

ABSTRAK

Nama : Adelia Shyfa Fauziah R
NPM : 140 2017 003
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Perancangan Aplikasi Belajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Berbasis Android

Pembelajaran Bahasa Inggris saat ini di Indonesia sudah mulai diajarkan pada siswa tingkat Sekolah Dasar, hal ini didasarkan bahwa penggunaan Bahasa Inggris harus ditanamkan sejak dini untuk mempersiapkan sumber daya Indonesia siap bersaing dengan sumber daya asing. Permasalahan yang muncul adalah merubah mindset masyarakat Indonesia dari belajar Bahasa Inggris itu “sulit” menjadi “menyenangkan”. Untuk mengatasi masalah tersebut penulis mencoba menciptakan lingkungan yang nyaman dan mendukung dalam belajar Bahasa Inggris berupa Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Android, Metodologi yang digunakan adalah *extreme programming*. Pengujian aplikasi dengan menggunakan *black box* dan *system usability scale*. Metodologi pengembangan perangkat lunak *extreme programming*. *Extreme programming* adalah metode pengembangan sistem yang terstruktur dan sistem dapat menentukan serangkaian aktiitas, metode, alat yang dirancang dalam proses pengembangan. *Black box* merupakan salah satu testing yang mudah digunakan. Teknik pengujian *black box* yang berfokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak. *System usability scale* (SUS) merupakan metode penilaian kegunaan yang memberikan skor kecocokan berdasarkan jumlah pertimbangan yang tepat berdasarkan ukuran sampel yang kecil, pertimbangan waktu dan biaya. Hasil yang didapatkan dari aplikasi setelah pengujian yaitu, 85% yang di mana dapat dinilai sebagai bagus untuk digunakan anak. Menurut tinjauan Islam untuk aplikasi belajar bahasa Inggris untuk anak usia sekolah dasar berbasis android diperbolehkan karena terdapat manfaat yang dapat menambah pengetahuan untuk penggunaannya dan tidak terdapat mudorot.

Kata kunci: Unity, *extreme programming*, Android, belajar bahasa Inggris