

2.6 <i>State Of The Art</i>	II-4
BAB III METODOLOGI	III-1
3.1 Metode Penelitian.....	III-1
3.1.1 <i>Awareness</i> (Kesadaran).....	III-2
3.1.2 <i>Sugestion</i> (Saran)	III-2
3.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	III-2
3.1.4 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	III-6
3.1.5 <i>Conclusion</i> (Kesimpulan).....	III-6
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1 <i>Planning</i> (Perencanaan)	IV-1
4.2 <i>Design</i> (Percancangan).....	IV-2
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	IV-2
4.2.2 <i>Sequence Diagram</i>	IV-4
4.2.3 <i>Class Diagram</i>	IV-5
4.2.4 <i>Interface</i> (Perancangan Antarmuka).....	IV-8
4.3 <i>Coding</i> (Pengkodingan)	IV-13
4.3.1 <i>Source Code</i>	IV-13
4.3.2 Implementasi Aplikasi	IV-24
4.4 <i>Testing</i> (Pengujian)	IV-30
4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	IV-33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	V-1
5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran.....	V-1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrix	II-5
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Data	IV-1
Tabel 4.2 Identifikasi Aktor	IV-2
Tabel 4.3 Identifikasi Use Case	IV-4
Tabel 4.4 Menu Awal	IV-8
Tabel 4.5 Menu Tutorial 1	IV-8
Tabel 4.6 Menu Tutorial 2	IV-9
Tabel 4.7 Menu Tutorial 3	IV-10
Tabel 4.8 Menu Tutorial 4	IV-10
Tabel 4.9 Menu Tutorial 5	IV-11
Tabel 4.10 Menu Utama	IV-12
Tabel 4.11 <i>Source Game Manager</i>	IV-13
Tabel 4.12 <i>Source Example Streaming</i>	IV-15
Tabel 4.13 Spesifikasi Software dan Hardware	IV-30
Tabel 4.14 Pengujian Menu Awal	IV-30
Tabel 4.15 Pengujian Menu Tutorial 1	IV-30
Tabel 4.16 Pengujian Menu Tutorial 2	IV-31
Tabel 4.17 Pengujian Menu Tutorial 3	IV-31
Tabel 4.18 Pengujian Menu Tutorial 4	IV-31
Tabel 4.19 Pengujian Menu Tutorial 5	IV-32
Tabel 4.20 Pengujian Menu Mulai	IV-32

DAFTAR GAMBAR

Tabel 3.1 Diagram Alir	III-2
Tabel 3.2 Metode <i>Design and Creation</i>	III-3
Tabel 3.3 <i>Metodologi Extreme Programming</i>	III-5
Tabel 4.1 <i>Flowchart</i>	IV-3
Tabel 4.2 <i>Use Case Diagram</i>	IV-4
Tabel 4.3 <i>Sequence Diagram</i>	IV-5
Tabel 4.4 <i>State Diagram</i>	IV-6
Tabel 4.5 Class Diagram.....	IV-7
Tabel 4.6 Perancangan Antarmuka Menu Awal.....	IV-8
Tabel 4.7 Perancangan Antarmuka Menu Tutorial 1.....	IV-8
Tabel 4.8 Perancangan Antarmuka Menu Tutorial 2.....	IV-9
Tabel 4.9 Perancangan Antarmuka Menu Tutorial 3.....	IV-10
Tabel 4.10 Perancangan Antarmuka Menu Tutorial 4.....	IV-10
Tabel 4.11 Perancangan Antarmuka Menu Tutorial 5.....	IV-11
Tabel 4.12 Perancangan Antarmuka Menu Utama.....	IV-12
Tabel 4.10 Perancangan Antarmuka Menu Tutorial 4.....	IV-10
Tabel 4.11 Perancangan Antarmuka Menu Tutorial 5.....	IV-11
Tabel 4.12 Perancangan Antarmuka Menu Utama.....	IV-12
Tabel 4.13 Halaman Menu Awal.....	IV-25
Tabel 4.14 Halaman Menu Tutorial 1.....	IV-25
Tabel 4.15 Halaman Menu Tutorial 2.....	IV-26
Tabel 4.16 Halaman Menu Tutorial 3.....	IV-27

Tabel 4.17 Halaman Menu Tutorial 4.....	IV-27
Tabel 4.18 Halaman Menu Tutorial 5.....	IV-28
Tabel 4.19 Halaman Menu Utama.....	IV-29
Tabel 4.20 Halaman Menu Hasil	IV-29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Inggris di era digital native saat ini menduduki posisi yang sangat penting dalam dunia pendidikan di Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Inggris diharapkan akan menghasilkan individu-individu Indonesia yang mampu berkomunikasi dalam bahasa internasional dengan berbagai bangsa di dunia. Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia masih menghadapi berbagai persoalan. Hal ini terbukti dari beberapa hasil penelitian dan laporan yang menunjukkan bahwa penguasaan bahasa Inggris siswa-siswa di Indonesia secara umum masih rendah. Seperti dikutip dari Sukamerta (2013: 4) yang menyebut bahwa penguasaan bahasa Inggris tamatan pendidikan dasar di Indonesia tidak berhasil dibandingkan dengan negara tetangga, seperti Malaysia dan Singapura. Selain itu, berdasarkan laporan yang dimuat di Kompas.com melalui situs Klub Guru Indonesia, hasil ujian nasional 2009 untuk mata pelajaran bahasa Inggris menduduki peringkat bawah dibanding mata pelajaran lainnya (Yusuf, 2012).

Di samping kurangnya pemahaman siswa-siswi sekolah terhadap bahasa Inggris, pada zaman era modern seperti sekarang membuat siswa-siswi tersebut terbilang cukup mahir dalam mengoperasikan perangkat *smartphone* berbasis android. Salah satu sistem operasi perangkat bergerak yang menyediakan layanan penyediaan informasi adalah Android, Android menyediakan berbagai layanan, termasuk layanan pengenalan suara manusia (*Speech Recognition*). *Speech Recognition* adalah proses identifikasi