

APLIKASI PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA DAYAK NGAJU BERBASIS *MOBILE ANDROID*

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH :

SARIPUDIN

C1557201052

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA**

2021

**APLIKASI PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU BERBASIS *MOBILE ANDROID***

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

SARIPUDIN

C1557201052

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : **SARIPUDIN**

NIM : **C1557201052**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

APLIKASI PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA DAYAK NGAJU BERBASIS *MOBILE ANDROID*

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi di cantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadan dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan skripsi apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap skripsi atau karya ilmiah orang lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 25 Juni 2021

Membuat Pernyataan



SARIPUDIN

PERSETUJUAN

APLIKASI PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA DAYAK NGAJU BERBASIS *MOBILE ANDROID*

Tugas Akhir Ini Telah Disetujui

Pada Tanggal 25 Juni 2021

Pembimbing I,



Susi Hendartie, M.Kom.
NIK. 197803202008001

Pembimbing II,



Agung Prabowo, S.Kom., M.SSI.
NIK. 197603272016107

Mengetahui

STMIK Palangkaraya



Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

APLIKASI PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA DAYAK NGAJU BERBASIS *MOBILE ANDROID*

Tugas Akhir ini telah Diujikan

Pada Tanggal 9 Juli 20121

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Ferdiyani Haris, M.Kom.
Ketua

2. Bayu Pratana Nugroho S.Kom., M.T.
Sekretaris

3. Drs. Sartana, M.Si.
Anggota

4. Susi Hendartie, M.Kom.
Anggota

5. Agung Prabowo, S.Kom., M.SSI
Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Apa yang saya mulai dengan impian
Harus saya selesaikan dengan pembuktian,
Menyerah berarti selesai membawa penyesalan”.

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

- ✓ Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ✓ Kepada Kedua Orang Tua saya Ayah Julima dan Ibu Murjiah Terimakasih Atas dukungan, semangat dan doa yang diberikan.
- ✓ Untuk para Dosen terima kasih yang telah membimbing saya dari awal.
- ✓ Untuk Kekasih saya Marini Zulmarnis, yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
- ✓ Untuk sahabat saudari dan saudaraku:
Yankris,S.Pd, M.Andrie Rizki Perdana,SH,
Irwan,S.Kom, Adi Thojoyo,S.Pd, Tegi Paulus,
SE, dan M.Rais Murdiantoe Terimakasih Atas
Motivasi yang Telah Kalian Berikan.

INTISARI

SARIPUDIN, C1557201052, 2021. Aplikasi Percakapan Sehari-Hari Dalam Bahasa Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android*, Pembimbing I Susi Hendartie, M.Kom., Pembimbing II Agung Prabowo, S.Kom. M.SSI.

Teknologi teknologi perangkat bergerak saat ini sangatlah pesat, teknologi ini tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, tapi digunakan juga sebagai media pembelajaran salah satunya layanan yang disukai pada perangkat bergerak adalah mudahnya belajar dengan aplikasi.

Permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai mana merancang dan membangun aplikasi Percakapan Sehari-Hari Dalam Bahasa Dayak Ngaju Berbasis *Android Mobile* Aplikasi ini bertujuan agar pengguna atau siswa lebih menyukai pelajaran molok/Bahasa Dayak Ngaju.

Dalam hal ini aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi percakapan sehari-hari yang berisi tentang Bahasa Dayak Ngaju materi dari Kelas III Sampai Kelas VI. Sekolah Dasar. Aplikasi ini merupakan Aplikasi *Android* yang dibuat menggunakan *Mit App Inventor 2* dibantu dengan pengolahan gambar *CorelDraw.GraphicsSuite.2019* Merode yang digunakan dalam pembuatan multimedia yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, testing dan distribution*. Perancangan dan pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk menarik minat anak-anak yang berusia setingkat drkolah dasar dalam belajar Bahasa Dayak Ngaju.

