics) Framework*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Shinta W, M. N. (2011). *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Dokter Kecil Untuk Siswa SD Berbasis Multimedia*. Yogyakarta 55281: Kampus Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Suryadharma, C. (2010). *Pengembanga Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis Multimedia*. Yogyakarta 55281: Kampus Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Suyoto. (2003). *Diktat Matakuliah Multimedia*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Turban, E. d. (2002). *Electronic Commerce: A managerial Perspective*. USA: Prentice-Hall.

Internet

Media Online

- Maulana, Adhi, 2013. *Pertumbuhan Perangkat Mobile*. (diakses 26 Februari 2016) dari (<http://tekno.liputan6.com/read/731892/akan-ada-1037-juta-pengguna-smartphone-di-indonesia>).

Prihadi, Susetyo Dwi, 2010. Pengguna iPhone Dikalangan Remaja Meningkat (diakses 26 Februari 2016) dari (<http://techno.okezone.com/read/2010/04/15/57/323106/pengguna-iphone-dikalangan-remaja-meningkat>).

#### Video

([http://www.youtube.com/watch?v=RI\\_rRwRefHo](http://www.youtube.com/watch?v=RI_rRwRefHo)), diakses pada tanggal 30 Maret 2016

(<http://www.youtube.com/watch?v=XP4le29BAM>), diakses pada tanggal 30 Maret 2016

(<http://www.youtube.com/watch?v=Qe6dHBOMC95>), diakses pada tanggal 30 Maret 2016

#### Musik

([https://www.youtube.com/watch?v=Af\\_npojWn6U](https://www.youtube.com/watch?v=Af_npojWn6U)), diakses pada tanggal 30 Maret 2016

#### Gambar

(<http://www.clipartbest.com/cliparts/nTE/5X6/nTE5X68TA.png>), diakses pada tanggal 30 Maret 2016

([http://zedstudio.byethost31.com/Icons/settings\\_icon\\_lead\\_erboard\\_190x200.png](http://zedstudio.byethost31.com/Icons/settings_icon_lead_erboard_190x200.png)), diakses pada tanggal 30 Maret 2016

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/23/Nuvola\\_apps\\_edu\\_miscellaneous\\_\(no\\_words\).svg/210px-Nuvola\\_apps\\_edu\\_miscellaneous\\_\(no\\_words\).svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/23/Nuvola_apps_edu_miscellaneous_(no_words).svg/210px-Nuvola_apps_edu_miscellaneous_(no_words).svg.png)),

diakses pada tanggal 30 Maret 2016

(<http://talktotrevor.co.za/wp-content/uploads/2015/11/Contact-Us-PNG.png>), diakses pada tanggal 30 Maret 2016

(<http://www.rubi.com/images/promotions/apps/easytiler/apple.png>), diakses pada tanggal 30 Maret 2016



Nama :

Umur :

Pekerjaan :

Asal :

### KUISIONER

#### APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN MENERAPKAN *GAMIFICATION* (MY ENGLISH)

Berikan tanda centang (✓) pada pada pilihan yang disediakan tentang pendapat dan penilaian anda terhadap Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH).

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

TB = Tidak Baik

STB = Sangat Tidak Baik

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SB	B	C	TB	STB
1	Penggunaan gambar pada MY ENGLISH					
2	Penggunaan Teks pada MY ENGLISH					
3	Penggunaan Suara pada MY ENGLISH					
4	Penggunaan Video pada MY ENGLISH					
5	Komposisi Warna pada MY ENGLISH					
6	Materi yang diberikan pada MY ENGLISH sesuai dengan judul					
7	Soal yang diberikan pada MY English sesuai dengan Materi Pembelajaran					
8	Kemudahan dalam menjalankan MY ENGLISH					
9	Tampilan keseluruhan pada MY ENGLISH					
10	MY ENGLISH membantu mempermudah pembelajaran Bahasa Inggris					

Kritik dan Saran:

# SKPL

## SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

### MY ENGLISH


(Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification*)

Dipersiapkan oleh:

I Gst. Md. Jiwa Atmaja Wikandiputra / 12 07 06902

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-MY ENGLISH</i>		1/25
		Revisi		

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								



## Daftar Halaman Perubahan

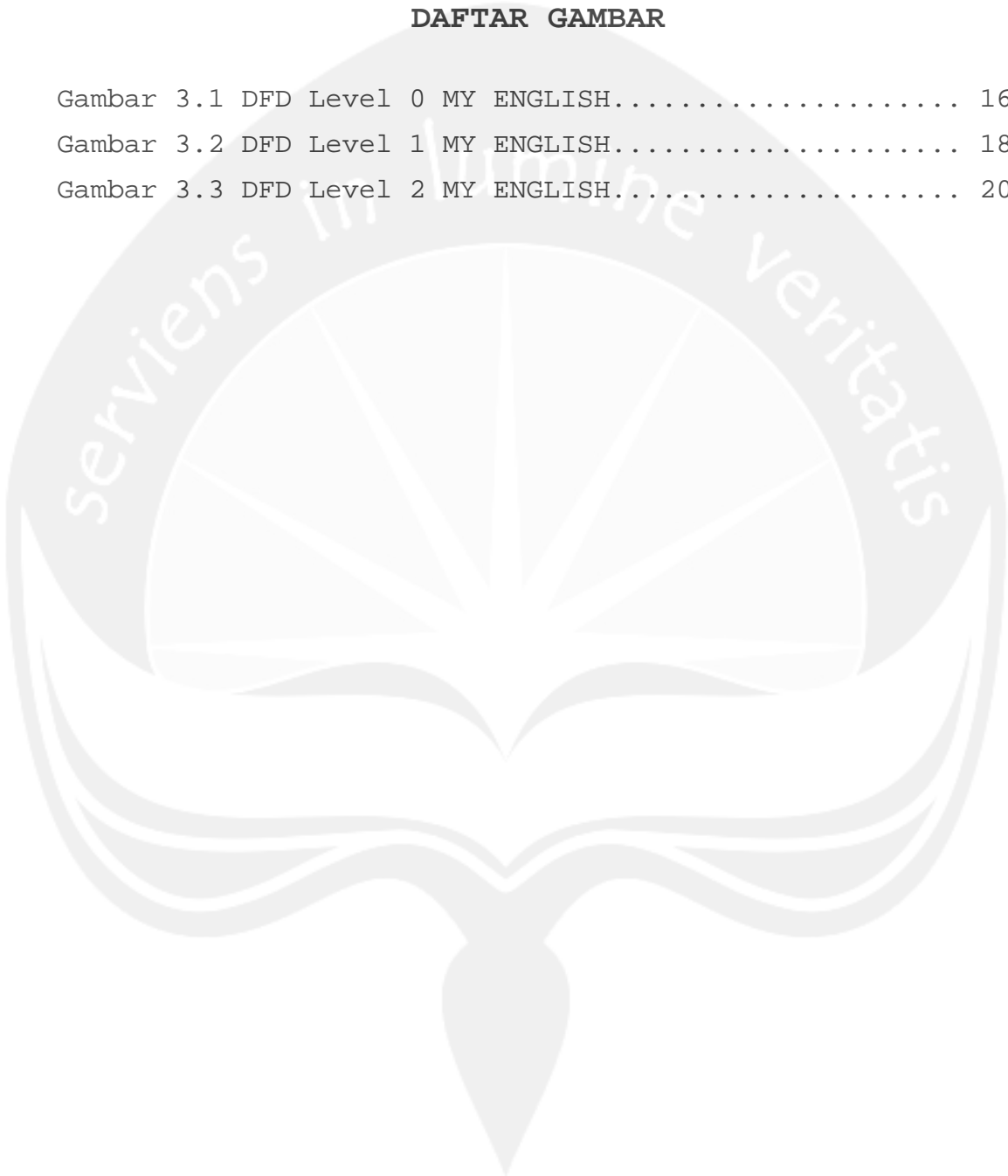
Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

## DAFTAR ISI

1.	Pendahuluan.....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4	Referensi.....	7
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	8
2.	Deskripsi Kebutuhan.....	8
2.1	Perspektif produk.....	8
2.2	Fungsi Produk.....	9
2.3	Karakteristik Pengguna.....	13
2.4	Batasan-batasan.....	13
2.5	Asumsi dan Ketergantungan.....	13
3.	Kebutuhan khusus.....	14
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal.....	14
3.1.1	Antarmuka pemakai.....	14
3.1.2	Antarmuka perangkat keras.....	14
3.1.3	Antarmuka perangkat lunak.....	14
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak.....	15
3.2.1	Aliran Informasi.....	15
3.3	Kamus Data.....	20

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 DFD Level 0 MY ENGLISH.....	16
Gambar 3.2 DFD Level 1 MY ENGLISH.....	18
Gambar 3.3 DFD Level 2 MY ENGLISH.....	20



## 1. Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (*MY ENGLISH*) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal performansi dan atribut serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak.

Dokumen ini digunakan sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak MY ENGLISH. MY ENGLISH merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu mempermudah pembelajaran bahasa inggris terutam dalam hal *tenses*. SKPL-MY ENGLISH ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak MY ENGLISH dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Belajar mengenai *tenses* dengan dibagi menjadi 3 tingkat kesulitan. Kesulitan didasarkan atas sering tidaknya *tenses* digunakan.
2. Mempermudah cara belajar dengan memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan suara.
3. Menarik pengguna dengan menerapkan unsur *gamification* seperti *points*, *level*, dan *Leaderboard*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	6/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
MY ENGLISH	Perangkat lunak multimedia pembelajaran bahasa inggris dengan menerapkan <i>gamification</i> .
SKPL-MY ENGLISH-XX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan <i>Gamification</i> dimana XX merupakan nomor fungsi produk.
SKPL-MY ENGLISH-XX-YY	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan <i>Gamification</i> dimana YY merupakan nomor sub-fungsi produk.

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Jiwa Atmaja Wikandi Putra, I Gusti Made / 6902, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) BVRMS (Beauty View Resort Management System), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2014.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	7/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Wijaya, Komang Ananta / 6639, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) MAHASINDU (Aplikasi Mobile Pembelajaran Mantra Hari Raya Hindu), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2015.

