

**PENGEMBANGAN *GAME CASUAL WORDS* PENCARIAN
KATA BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID* UNTUK
SISWA SMP NEGERI 9 KOTA TEGAL**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menempuh Mata Kuliah Skripsi
Pada Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika

Oleh:

DANANG JANAN FAWWAZAN

20090144

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA
TEGAL
2024**

**PENGEMBANGAN *GAME CASUAL WORDS* PENCARIAN
KATA BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID* UNTUK
SISWA SMP NEGERI 9 KOTA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menempuh Mata Kuliah Skripsi
Pada Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika

Oleh:

DANANG JANAN FAWWAZAN

20090144

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA
TEGAL
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Danang Janan Fawwazan

NIM : 20090144

Adalah mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Skripsi yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN GAME CASUAL WORDS PENCARIAN KATA
BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SMP
NEGERI 9 KOTA TEGAL”**

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Skripsi ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Skripsi ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Skripsi, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 19 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Danang Janan Fawwazan
NIM. 20090144

HALAMAN REKOMENDASI

Pembimbing Skripsi memberikan rekomendasi kepada:

Nama : Danang Janan Fawwazan
NIM : 20090124
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN GAME CASUAL WORDS
PENCARIAN KATA BAHASA INGGRIS BERBASIS
ANDROID UNTUK SISWA SMP NEGERI 9 KOTA
TEGAL

Untuk mengikuti Ujian Skripsi karena telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.

Tegal, 19 Agustus 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Sharlina Febbi Handayani, S.Kom., M.Kom.
NIPY. 06.014.183



Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs.
NIPY. 03.021.490

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Danang Janan Fawwazan
NIM : 20090144
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN *GAME CASUAL WORDS*
PENCARIAN KATA BAHASA INGGRIS BERBASIS
ANDROID UNTUK SISWA SMP NEGERI 9 KOTA TEGAL
Dinyatakan lulus Ujian Skripsi pada program studi Sarjana Terapan Teknik
Informatika Politeknik Harapan Bersama

Tegal, 2024

Dewan Penguji:

Nama
1. Ketua : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.
2. Anggota I : Dyah Apriliani, S.T., M. Kom.
3. Anggota II : Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs.

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Dyah Apriliani, S.T., M. Kom.
NIPY. 09.015.225

ABSTRAK

SMP Negeri 9 Kota Tegal menghadapi tantangan dalam meningkatkan kemampuan siswa mengingat kosakata Bahasa Inggris. Pembelajaran di sekolah ini masih bergantung pada media manual seperti buku dan papan tulis, yang kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* pencarian kata dalam Bahasa Inggris yang dapat membantu siswa lebih tertarik dalam belajar kosakata. *Game* ini dikembangkan menggunakan *Unity*, sebuah *game engine* yang memungkinkan pengembangan *game* pada berbagai platform. Dataset yang digunakan dalam *game* ini mencakup kata kerja, kata sifat, kata benda, dan kata ganti yang disusun dalam bentuk lima huruf. Berdasarkan hasil pengujian, *game* ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah dioperasikan, serta berhasil membantu siswa dalam mengingat dan memahami kosakata Bahasa Inggris dengan lebih baik. Pengujian *Blackbox* menunjukkan bahwa semua fitur dalam *game* berfungsi dengan baik. Diharapkan *game* ini dapat menjadi solusi interaktif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 9 Kota Tegal.

Kata Kunci : *Game* pencarian kata, *unity*, *blackbox*.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN *GAME CASUAL WORDS* PENCARIAN KATA BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID* UNTUK SISWA SMP NEGERI 9 KOTA TEGAL”.

Skripsi merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Sarjana Terapan pada program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A., selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Ibu Dyah Apriliani, S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika
3. Ibu Sharfina Febby Handayani, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I
4. Bapak Ardi Susanto, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing II
5. Terima kasih, Ibu dan Bapak, atas dukungan tiada henti, doa yang tak putus, dan kasih sayang yang melimpah.
6. Semua pihak telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa untuk kelancaran penyelesaian laporan Skripsi ini.

Semoga laporan Skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 2024
Penulis,



Danang Janan Fawwazan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN REKOMENDASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.2.1 Tujuan	3
1.2.2 Manfaat	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tinjauan Pustaka	4
1.5 Data Penelitian	10
1.5.1 Dataset.....	10
1.5.2 <i>Assets</i>	10
1.5.3 Alat Penelitian.....	12
BAB II PRODUK	13
2.1 Perancangan.....	13
2.1.1 Perancangan Desain UML	13
2.1.2 <i>Use Case Diagram</i>	14
2.1.3 <i>Flowchart</i>	24
2.1.4 <i>User Interface</i>	24
2.1.5 Pengujian Sistem.....	31
2.2 Kesimpulan dan Saran.....	38
2.2.1 Kesimpulan	38
2.2.2 Saran.....	38

BAB III HKI	39
3.1 Proses.....	39
3.2 Identitas HKI	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Use Case Diagram</i>	14
Gambar 2. 2 <i>Activity Diagram Login</i>	15
Gambar 2. 3 <i>Activity Diagram Play Game</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Activity Diagram Setting</i>	16
Gambar 2. 5 <i>Activity Diagram About</i>	17
Gambar 2. 6 <i>Activity Diagram Score</i>	17
Gambar 2. 7 <i>Activity Diagram Materi</i>	18
Gambar 2. 8 <i>Activity Diagram Exit</i>	18
Gambar 2.9 <i>Sequence Diagram Mulai Game</i>	19
Gambar 2.10 <i>Sequence Diagram Memainkan Game</i>	20
Gambar 2.11 <i>Sequence Diagram Setting</i>	21
Gambar 2.12 <i>Sequence Diagram About</i>	21
Gambar 2. 13 <i>Sequence Diagram Score</i>	22
Gambar 2. 14 <i>Sequence Diagram Materi</i>	23
Gambar 2.15 <i>Sequence Diagram Exit</i>	23
Gambar 2. 16 <i>Flowchart Game</i>	24
Gambar 2. 17 <i>Input Nama</i>	25
Gambar 2. 18 <i>Tampilan Menu Awal</i>	26
Gambar 2. 19 <i>Menu About</i>	27
Gambar 2. 20 <i>Menu Setting</i>	28
Gambar 2. 21 <i>Menu Materi</i>	28
Gambar 2. 22 <i>Menu Menjawab Game</i>	29
Gambar 2. 23 <i>Menu Score</i>	30
Gambar 2. 24 <i>Menu Complete</i>	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Penelitian Terdahulu	7
Tabel 1.2 Tabel Perangkat Lunak	12
Tabel 2 1 Tabel Pengujian.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kesepakatan Bimbingan Skripsi	A-1
Lampiran 2 Surat Pernyataan Pengajuan HKI	B-1
Lampiran 3 Surat Pengalihan HKI	C-1
Lampiran 4 Manual Book dan Dokumen Teknikal.....	D-1
Lampiran 5 Sertifikat HKI	E-1
Lampiran 6 Lembar Bimbingan	F-1