Berdasarkan penelitian yang telah dihasilkan Aplikasi Percakapan Sehari-Hari Dalam Bahasa Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android* dengan menggunakan *Mit App Inventor 2*, berdasarkan uji coba kepada siswa Aplikasi ini berdampak positif bagi pengguna untuk mrnumbuhkan keinginan belajar Bahasa Dayak Ngaju, aplikasi percakapan Bahasa Dayak Ngaju ini dapat di pasang pada *smartphone* dengan system operasi minimal 4.1 (*jellybean*), dan proses uji coba aplikasi ini menggunakan *black box testing* dan memberikan angket kuesioner kepada orang lain.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju Mobile Android, *Mit App Inventor 2*.

ABSTRACT

SARIPUDIN, C1557201052, 2021. Aplikasi Percakapan Sehari-Hari Dalam Bahasa Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android*, Pembimbing I Susi Hendartie, M.Kom., Pembimbing II Agung Prabowo, S.Kom. M.SSI.

Mobile device technology is currently very fast, this technology is not only used as a communication medium, but also used as a learning medium, one of the preferred services on mobile devices is the ease of learning with applications.

The problem of this research is as to design and build a daily conversation application in the Ngaju Dayak language based on Android Mobile. This application aims to make users or students of SDN-8 Menteng G.Obos XII Palangka Raya prefer Molok lessons / Ngaju Dayak Language.

In this case the application made is a daily conversation application that contains the Dayak Ngaju language material from Class III to Class VI Elementary Schools. This application is an Android application created using Mit App Inventor 2 assisted by CorelDraw image processing. GraphicsSuite.2019 The method used in multimedia production consists of 6 stages, namely concept, design, material collecting, testing and distribution. The purpose of designing and making this application is to attract children who are at the elementary school level in learning the Ngaju Dayak language.

Based on the research that has been produced by the Daily Conversation Application in Dayak Ngaju Language based on Android Mobile using Mit App Inventor 2, based on trials with students This application has a positive impact on users to grow the desire to learn the Ngaju Dayak Language, this Dayak Ngaju language conversation application can Installed on a smartphone with an operating system of at least 4.1 (jellybean), and the testing process for this application uses black box testing and gives questionnaires to others.

Keywords: Learning of Dayak Ngaju Language Mobile Android, Mit App Inventor 2.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan sujud Syukur Kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan berjudul **Aplikasi Percakapan Sehari-Hari Dalam Bahasa Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android***. Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang program S1 program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya dapat diselesaikan sesuai rencana.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terimakasih sebesar besarnya kepada semua pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Bedsy, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN-8 Menteng G.Obos XII Palangka Raya.
3. Yuliansanti, S.Pd. selaku guru SDN-8 Menteng G.Obos XII Palangka Raya. Yang Memberikan waktu belajar murid mengenal aplikasi.
4. Fatiami Zainab, S.Pd. selaku guru yang mengajar Bahasa Dayak Ngaju.
5. Susi Hendartie, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam perancangan dan pembuatan program.
6. Agung Prabowo, S.Kom., M.SSI. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir ini.
7. Kedua Orang Tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi selama penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Teman-teman yang telah memberikan penulis semangat dan dukungan selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahawa tidak semuanya sempurna dalam penyusunan Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan Tugas Akhir ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, sekian dan terima kasih.

Palangka Raya, Juni 2021

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a long horizontal stroke at the end.

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN INTISARI	v
HALAMAN ABSTRACK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan	5
E. Manfaat	5
F. Sstematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Metode Penelitian	6
a. Metode Pengumpulan Data	6
b. Metode Observasi	6
c. Metode Kepustakaan	6
d. Metode Wawancara	7
e. Metode Dokumentasi	7
f. Metode Kuesioner	7
2. Metode Pengembangan Prangkat Lunak.....	7
1. Analisis dan Definisi Persyaratan	7
a. Fase Design Workshop	8
b. Fase Implementation	8
B. Definisi Istilah.....	9
1. Aplikasi	9
2. Percakapan	9
3. Bahasa Dayak Ngaju.....	9
4. Mobile Android.....	10
C. Kajian Penelitian Yang Relepan	11