### 1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak MY ENGLISH yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak MY ENGLISH tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak MY ENGLISH yang akan dikembangkan.

## 2. Deskripsi Kebutuhan

### 2.1 Perspektif produk

MY ENGLISH merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu dalam proses pembelajaran bahasa inggris terutama dalam hal *tenses* dan *vocabulary*. Aplikasi pembelajaran ini memanfaatkan elemen multimedia

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	8/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

seperti teks, suara, gambar, dan video. Aplikasi ini juga menerapkan unsur *gamification* yakni *point*, *level*, dan Nilai Tertinggi.

Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris ini berjalan pada perangkat mobile dengan sistem operasi iOS dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Swift.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*) pada perangkat *mobile*. Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa database yang menjadi satu dengan aplikasi.

## 2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak My English adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Materi Pembelajaran (**SKPL-MY ENGLISH-01**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu-menu topik pembelajaran dalam MY ENGLISH ini.

Fungsi materi pembelajaran meliputi

- 1.1. Fungsi Pembelajaran Mudah (**SKPL-MY ENGLISH-01-01**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai Simple Present, Present Continuous tense, dan Video Mudah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	9/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.1.1. *Simple Present Tense* (**SKPL-MY ENGLISH- 01-01-01**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Simple Present*.

1.1.2. *Present Continuous Tense* (**SKPL-MY ENGLISH-01-01-02**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Present Continuous*.

1.1.3. Video Mudah(**SKPL-MY ENGLISH-01-01-03**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan video materi pembelajaran mengenai *Simple Present* dan *Present Continuous*.

1.2. Fungsi Pembelajaran Menengah (**SKPL-MY ENGLISH-01-02**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Simple Past tense*, *Past Continuous tense*, dan Video Menengah.

1.2.1. *Simple Past Tense* (**SKPL-MY ENGLISH-01-02-01**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Simple Past*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	10/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



1.2.2. *Past Continuous Tense* (**SKPL-MY ENGLISH-01-02-02**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Past Continuous*.

1.2.3 Video Menengah(**SKPL-MY ENGLISH-01-02-03**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan video materi pembelajaran mengenai Simple Past dan Past Continuous.

1.3. Fungsi Pembelajaran Sulit (**SKPL-MY ENGLISH-01-03**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Passive Simple Present, Passive Simple Past, Passive Present Continuous, Passive Past Continuous*, dan Video Sulit.

1.3.1. *Passive Simple Present* (**SKPL-MY ENGLISH-01-03-01**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Passive Simple Present*.

1.3.2. *Passive Simple Past* (**SKPL-MY ENGLISH-01-03-02**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Passive Simple Past*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	11/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3.3. *Passive Present Continuous* (**SKPL-MY ENGLISH-01-03-03**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Passive Present Continuous*.

1.3.4. *Passive Past Continuous* (**SKPL-MY ENGLISH-01-03-04**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran mengenai *Passive Past Continuous*.

1.3.5. Video Sulit(**SKPL-MY ENGLISH-01-03-05**)

Merupakan fungsi untuk menampilkan video materi pembelajaran mengenai *Passive Voice*.

2. Fungsi Latihan Soal (**SKPL-MY ENGLISH-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan soal-soal dalam MY ENGLISH ini.

3. Fungsi Nilai Tertinggi (**SKPL-MY ENGLISH-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan nilai tertinggi bagi yang telah menjawab masing-masing tingkat kesulitan soal.

4. Fungsi Tentang Pembuat (**SKPL-MY ENGLISH-04**)

Merupakan fungsi yang menjelaskan mengenai informasi tentang pembuat perangkat lunak MY ENGLISH.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	12/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 5. Fungsi Tentang Aplikasi (**SKPL-MY ENGLISH-05**)

Merupakan fungsi yang menjelaskan mengenai informasi tentang perangkat lunak MY ENGLISH.

### **2.3 Karakteristik Pengguna**

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak BVRMS adalah sebagai berikut :

1. Pengguna adalah masyarakat indonesia.
2. Memiliki Telepon seluler dengan sistem operasi iOS.
3. Memahami pengoperasian telepon seluler dengan sistem operasi iOS.

### **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak BVRMS tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum  
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak MY ENGLISH.
2. Keterbatasan perangkat keras  
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

### **2.5 Asumsi dan Ketergantungan**

Asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak MY ENGLISH yaitu :

1. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan perangkat lunak MY ENGLISH.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	13/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Tersedia device telepon seluler iOS minimal iOS 9.0.

### **3. Kebutuhan khusus**

#### **3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal**

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak MY ENGLISH meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak.

##### **3.1.1 Antarmuka pemakai**

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, suara, gambar dan video, sehingga pengguna lebih mudah berinteraksi dengan perangkat lunak.

##### **3.1.2 Antarmuka perangkat keras**

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak MY ENGLISH adalah perangkat *mobile* dengan sistem operasi iOS minimal iOS versi 9.0.

##### **3.1.3 Antarmuka perangkat lunak**

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak MY ENGLISH adalah sebagai berikut :

1. Nama : iOS (minimal versi iOS 9.0)

Sumber : Apple

Sebagai sistem operasi dimana aplikasi ini dijalankan.

Dalam Pengembangan aplikasi ini dibutuhkan perangkat lunak sebagai berikut :

1. Nama : Xcode

Sumber : Apps Store

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	14/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Sebagai aplikasi *development tools* yang diperuntukan hanya untuk produk Apple.

### **3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak**

#### **3.2.1 Aliran Informasi**

##### **3.2.1.1 DFD Level 0 MY ENGLISH**

###### **3.2.1.1.1 Entitas Data**

Entitas eksternal data yang terlibat dalam pembangunan perangkat lunak MY ENGLISH ini adalah user (pengguna).

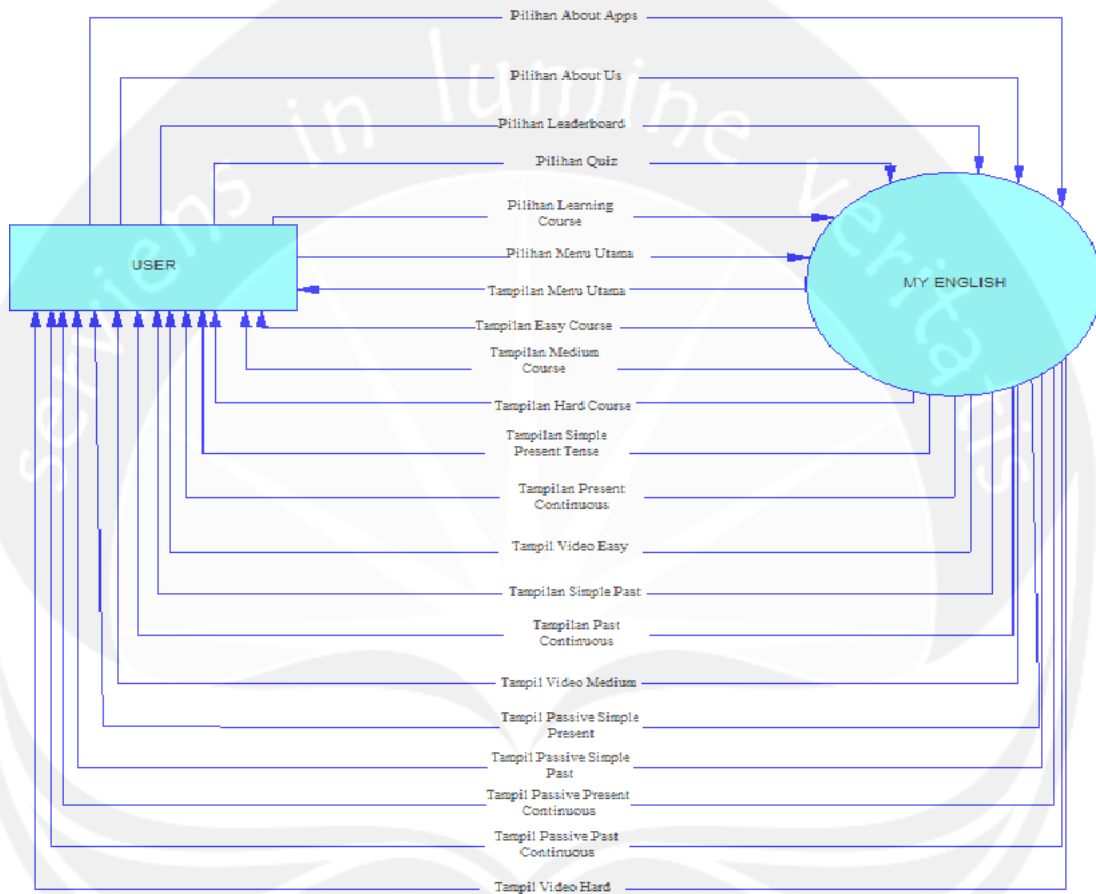
###### **3.2.1.1.2 Proses**

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak MY ENGLISH ini yaitu memilih salah satu menu dari semua menu yang disediakan oleh aplikasi, kemudian diproses menjadi informasi yang dikehendaki. Setelah proses maka akan ditampilkan menu sesuai yang diinginkan user.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	15/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.2.1.1.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak MY ENGLISH dapat dilihat pada Gambar 3.1 DFD Level 0



Gambar 3.1. DFD Level 0 MY ENGLISH

### 3.2.1.2 DFD Level 1 MY ENGLISH

#### 3.2.1.2.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 0 yaitu user.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	16/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.2.1.2.2 Proses