BAB III METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian	22
B. Kajian Teori	22
1. Aplikasi	22
2. Percakapan	22
3. Bahasa Dayak Ngaju	23
4. Android Mobile	24
5. Mit App Inventor	25
6. Waterfall.....	27
7. Flowchart	29
8. UML (Unified Modelling Language).....	31
1. Use Case Diagram.....	31
2. Sequence Diagram	33
3. Activity Diagram.....	34
9. Skala Likert	35
10. Black Box Testing.....	36

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi	38
1. Uji Coba Sistem dan Program	38
a. System Requirement	39
b. Pengujian Alpha	39
c. Pengujian Beta	41
2. Manual Program	43
3. Manual Instalasi	44
4. Pemeliharaan Sistem	44
B. Hasil Penelitian Dan Pembahasan	45
1. Pembahasan Listing Program	45
2. Pembahasan Pembuatan Aplikasi	48
3. Pembahasan Interface/Antarmuka Program.....	55
4. Pembahasan Hasil Response Pengguna (hasil questioner).....	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	68
B. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian yang Relevan	18
Tabel 2. Simbol-simbol Flowchart	29
Tabel 3. Simbol-simbol Use Case Diagram	32
Tabel 4. Simbol-simbol Sequence Diagram	33
Tabel 5. Simbol-simbol Activity Diagram	34
Tabel 6. Bobot Skala Liker	35
Tabel 7. Hasil Pengujian Alpha	38
Tabel 8. Bobot Nilai	40
Tabel 9. Peresentasi Nilai	42
Tabel 10. Hasil Kuesioner	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Android	24
Gambar 2. Logo Mit App Inventor	26
Gambar 3. Tampilan Aplikasi Mit App Inventore	26
Gambar 4. Siklus Hidup Perangkat Lunak	28
Gambar 5. Source Code Pindah Panel	44
Gambar 6. Source Code Pindah Menu	45
Gambar 7. Source Code Splashscreen	45
Gambar 8. Source Code Splashscreen	46
Gambar 9. Source Code	66
Gambar 10. Pembuatan Splashscreen	47
Gambar 11. Pembuatan Menu Utama	48
Gambar 12. Pembuatan Halaman Percakapan	49
Gambar 13. Pembuatan Menu Video	50
Gambar 14. Pembuatan Panel Tentang	51
Gambar 15. Pembuatan Panel Riwayat	52
Gambar 16. Proses Packaging Aplikasi	53
Gambar 17. Proses Loding Packaging Aplikasi	53
Gambar 18. Proses Packaging Aplikasi	53
Gambar 19. Splashscreen Default	54
Gambar 20. Tampilan Menu Utama	55
Gambar 21. Tampilan Menu Percakapan	56
Gambar 22. Tampilan Panel Percakapan Di Sekolah	57
Gambar 23. Tampilan Panel Percakapan Bermain	58
Gambar 24. Tampilan Panel Percakapan Di Rumah	59
Gambar 24. Tampilan Panel Vidio	60
Gambar 25. Tampilan Panel Tentang	61
Gambar 26. Tampilan Panel Riwayat Pembuat Aplikasi	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir/Skripsi
- Lampiran 2. Berita Acara Menyetujui Judul Tugas Akhir/Skripsi
- Lampiran 3. Surat Tugas Dosen Pembimbing
- Lampiran 4. Surat Tugas Penguji Tugas Akhir/Skripsi
- Lampiran 5. Instrumen Wawancara
- Lampiran 6. Dukumentasi
- Lampiran 7. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir/Skripsi
- Lampiran 8. Berita Acara Sidang Tugas Akhir/Skripsi
- Lampiran 9. Lembar Kuesioner Responden

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi informasi di era globalisasi saat ini sangat meningkatkan sejumlah infrastruktur sistem. Salah satu dampak yang ditimbulkan dari penggunaan berbagai jenis aplikasi yang berbasis web, dekstop maupun mobile dengan tingkat kenaikan yang signifikan. Disertai pengembangan terhadap konsep dan sistem yang sudah berjalan, berbagai manfaat suatu aplikasi seharusnya tidak hanya terbatas memberikan kontribusi yang menunjang akan tetapi turut menaikkan nilai guna dari sumber daya manusia yang ada saat ini.

Dengan segala aktifitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Penggunaan Bahasa Daerah semakin menurun alih-alih trend di Bahasa lain. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi masyarakat yang berada di Kalimantan Tengah, salah satunya mengenal dan memahami berbahasa Dayak Ngaju dengan benar.

Dalam jurnal ilmiah Universitas Batanghari Jambi No 3 Tahun 2017 perkembangan bahasa pada anak dalam psikologi serta implikasinya dalam pembelajaran. Mengatakan bahwa pada usia 2-6 tahun atau lebih pada tahap ini ia mulai belajar tata Bahasa dan perkembangan kosakatanya mencapai 3000 buah.

Pengetahuan yang sangat penting dimiliki oleh seorang anak sejak Usia 6-12 Tahun sebagai masyarakat Dayak yang tinggal di Kalimantan Tengah ialah mengenal bahasa Dayak Ngaju dalam percakapan. Sehari-harinya, yang dimana Bahasa Dayak Ngaju merupakan unsur lazim yang terdapat dalam berbahasa dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Kalimantan Tengah nilai-nilai yang terkandung dalam Bahasa merupakan kekayaan budaya yang perlu digali, dibangkitkan, dilestarikan, dan dipelihara sebagai identitas dan jati diri bangsa Indonesia.

Seiring dengan mobilitas yang tinggi beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat adalah Handphone, dimana hampir setiap orang atau anak-anak memilikinya. Handphone yang sedianya sebagai alat komunikasi dan belajar guna menunjang pengetahuan di era sekarang ini. Berbagai macam fitur telah ditanamkan, seperti pengolahan gambar dan video, pengolahan dokumen dan lain sebagainya. Hal ini tidak lepas dari penggunaan Sistem Operasi pada handphone layaknya pada komputer, handphone pun dapat diinstal berbagai macam aplikasi yang diinginkan.

Android sebagai Sistem Operasi berbasis *linux* yang dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile*. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak sehingga pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform mobile* lainnya. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

Melalui aplikasi berbasis *android*, anak-anak akan lebih mudah belajar berbahasa Dayak Ngaju ke Bahasa Indonesia, karena teknologi *android* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan paparan diatas maka penulis mengambil penelitian dengan judul “Aplikasi Percakapan Sehari-Hari dalam Bahasa Dayak Ngaju Berbasis Mobile Android” Sebagai judul tugas akhir.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat Aplikasi Percakapan Sehari-Hari dalam Bahasa Dayak Ngaju berbasis *Mobile Android*”.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak melebar luas, maka diberikan batasan – batasan untuk pendekatan permasalahan agar lebih terinci dalam pelaksanaannya yaitu :

1. Aplikasi ini diterapkan untuk anak-anak usia 6-12 Tahun.
2. Pemograman yang digunakan untuk pengembangan aplikasi ini adalah pemrograman berbasis *Online* yang diprogram melalui *software / Tools MIT App Inventor*
3. Aplikasi ini dapat berjalan minimal OS *android 4.1 (Jelly Bean)*.
4. Aplikasi ini hanya membahas tentang Percakapan Sehari-Hari dalam bahasa Dayak Ngaju. Dengan 150 percakapan
5. Penulis membatasi jumlah data kata yaitu sebanyak 3000 data kata Bahasa Dayak Ngaju untuk di teliti
6. Metodologi pengembangan sistem metode *Waterfall*
7. Mengolah Aplikasi percakapan dengan gambar, audio, video
8. Aplikasi Percakapan Sehari-hari dalam Bahasa Dayak Ngaju ini tidak membutuhkan koneksi internet untuk menggunakannya (*off line*)

D. Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan Aplikasi Percakapan Sehari-Hari dalam Bahasa Dayak Ngaju berbasis *Mobile Android*.