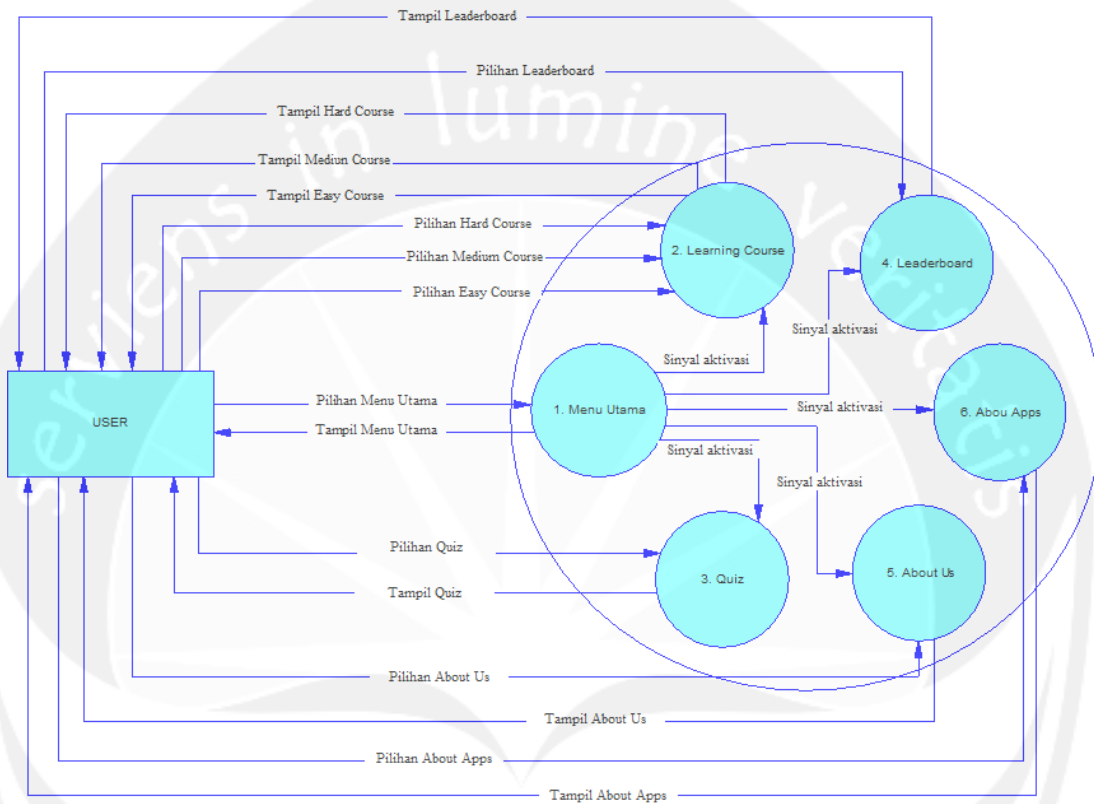
Proses yang terjadi pada DFD Level 1 ini mencakup 5 proses yaitu:

1. Menu Materi Pembelajaran adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Materi Pembelajaran yang terdiri dari 3 menu Materi Pembelajaran di dalamnya.
2. Menu Latihan Soal adalah suatu proses untuk menampilkan soal-soal.
3. Menu Nilai Tertinggi adalah suatu proses untuk menampilkan nilai tertinggi.
4. Menu Tentang Pembuat adalah suatu proses untuk menampilkan informasi sekilas dari pengembang aplikasi.
5. Menu Tentang Aplikasi adalah suatu proses untuk menampilkan informasi sekilas perangkat lunak MY ENGLISH.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	17/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.2.1.2.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak MY ENGLISH dapat dilihat pada Gambar 3.2 DFD Level 1.



Gambar 3.2 DFD Level 1 MY ENGLISH

### 3.2.1.3 DFD Level 2 MY ENGLISH

#### 3.2.1.3.1 Entitas Data

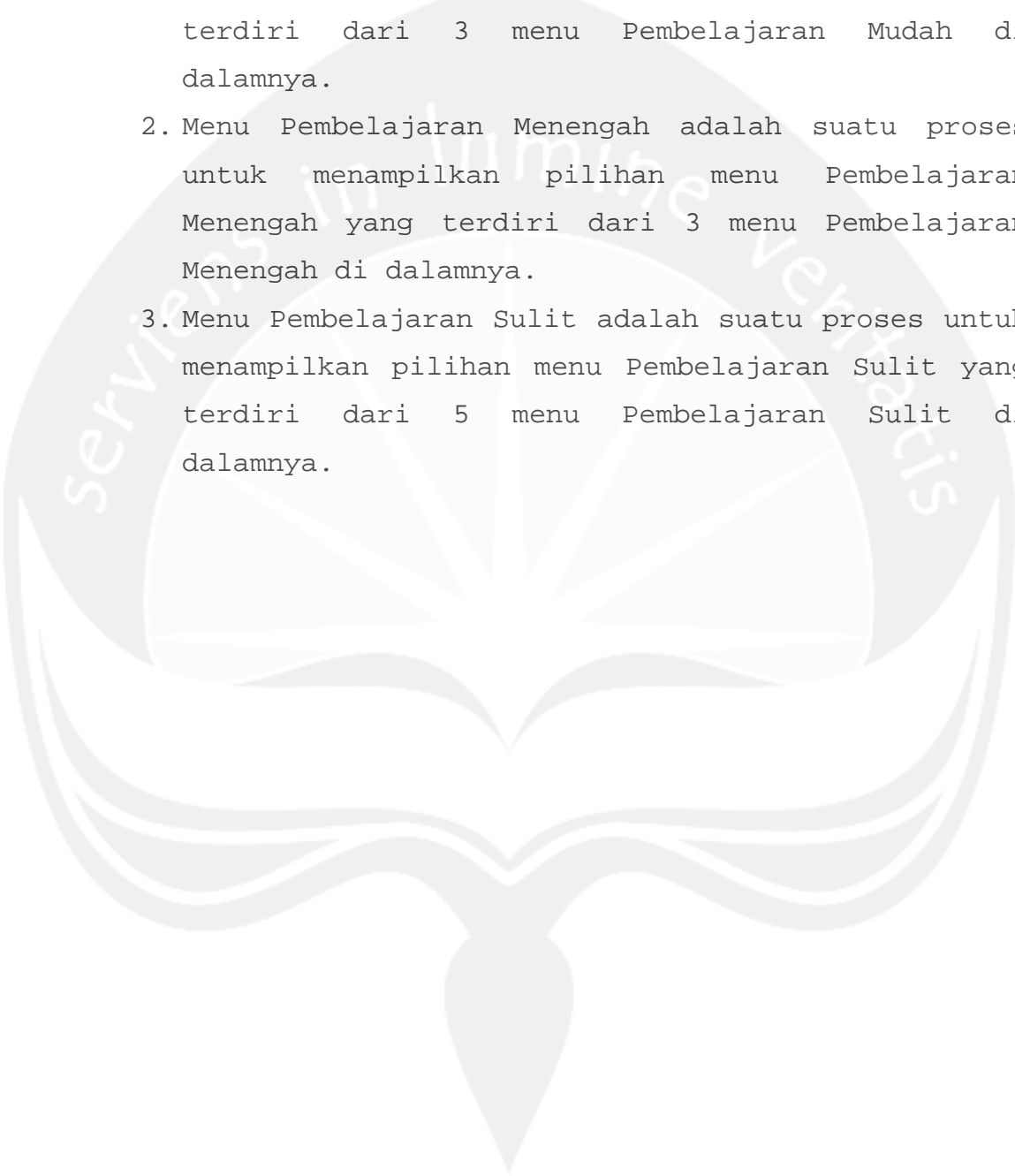
Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 1 yaitu user.

#### 3.2.1.3.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD Level 2 ini mencakup 3 proses Materi Pembelajaran yaitu:

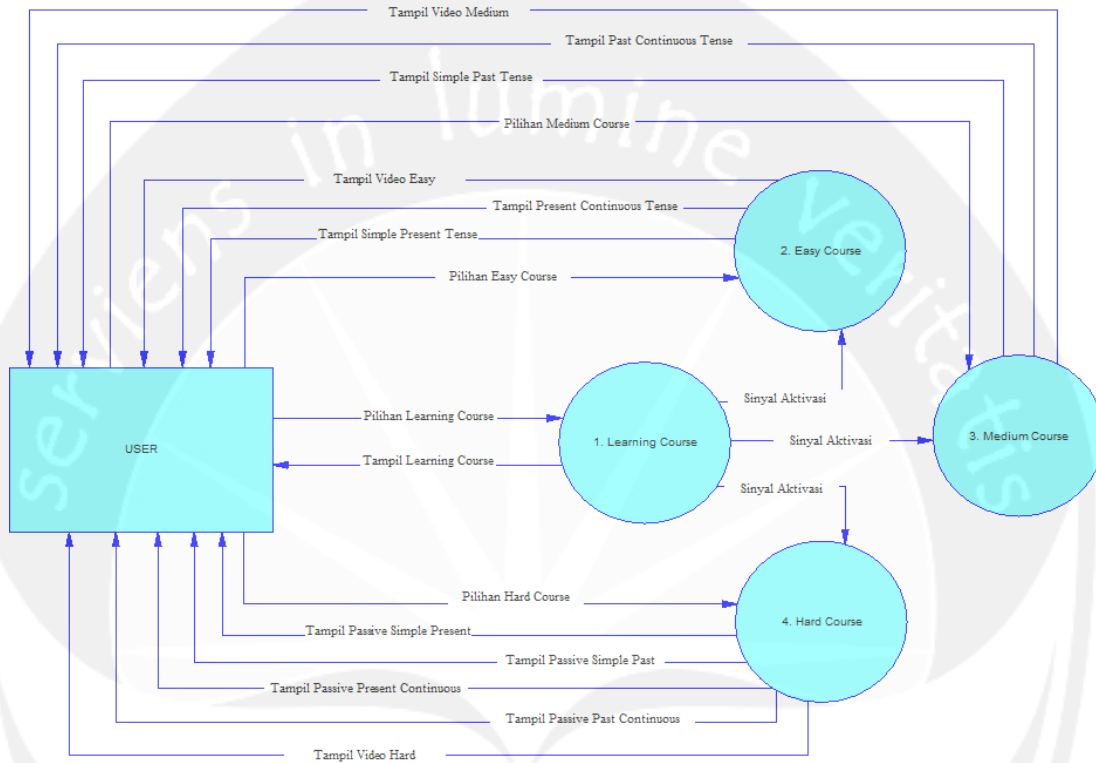
Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	18/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



- 
1. Menu Pembelajaran Mudah adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Pembelajaran Mudah yang terdiri dari 3 menu Pembelajaran Mudah di dalamnya.
  2. Menu Pembelajaran Menengah adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Pembelajaran Menengah yang terdiri dari 3 menu Pembelajaran Menengah di dalamnya.
  3. Menu Pembelajaran Sulit adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Pembelajaran Sulit yang terdiri dari 5 menu Pembelajaran Sulit di dalamnya.

### 3.2.1.3.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak MY ENGLISH dapat dilihat pada Gambar 3.3 DFD Level 2.



Gambar 3.3 DFD Level 2 MY ENGLISH

### 3.3 Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah:

1. Nama Data : Pilihan Halaman Utama
- Deskripsi : Pilihan menu halaman utama yang dipilih user untuk ditampilkan
- Dari : Pengguna
- Ke : Proses Halaman Utama
- Struktur Data : Boolean

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	20/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Nama Data : Tampil Halaman Utama  
 Deskripsi : Tampilan menu halaman utama yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Proses Halaman Utama  
 Ke : Pengguna  
 Struktur Data : .dir
3. Nama Data : Pilihan Materi Pembelajaran  
 Deskripsi : Pilihan menu Materi Pembelajaran yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Pengguna  
 Ke : Sistem MY ENGLISH  
 Struktur Data : Boolean
4. Nama Data : Tampil Materi Pembelajaran  
 Deskripsi : Tampil menu Materi Pembelajaran yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Sistem MY ENGLISH  
 Ke : Pengguna  
 Struktur Data : .dir
5. Nama Data : Pilihan Pembelajaran Mudah  
 Deskripsi : Pilihan menu Pembelajaran Mudah yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Pengguna  
 Ke : Sistem MY ENGLISH  
 Struktur Data : Boolean
6. Nama Data : Tampil Pembelajaran Mudah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	21/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

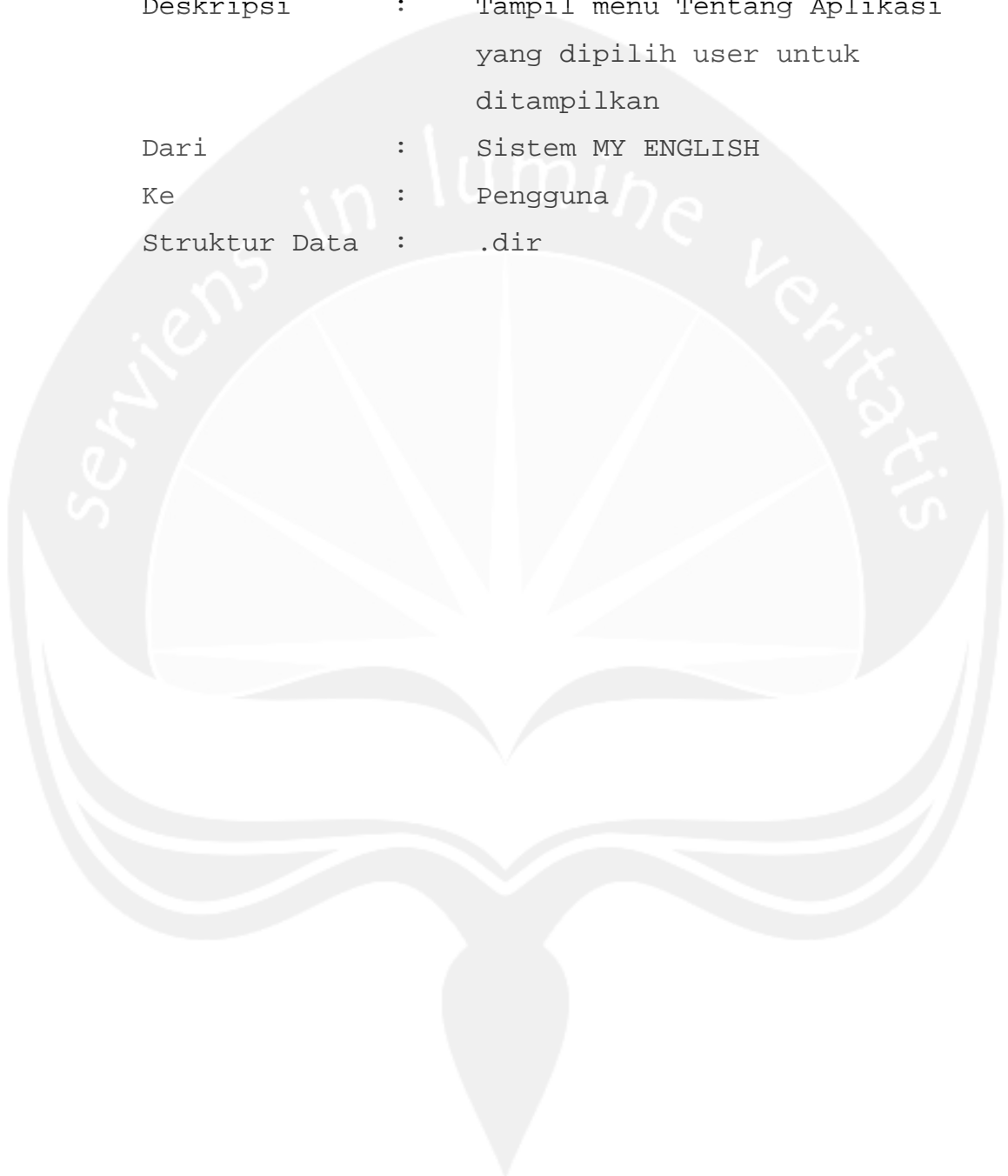
- Deskripsi : Tampil menu Pembelajaran Mudah yang dipilih user untuk ditampilkan
- Dari : Sistem MY ENGLISH
- Ke : Pengguna
- Struktur Data : .dir
7. Nama Data : Pilihan Pembelajaran Menengah
- Deskripsi : Pilihan menu Pembelajaran Menengah yang dipilih user untuk ditampilkan
- Dari : Pengguna
- Ke : Sistem MY ENGLISH
- Struktur Data : Boolean
8. Nama Data : Tampil Pembelajaran Menengah
- Deskripsi : Tampil menu Pembelajaran Menengah yang dipilih user untuk ditampilkan
- Dari : Sistem MY ENGLISH
- Ke : Pengguna
- Struktur Data : .dir
9. Nama Data : Pilihan Pembelajaran Sulit
- Deskripsi : Pilihan menu Pembelajaran Sulit yang dipilih user untuk ditampilkan
- Dari : Pengguna
- Ke : Sistem MY ENGLISH
- Struktur Data : Boolean

10. Nama Data : Tampil Pembelajaran Sulit  
 Deskripsi : Tampil menu Pembelajaran Sulit yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Sistem MY ENGLISH  
 Ke : Pengguna  
 Struktur Data : .dir
11. Nama Data : Pilihan Latihan Soal  
 Deskripsi : Pilihan menu Latihan Soal yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Pengguna  
 Ke : Sistem MY ENGLISH  
 Struktur Data : Boolean
12. Nama Data : Tampil Latihan Soal  
 Deskripsi : Tampil menu Latihan Soal yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Sistem MY ENGLISH  
 Ke : Pengguna  
 Struktur Data : .dir
13. Nama Data : Pilihan Nilai Tertinggi  
 Deskripsi : Pilihan menu Nilai Tertinggi yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Pengguna  
 Ke : Sistem MY ENGLISH  
 Struktur Data : Boolean
14. Nama Data : Tampil Nilai Tertinggi

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MY ENGLISH	23/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

- Deskripsi : Tampil menu Nilai Tertinggi yang dipilih user untuk ditampilkan
- Dari : Sistem MY ENGLISH
- Ke : Pengguna
- Struktur Data : .dir
15. Nama Data : Pilihan Tentang Pembuat
- Deskripsi : Pilihan menu Tentang Pembuat yang dipilih user untuk ditampilkan
- Dari : Pengguna
- Ke : Sistem MY ENGLISH
- Struktur Data : Boolean
16. Nama Data : Tampil Tentang Pembuat
- Deskripsi : Tampil menu Tentang Pembuat yang dipilih user untuk ditampilkan
- Dari : Sistem MY ENGLISH
- Ke : Pengguna
- Struktur Data : .dir
17. Nama Data : Pilihan Tentang Aplikasi
- Deskripsi : Pilihan menu Tentang Aplikasi yang dipilih user untuk ditampilkan
- Dari : Pengguna
- Ke : Sistem MY ENGLISH
- Struktur Data : Boolean

18. Nama Data : Tampil Tentang Aplikasi  
Deskripsi : Tampil menu Tentang Aplikasi  
yang dipilih user untuk  
ditampilkan  
Dari : Sistem MY ENGLISH  
Ke : Pengguna  
Struktur Data : .dir



# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### MY ENGLISH

(Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification*)


Dipersiapkan oleh:

I Gst. Md. Jiwa Atmaja Wikandiputra / 12 07 06902

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi

Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>DPPL-MY ENGLISH</b>		1/29
		Revisi		



## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

## DAFTAR ISI

1	Pendahuluan.....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4	Referensi .....	8
2	Perancangan Sistem.....	9
2.1	Perancangan Arsitektur .....	9
3	Deskripsi Perancangan Antarmuka.....	10
3.1	Antarmuka Halaman Utama.....	10
3.2	Antarmuka Materi Pembelajaran .....	11
3.3	Antarmuka Pembelajaran Mudah.....	12
3.4	Antarmuka Simple Present .....	13
3.5	Antarmuka Present Continuous.....	14
3.6	Antarmuka Video Mudah.....	15
3.7	Antarmuka Pembelajaran Menengah.....	16
3.8	Antarmuka Simple Past.....	17
3.9	Antarmuka Past Continuous.....	18
3.10	Antarmuka Video Menengah.....	19
3.11	Antarmuka Pembelajaran Sulit.....	20
3.12	Antarmuka Pasiive Simple Present.....	21
3.13	Antarmuka Pasiive Simple Past.....	22
3.14	Antarmuka Pasiive Present Continuous.....	23
3.15	Antarmuka Pasiive Past Continuous.....	24
3.16	Antarmuka Video Sulit.....	25
3.17	Antarmuka Latihan Soal.....	26
3.18	Antarmuka Nilai Tertinggi .....	27
3.19	Antarmuka Tentang Pembuat .....	28
3.20	Antarmuka Tentang Aplikasi.....	29

## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur MY ENGLISH.....	9
Gambar 3.1 Antarmuka Halaman Utama.....	10
Gambar 3.2 Antarmuka Materi Pembelajaran.....	11
Gambar 3.3 Antarmuka Pembelajaran Mudah.....	12
Gambar 3.4 Antarmuka Simple Present.....	13
Gambar 3.5 Antarmuka Present Continuous.....	14
Gambar 3.6 Antarmuka Video Mudah.....	15
Gambar 3.7 Antarmuka Medium Couse.....	16
Gambar 3.8 Antarmuka Simple Past.....	17
Gambar 3.9 Antarmuka Past Continuous.....	18
Gambar 3.10 Antarmuka Video Menengah.....	19
Gambar 3.11 Antarmuka Pembelajaran Sulit.....	20
Gambar 3.12 Antarmuka Passive Simple Present.....	21
Gambar 3.13 Antarmuka Passive Simple Past.....	22
Gambar 3.14 Antarmuka Passive Present Continuous.....	23
Gambar 3.15 Antarmuka Passive Past Continuous.....	24
Gambar 3.16 Antarmuka Video Sulit.....	25
Gambar 3.17 Antarmuka Latihan Soal.....	26
Gambar 3.18 Antarmuka Nilai Tertinggi.....	27
Gambar 3.19 Antarmuka Tentang Pembuat.....	28
Gambar 3.20 Antarmuka Tentang Aplikasi.....	29

# 1 Pendahuluan

## 1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak MY ENGLISH sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

## 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak MY ENGLISH dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Belajar mengenai *tenses* dan *vocabulary* dengan dibagi menjadi 3 tingkat kesulitan. Kesulitan didasarkan atas sering tidaknya *tenses* dan *vocabulary* digunakan.
2. Mempermudah cara belajar dengan memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan suara.
3. Menarik pengguna dengan menerapkan unsur gamification seperti *points*, *level*, dan *Leaderboards*.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	6/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak yang juga dapat disebut <i>Software Design</i> . Merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
MY ENGLISH	Perangkat lunak multimedia pembelajaran bahasa inggris dengan menerapkan <i>gamification</i> .
DPPL-MY ENGLISH-XX	Kode yang merepresentasikan perancangan pada Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan <i>Gamification</i> dimana XX merupakan nomor fungsi produk.
DPPL-MY ENGLISH-XX-YY	Kode yang merepresentasikan perancangan pada Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan <i>Gamification</i> dimana YY merupakan nomor sub-fungsi produk.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	7/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

#### 1.4 Referensi

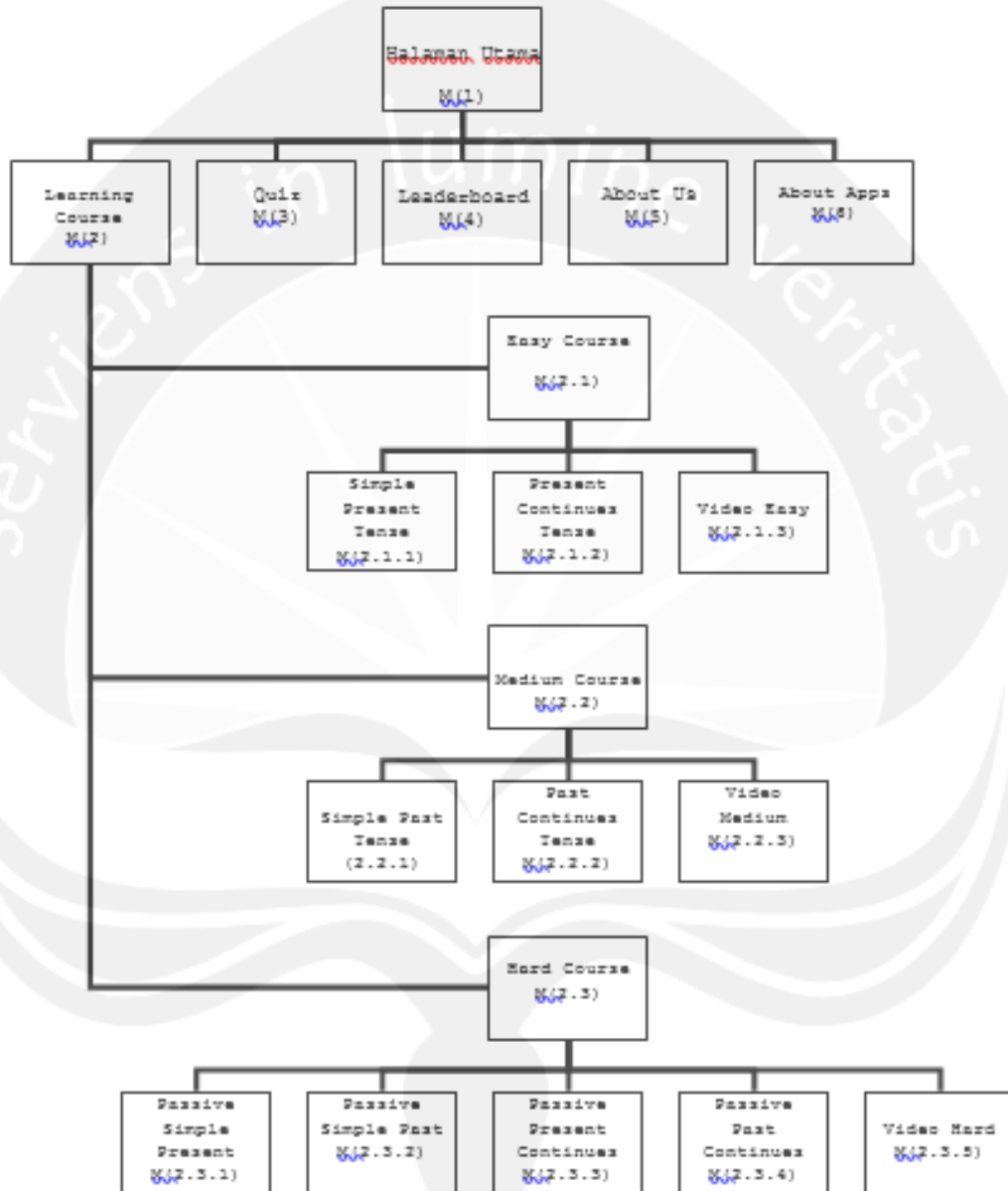
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Jiwa Atmaja Wikandi Putra, I Gusti Made / 6902, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) MY ENGLISH (Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification*), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2016.
2. Wijaya, Komang Ananta / 6639, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) MAHASINDU (Aplikasi Mobile Pembelajaran Mantra Hari Raya Hindu), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2015.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	8/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 2 Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Arsitektur



Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur MY ENGLISH



### 3 Deskripsi Perancangan Antarmuka

#### 3.1 Antarmuka Halaman Utama

Pada halaman utama seperti terlihat pada gambar 3.1, terdapat 5 tombol menu dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol Materi Pembelajaran memiliki fungsi untuk menampilkan materi pembelajaran. Tombol Latihan Soal memiliki fungsi untuk menampilkan detail kuis. Tombol Nilai Tertinggi memiliki fungsi untuk menampilkan Nilai Tertinggi. Tombol Tentang Pembuat memiliki fungsi untuk menampilkan tentang pembuat. Tombol Tentang Aplikasi memiliki fungsi untuk menampilkan tentang aplikasi.



Gambar 3.1 Rancangan Antarmuka Halaman Utama

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	10/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.2 Antarmuka Materi Pembelajaran

Pada halaman Materi Pembelajaran seperti gambar 3.2, terdapat 3 tombol dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol Pembelajaran Mudah memiliki fungsi untuk menampilkan simple present tense dan present Continuous. Tombol Pembelajaran Menengah memiliki fungsi untuk menampilkan simple past tense dan past Continuous tense. Tombol Pembelajaran Sulit memiliki fungsi untuk menampilkan passive simple present, passive simple past, passive present Continuous, dan passive past Continuous. Terdapat pula tombol *back* untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Materi Pembelajaran

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	11/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.3 Antarmuka Pembelajaran Mudah

Antarmuka pada gambar 3.3 memiliki 3 tombol dengan fungsi yang berbeda. Tombol Simple Present Tense untuk menampilkan materi pembelajaran simple present tense. Tombol Present Continuous Tense untuk menampilkan materi pembelajaran present continuous tense. Tombol Video untuk menampilkan video materi pembelajaran simple present dan present continuous tense. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Materi Pembelajaran.

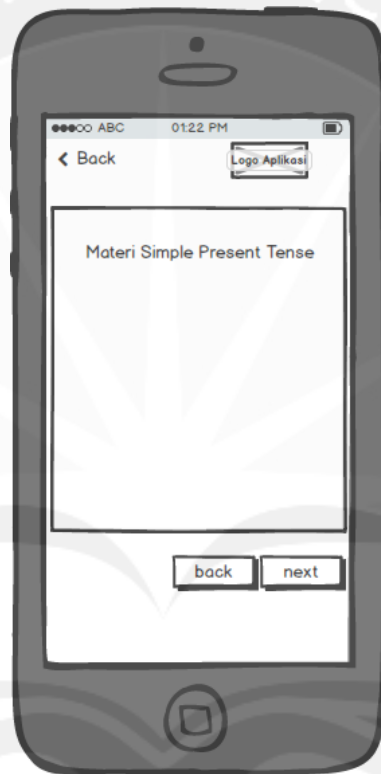


Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Pembelajaran Mudah

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	12/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.4 Antarmuka Simple Present

Antarmuka pada gambar 3.4 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Simple Present Tense di halaman Pembelajaran Mudah. Form ini menampilkan materi pembelajaran simple present tense. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Pembelajaran Mudah.



Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Simple Present Tense

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	13/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.5 Antarmuka Present Continuous

Antarmuka pada gambar 3.5 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Present Continuous Tense di halaman Pembelajaran Mudah. Form ini menampilkan materi pembelajaran present Continuous tense. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Pembelajaran Mudah.



Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Present Continuous Tense

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	14/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.6 Antarmuka Video Mudah

Antarmuka pada gambar 3.6 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Video di halaman Pembelajaran Mudah. Form ini menampilkan video dari materi pembelajaran simple present dan present continuous tense.



Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Video Mudah

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	15/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.7 Antarmuka Pembelajaran Menengah

Antarmuka pada gambar 3.7 memiliki 3 tombol dengan fungsi yang berbeda. Tombol Simple Past Tense untuk menampilkan materi pembelajaran simple past tense. Tombol Past Continuous Tense untuk menampilkan materi pembelajaran past continuous tense. Tombol Video untuk menampilkan video materi pembelajaran simple past dan past continuous tense. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Materi Pembelajaran.

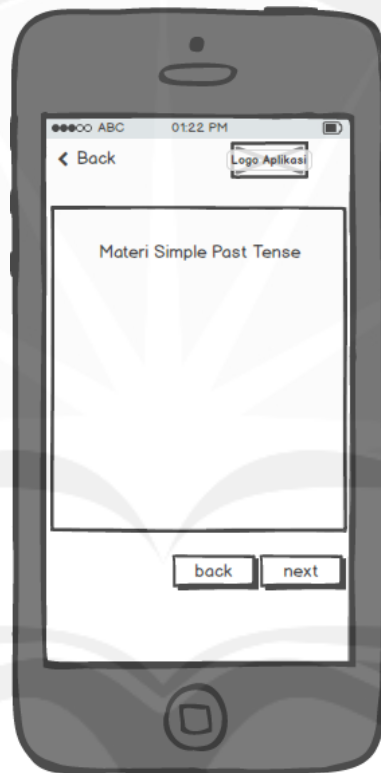


Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Pembelajaran Menengah

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	16/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.8 Antarmuka Simple Past

Antarmuka pada gambar 3.8 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Simple Past Tense di halaman Pembelajaran Menengah. Form ini menampilkan materi pembelajaran simple past tense. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Pembelajaran Menengah.



Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Simple Past Tense

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	17/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



### 3.9 Antarmuka Past Continuous

Antarmuka pada gambar 3.9 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Past Continuous Tense di halaman Pembelajaran Menengah. Form ini menampilkan materi pembelajaran past Continuous tense. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Pembelajaran Menengah. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Pembelajaran Menengah.



Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Past Continuous Tense

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	18/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.10 Antarmuka Video Menengah

Antarmuka pada gambar 3.10 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Video di halaman Pembelajaran Menengah. Form ini menampilkan video dari materi pembelajaran simple past dan past continuous tense.



Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka Video Menengah

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	19/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.11 Antarmuka Pembelajaran Sulit

Antarmuka pada gambar 3.11 memiliki 5 tombol dengan fungsi yang berbeda. Tombol Passive Simple Present untuk menampilkan materi pembelajaran passive simple present. Tombol Passive Simple Past untuk menampilkan materi pembelajaran passive simple past. Tombol Passive Present Continuous untuk menampilkan materi pembelajaran passive present continuous. Tombol Passive Past Continuous untuk menampilkan materi pembelajaran passive past continuous. Tombol Video untuk menampilkan video materi pembelajaran Passive Voice. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Materi Pembelajaran.

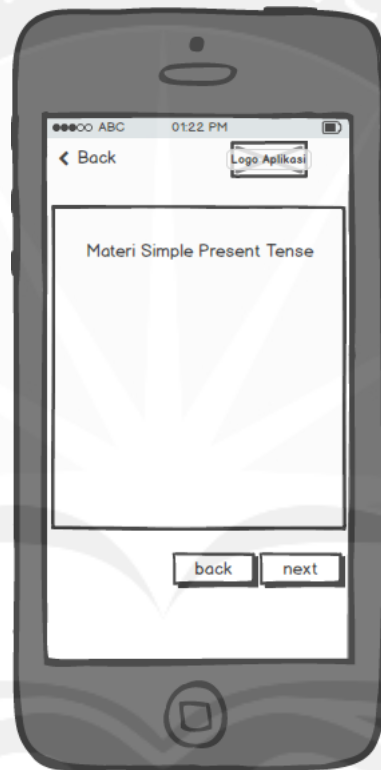


Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Pembelajaran Sulit

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	20/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.12 Antarmuka Passive Simple Present

Antarmuka pada gambar 3.12 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Passive Simple Present di halaman Pembelajaran Sulit. Form ini menampilkan materi passive simple present. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Pembelajaran Sulit.



Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Passive Simple Present

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	21/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.13 Antarmuka Passive Simple Past

Antarmuka pada gambar 3.13 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Passive Simple Past di halaman Pembelajaran Sulit. Form ini menampilkan materi passive simple past. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Pembelajaran Sulit.



Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Passive Simple Past

### 3.14 Antarmuka Passive Present Continuous

Antarmuka pada gambar 3.14 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Passive Present Continuous di halaman Pembelajaran Sulit. Form ini menampilkan materi passive present Continuous. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Pembelajaran Sulit.

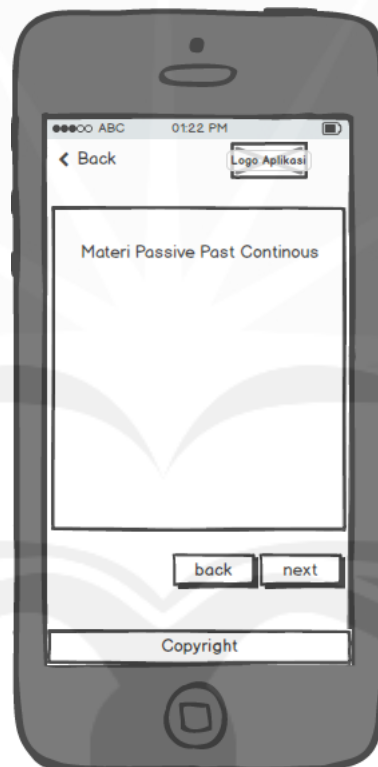


Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Passive Present Continuous

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	23/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.15 Antarmuka Passive Past Continuous

Antarmuka pada gambar 3.15 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Passive Past Continuous di halaman Pembelajaran Sulit. Form ini menampilkan materi passive past Continuous. Terdapat pula tombol *Back* untuk kembali ke halaman Pembelajaran Sulit.



Gambar 3.15 Rancangan Passive Past Continuous

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	24/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.16 Antarmuka Video Sulit

Antarmuka pada gambar 3.16 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Video di halaman Pembelajaran Sulit. Form ini menampilkan video dari materi pembelajaran passive voice.



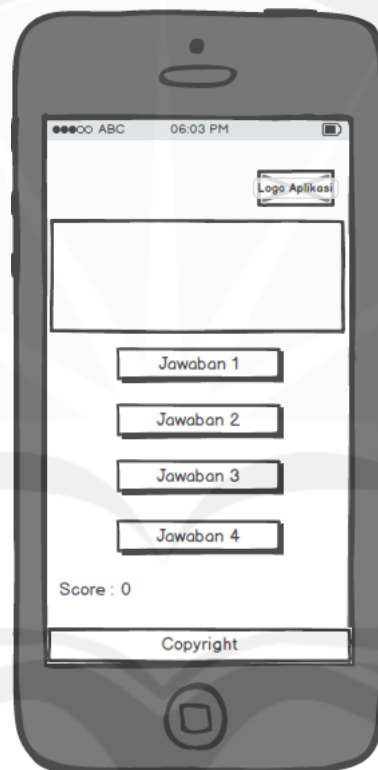
Gambar 3.16 Antarmuka Video Sulit

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	25/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



### 3.17 Antarmuka Latihan Soal

Antarmuka pada gambar 3.17 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Latihan Soal di Halaman Utama. Form ini terdapat soal dan 4 tombol jawaban, dimana saat salah satu jawaban dipilih soal akan berganti dan score akan bertambah jika jawaban benar dan tetap jika jawaban salah.

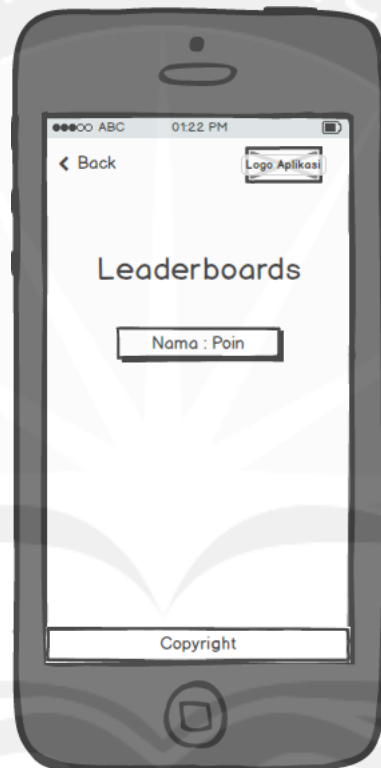


Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Latihan Soal

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	26/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.18 Antarmuka Nilai Tertinggi

Antarmuka pada gambar 3.18 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Nilai Tertinggi di Halaman Utama. Form ini menampilkan nilai tertinggi yang pernah didapatkan oleh pengguna dalam pengerjaan Latihan Soal.



Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Nilai Tertinggi

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –MY ENGLISH	27/29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.19 Antarmuka Tentang Pembuat

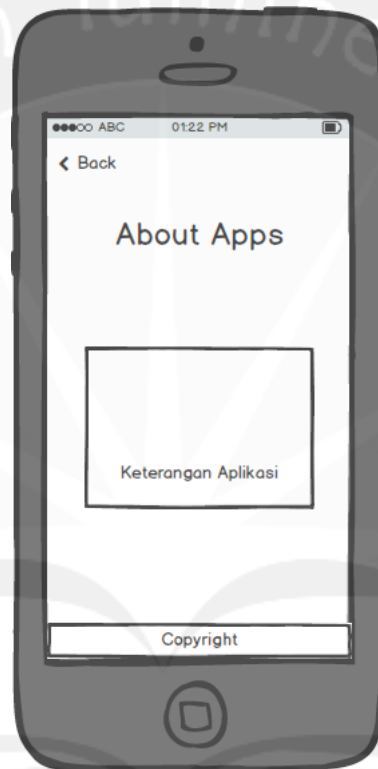
Antarmuka pada gambar 3.19 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Tentang Pembuat di Halaman Utama. Form ini menampilkan informasi tentang pengembang dari aplikasi ini.



Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Tentang Pembuat

### 3.20 Antarmuka Tentang Aplikasi

Antarmuka pada gambar 3.20 merupakan halaman yang tampil ketika pengguna memilih menu Tentang Aplikasi di Halaman Utama. Form ini menampilkan informasi tentang aplikasi ini.



Gambar 3.20 Antarmuka Tentang Aplikasi

**PC**

**PAPAN CERITA (STORY BOARD)**

**MY ENGLISH**


**(Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification*)**

**Dipersiapkan oleh:**

**I Gst. Md. Jiwa Atmaja Wikandiputra / 12 07 06902**

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri**

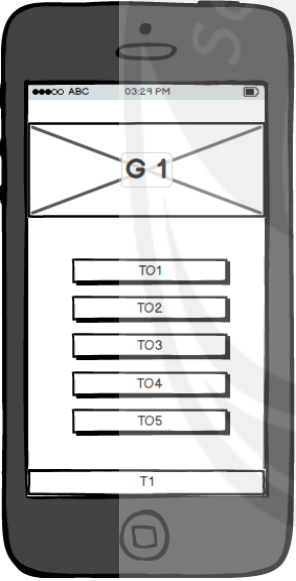
**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>PC-MY ENGLISH</b>		1/38
		Revisi		

No. Papan Cerita : PC01

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Halaman Utama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- G1: Gambar yang menunjukkan logo MY ENGLISH.</li><li>- G1: Logo MY ENGLISH</li><li>- TO1: Tombol Form <i>Materi Pembelajaran</i>.</li><li>- TO2: Tombol Form <i>Latihan Soal</i>.</li><li>- TO3: Tombol ke Form</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO1 diklik, maka akan menuju ke halaman <i>Materi Pembelajaran</i> (PC02).</li><li>2. Jika TO2 diklik, maka akan menuju ke halaman <i>Latihan Soal</i> (PC016).</li><li>3. Jika TO3 diklik, maka akan menuju ke halaman <i>Nilai Tertinggis</i> (PC17).</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

2/38

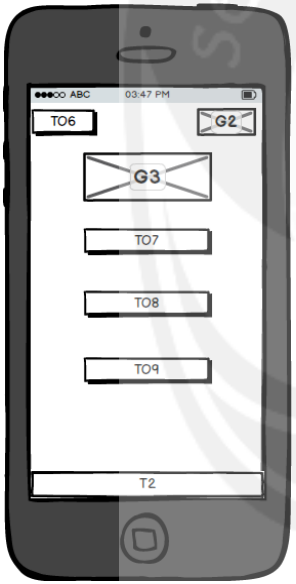
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	<p><i>Nilai Tertinggi.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T04: Tombol Form <i>Tentang Pembuat.</i></li> <li>- T05: Tombol keluar <i>Tentang Pengguna.</i></li> <li>- T1: Teks <i>copyright</i> aplikasi.</li> </ul>	<p>4. Jika T04 diklik, maka akan menuju ke halaman <i>Tentang Pembuat</i> (PC18).</p> <p>5. Jika T05 diklik, maka akan menuju halaman <i>Tentang Pengguna</i> (PC19)</p>
--	---	--

No. Papan Cerita : PC02

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Materi Pembelajaran	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- TO6: Tombol "kembali" ke halaman utama</li> <li>- G2: Logo aplikasi MY ENGLISH</li> <li>- G3: Gambar "Materi Pembelajaran" untuk menunjukkan halaman ini</li> <li>- TO7: Tombol Form</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika TO6 diklik maka akan menuju halaman utama (PC01).</li> <li>2. Jika TO7 diklik maka akan menuju Pembelajaran Mudah (PC03).</li> <li>3. Jika TO8 diklik maka akan menuju Pembelajaran Menengah (PC04).</li> <li>4. Jika TO9 diklik maka akan</li> </ol>

Program Studi Teknik Informatika	PC –MY ENGLISH	4/38
<p>Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika</p>		



	<p>Materi Pembelajaran Mudah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T08: Tombol Form Materi Pembelajaran Menengah.</li> <li>- T09: Tombol Form Materi Pembelajaran Sulit.</li> <li>- T2: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	<p>menuju Pembelajaran Sulit(PC05).</p>
--	--	---

No. Papan Cerita : PC03

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: <i>Pembelajaran Mudah</i>	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- TO10: Tombol "kembali" ke Materi Pembelajaran.</li> <li>- G4: Logo "MY ENGLISH"</li> <li>- G4: Gambar "Pembelajaran Mudah" untuk menunjukkan bahwa Form ini merupakan Form <i>Pembelajaran Mudah</i>.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika TO10 diklik maka akan menuju Materi Pembelajaran (PC02).</li> <li>2. Jika TO11 diklik maka akan menuju form <i>Simple Present Tense</i>.</li> <li>3. Jika TO12 diklik maka akan menuju form <i>Present Continuous Tense</i>.</li> <li>4. Jika TO13 diklik maka</li> </ol>

Program Studi Teknik Informatika	PC –MY ENGLISH	6/38
<p>Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- T011: Tombol Form "Simple Present Tense".</li> <li>- T012: Tombol Form "Present Continuous Tense"</li> <li>- T013: Tombol Form "Video Easy"</li> <li>- T3: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	<p>akan menuju form <i>Video Easy</i></p>
--	--	---

No. Papan Cerita : PC04

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Simple Present Tense	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
 A screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a status bar with 'ABC' and '03:47 PM'. Below that, there are two buttons: 'TO14' and 'G6'. The main content area is a large white rectangle labeled 'TV1'. At the bottom, there are two buttons: 'TO15' and 'TO16'. Below the buttons, there is a small label 'T4'.	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO14: Tombol "kembali" ke halaman Pembelajaran Mudah.</li><li>- G6: Logo MY ENGLISH</li><li>- TV1: Teks View yang berisi materi <i>Simple Present Tense</i>.</li><li>- TO15: Tombol yang menuju halaman sebelumnya.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO14 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Mudah</i> (PC03).</li><li>2. Jika TO15 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran sebelumnya</li><li>3. Jika TO16 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran selanjutnya.</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

8/38


Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- T016: Tombol yang menuju halaman selanjutnya. Tombol tidak akan tampak jika Form yang ditampilkan merupakan Form terakhir dari Form <i>Simple Present Tense</i>.</li> <li>- T4: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	
--	---	--

No. Papan Cerita : PC05

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Present Continuous Tense	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO17: Tombol "kembali" ke halaman Materi Pembelajaran.</li><li>- G6: Logo MY ENGLISH</li><li>- TV2: Teks View yang berisi materi <i>Present Continuous Tense</i>.</li><li>- TO18: Tombol yang menuju halaman</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO17 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Mudah</i>(PC03).</li><li>2. Jika TO18 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran sebelumnya</li><li>3. Jika TO19 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

10/38

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	<p>sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T019: Tombol yang menuju halaman selanjutnya. Tombol tidak akan tampak jika Form yang ditampilkan merupakan Form terakhir dari Form <i>Simple Present Tense</i>.</li> <li>- T5: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	<p>selanjutnya.</p>
--	--	---------------------

No. Papan Cerita : PC06

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View


Judul: Video Easy	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<p>- TO20: Tombol "done" ke halaman <i>Pembelajaran Mudah</i>.</p>	<p>1. Jika TO20 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Mudah</i> (PC03).</p>



No. Papan Cerita : PC07

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Pembelajaran Menengah	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO21: Tombol "kembali" ke Materi Pembelajaran.</li><li>- G7: Logo "MY ENGLISH"</li><li>- G8: Gambar "Pembelajaran Menengah" untuk menunjukkan bahwa Form ini merupakan Form <i>Pembelajaran</i></li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO21 diklik maka akan menuju Materi Pembelajaran (PC02).</li><li>2. Jika TO22 diklik maka akan menuju form <i>Simple Past Tense</i>.</li><li>3. Jika TO23 diklik maka akan menuju form <i>Past Continuous Tense</i>.</li><li>4. Jika TO24 diklik maka</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

13/38


Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	<p><i>Menengah.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T022: Tombol Form "Simple Past Tense".</li> <li>- T023: Tombol Form "Past Continuous Tense"</li> <li>- T024: Tombol Form "Video Medium"</li> <li>- T6: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	<p>akan menuju form <i>Video Medium</i>.</p>
--	--	--

No. Papan Cerita : PC08

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Simple Past Tense	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
 A screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a status bar with signal strength, 'ABC', and the time '03:47 PM'. Below the status bar, there are two buttons: 'TO25' on the left and 'G9' on the right. The main content area is a large white rectangle labeled 'TV3'. At the bottom of the screen, there are two buttons: 'TO26' on the left and 'TO27' on the right. Below these buttons is a small white rectangle labeled 'T7'. The phone's home button is visible at the very bottom.	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO25: Tombol "kembali" ke halaman <i>Pembelajaran Menengah</i>.</li><li>- G9: Logo MY ENGLISH</li><li>- TV3: Teks View yang berisi materi <i>Simple Past Tense</i>.</li><li>- TO26: Tombol yang menuju halaman</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO25 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Menengah</i> (PC07).</li><li>2. Jika TO26 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran sebelumnya</li><li>3. Jika TO27 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran selanjutnya.</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

15/38


Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	<p>sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T027: Tombol yang menuju halaman selanjutnya. Tombol tidak akan tampak jika Form yang ditampilkan merupakan Form terakhir dari Form <i>Simple Past Tense</i>.</li> <li>- T7: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	
--	---	--

No. Papan Cerita : PC09

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View


Judul: Past Continuous Tense	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO28: Tombol "kembali" ke halaman <i>Pembelajaran Menengah</i>.</li><li>- G10: Logo MY ENGLISH</li><li>- TV4: Teks View yang berisi materi <i>Past Continuous Tense</i>.</li><li>- TO29: Tombol yang menuju halaman</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO28 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Menengah</i> (PC07).</li><li>2. Jika TO29 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran sebelumnya</li><li>3. Jika TO30 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran</li></ol>

	<p>sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T030: Tombol yang menuju halaman selanjutnya. Tombol tidak akan tampak jika Form yang ditampilkan merupakan Form terakhir dari Form <i>Simple Past Tense</i>.</li> <li>- T8: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	<p>selanjutnya.</p>
--	---	---------------------

No. Papan Cerita : PC10

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

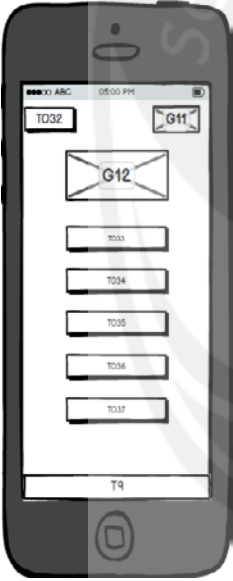
G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Video Medium	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<p>- TO31: Tombol "done" ke halaman <i>Pembelajaran Menengah</i>.</p>	<p>1. Jika TO31 diklik maka akan menuju ke <i>Pembelajaran Menengah</i>.</p>

No. Papan Cerita : PC11

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Pembelajaran Sulit	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO32: Tombol "kembali" ke Materi Pembelajaran.</li><li>- G11: Logo "MY ENGLISH"</li><li>- G12: Gambar "Pembelajaran Sulit" untuk menunjukkan bahwa Form ini merupakan Form Pembelajaran Sulit.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO32 diklik maka akan menuju Materi Pembelajaran (PC02).</li><li>2. Jika TO33 diklik maka akan menuju form <i>Passive Simple Present</i>.</li><li>3. Jika TO34 diklik maka akan menuju form <i>Passive Simple Past</i>.</li><li>4. Jika TO35 diklik maka</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

20/38

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- T033: Tombol Form "Passive Simple Present".</li> <li>- T034: Tombol Form "Passive Simple Past"</li> <li>- T035: Tombol Form "Passive Present Continuous"</li> <li>- T036: Tombol Form "Passive Past Continuous"</li> <li>- T037: Tombol Form "Video Hard"</li> <li>- T9: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	<p>akan menuju form <i>Passive Present Continuous</i>.</p> <p>5. Jika T036 diklik maka akan menuju form <i>Passive Past Continuous</i>.</p> <p>6. Jika T037 diklik maka akan menuju form <i>Video Hard</i>.</p>
--	--	---

No. Papan Cerita : PC12

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Passive Simple Present	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO38: Tombol "kembali" ke halaman <i>Pembelajaran Sulit</i>.</li><li>- G13: Logo MY ENGLISH</li><li>- TV5: Teks View yang berisi materi <i>Passive Simple Present</i>.</li><li>- TO39: Tombol yang menuju halaman sebelumnya.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO38 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Sulit</i> (PC11).</li><li>2. Jika TO39 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran sebelumnya</li><li>3. Jika TO40 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

22/38

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- T040: Tombol yang menuju halaman selanjutnya. Tombol tidak akan tampak jika Form yang ditampilkan merupakan Form terakhir dari Form <i>Passive Simple Present</i>.</li> <li>- T10: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	selanjutnya.
--	--	--------------

No. Papan Cerita : PC13

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Passive Simple Past	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO41: Tombol "kembali" ke halaman <i>Pembelajaran Sulit</i>.</li><li>- G14: Logo MY ENGLISH</li><li>- TV5: Teks View yang berisi materi <i>Passive Simple Past</i>.</li><li>- TO42: Tombol yang menuju halaman sebelumnya.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO41 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Sulit</i> (PC11).</li><li>2. Jika TO42 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran sebelumnya</li><li>3. Jika TO43 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran selanjutnya.</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

24/38

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- T043: Tombol yang menuju halaman selanjutnya. Tombol tidak akan tampak jika Form yang ditampilkan merupakan Form terakhir dari Form <i>Passive Simple Past</i>.</li> <li>- T11: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	
--	---	--

No. Papan Cerita : PC14

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Passive Present Continuous	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO44: Tombol "kembali" ke halaman <i>Pembelajaran Sulit</i>.</li><li>- G15: Logo MY ENGLISH</li><li>- TV7: Teks View yang berisi materi <i>Passive Present Continuous</i>.</li><li>- TO45: Tombol yang menuju halaman</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO44 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Sulit</i> (PC11).</li><li>2. Jika TO45 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran sebelumnya</li><li>3. Jika TO46 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran</li></ol>

	<p>sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T046: Tombol yang menuju halaman selanjutnya. Tombol tidak akan tampak jika Form yang ditampilkan merupakan Form terakhir dari Form <i>Passive Simple Past</i>.</li> <li>- T12: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	<p>selanjutnya.</p>
--	--	---------------------

No. Papan Cerita : PC15

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Passive Past Continuous	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO47: Tombol "kembali" ke halaman <i>Pembelajaran Sulit</i>.</li><li>- G16: Logo MY ENGLISH</li><li>- TV8: Teks View yang berisi materi <i>Passive Past Continuous</i>.</li><li>- TO48: Tombol yang menuju halaman</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO47 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Sulit</i> (PC11).</li><li>2. Jika TO48 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran sebelumnya</li><li>3. Jika TO49 diklik maka akan menuju ke materi pembelajaran</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

28/38

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika




	<p>sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T049: Tombol yang menuju halaman selanjutnya. Tombol tidak akan tampak jika Form yang ditampilkan merupakan Form terakhir dari Form <i>Passive Simple Past</i>.</li> <li>- T13: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	<p>selanjutnya.</p>
--	--	---------------------

No. Papan Cerita : PC16

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Video Hard	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<p>- TO50: Tombol "kembali" ke halaman <i>Pembelajaran Sulit</i>.</p>	<p>1. Jika TO47 diklik maka akan menuju <i>Pembelajaran Sulit</i> (PC11).</p>

No. Papan Cerita : PC17

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Latihan Soal	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
 A screenshot of a mobile application interface. At the top, there's a status bar with 'ABC' and '05:54 PM'. Below that, a small box labeled 'G17' contains a logo. A larger box labeled 'TV9' contains a question. Below the question are four buttons labeled 'TO51', 'TO52', 'TO53', and 'TO54'. At the bottom, there are two text boxes labeled 'T14' and 'T15'.	<ul style="list-style-type: none"><li>- G17: Logo "MY ENGLISH"</li><li>- TV9: Teks View untuk menampilkan pertanyaan</li><li>- TO51: Tombol pilihan jawaban pertama.</li><li>- TO52: Tombol pilihan jawaban kedua</li><li>- TO53: Tombol pilihan jawaban ketiga</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika TO51 diklik maka akan muncul soal selanjutnya dan nilai pada T14 akan bertambah jika jawaban benar dan tidak bertambah jika salah.</li><li>2. Jika TO52 diklik maka akan muncul soal selanjutnya dan nilai pada T14 akan bertambah jika jawaban benar dan tidak bertambah jika</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

31/38

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- T054: Tombol pilihan jawaban keempat</li> <li>- T14: Teks <i>score</i></li> <li>- T15: Teks <i>copyright</i></li> </ul>	<p>salah.</p> <p>3. Jika T053 diklik maka akan muncul soal selanjutnya dan nilai pada T14 akan bertambah jika jawaban benar dan tidak bertambah jika salah.</p> <p>4. Jika T054 diklik maka akan muncul soal selanjutnya dan nilai pada T14 akan bertambah jika jawaban benar dan tidak bertambah jika salah.</p>
--	--	---

No. Papan Cerita : PC18

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Nilai Tertinggi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- T055: Tombol "kembali" ke Halaman Utama</li><li>- G18: Logo "MY ENGLISH"</li><li>- G19: Gambar "Nilai Tertinggi" untuk menunjukkan bahwa ini halaman <i>Nilai Tertinggi</i>.</li><li>- T16: Teks nilai tertinggi</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika T055 diklik maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. T16 akan berubah jika <i>score</i> yang didapat lebih tinggi dari <i>score</i> tertinggi sebelumnya.</li></ol>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

33/38

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	- T17: Teks <i>copyright</i>	
--	------------------------------	--




No. Papan Cerita : PC19

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Tentang Pembuat	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO56: Tombol "kembali" ke Halaman Utama</li><li>- G20: Logo "MY ENGLISH"</li><li>- G21: Gambar "Tentang Pembuat" untuk menunjukkan bahwa ini halaman <i>Tentang Pembuat</i>.</li><li>- G22: Foto pengembang aplikasi</li></ul>	<p>3. Jika TO56 diklik maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</p>



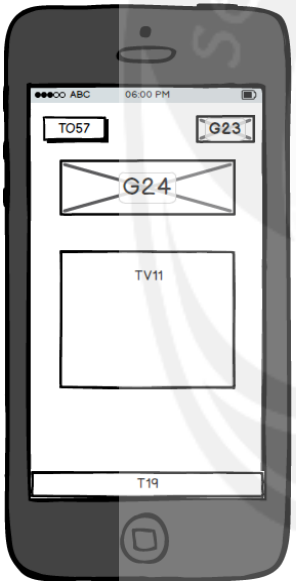
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TV10: Teks View yang berisikan data diri pengembang aplikasi</li><li>- T10: Teks <i>copyright</i></li></ul>	
--	---	--



No. Papan Cerita : PC20

Topik : Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menerapkan *Gamification* (MY ENGLISH)

G = Gambar || T = Teks || TO = Tombol || TV = Teks View

Judul: Tentang Pengguna	Arahan Grafik	Arahan Keterangan: Langkah
	<ul style="list-style-type: none"><li>- TO57: Tombol "kembali" ke Halaman Utama</li><li>- G23: Logo "MY ENGLISH"</li><li>- G24: Gambar "Tentang Pengguna" untuk menunjukkan bahwa ini halaman <i>Tentang Pengguna</i>.</li></ul>	<p>1. Jika TO56 diklik maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</p>

Program Studi Teknik Informatika

PC –MY ENGLISH

37/38

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

	<ul style="list-style-type: none"><li>- TV11: Teks View yang berisikan penjelasan mengenai aplikasi</li><li>- T10: Teks <i>copyright</i></li></ul>	
--	--	--