E. Manfaat

1. Bagi Penulis

Manfaat yang didapat penulis adalah bisa mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah dan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan tentang software android.

2. Bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat yang diberikan kepada kampus adalah sebagai penambah literatur pustaka pada perpustakaan STMIK Palangkaraya serta dapat digunakan sebagai referensi dan dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi Sivitas Akademika STMIK Palangkaraya.

3. Bagi Pengguna

Manfaat yang didapatkan oleh pengguna adalah dapat mempermudah masyarakat khususnya anak-anak untuk dapat mempelajari dan mengetahui Bahasa Dayak yang dimana selama ini hampir jarang terdengar terdengar anak-anak menggunakan Bahasa Dayak Ngaju dikarenakan kurangnya media atau alat yang fleksibel untuk mengenalkan Bahasa Kalimantan Tengah Daerah tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian ini agar penulisan dapat terarah meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tinjauan pustaka, kajian teori, pemaparan hasil penelitian yang relevan yang mendukung penelitian ini. Pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai perangkat pendukung dalam menjalankan penelitian seperti perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisi penjelasan tentang tinjauan umum objek penelitian, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan, analisis kelayakan, desain proses, dan desain interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai hasil yang telah didapatkan setelah aplikasi selesai dibuat, apakah hasil penelitian ini telah berhasil memecahkan masalah yang ada atau tidak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi kesempurnaan sistem yang telah dibuat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menyusun proposal skripsi ini penulis menggunakan beberapa tahapan atau metode penelitian :

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian sebelumnya atau laporan dari lembaga yang memberikan informasi atau data yang diperlukan metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut.

b. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi yang berjalan untuk selanjutnya menjadi acuan pembuatan aplikasi baru yang tentunya lebih praktis dan efisien dari aplikasi sebelumnya.

c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah metode kepustakaan yaitu metode dalam pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang relevan dengan apa yang peneliti lakukan baik itu dari perpustakaan atau sumber lain. Seperti buku-buku, jurnal maupun artikel yang membahas tentang *android*.

d. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan tokoh masyarakat terhadap permasalahan yang diteliti.

e. Metode Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

f. Metode Kuesioner

Angket pengumpulan data yang dilakukan dengan Cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawab yang berkaitan dengan objek penelitian

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam pengembangan sistem ini adalah *waterfall*. Metodologi pengembangan *waterfall* ini terdiri dari beberapa tahapan yang pada dasarnya tahapan tersebut tidaklah harus saling berurutan. Tahapan-tahapan yang di maksud adalah sebagai berikut:

a. Analisis dan Definisi persyaratan.

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Analisa yang dilakukan oleh peneliti

dalam menganalisa adanya kesulitan untuk mengajar anak-anak berbahasa Dayak Ngaju.

1. Fase Design Workshop

Pada tahap ini merupakan tahap merancang proses-proses yang akan terjadi didalam sistem, seperti perancangan work yang akan menjelaskan rancangan yang diinginkan serta dipilih oleh user itu sendiri, dan akan dilanjutkan dengan *build the system* dimana proses pembuatan sistem yang telah ditentukan sebelumnya akan dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disetujui oleh user.

2. Fase Implementation

Pada tahap ini programmer mengembangkan design menjadi suatu baris-baris kode dalam bahasa pemrograman java terhadap perancangan-perancangan yang telah dibuat. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, maka dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelumnya diaplikasikan.

B. Definisi Istilah

1. Aplikasi

Menurut Juansyah (2015:2), Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan di tuju.

2. Percakapan

Menurut Ganjar Harimansyah (2015:5) Percakapan merupakan perkembangan dari ilmu pragmatik lebih mengarah pada studi bahasa yang digunakan masyarakat. Bagaimana sebuah bahasa digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari,

3. Bahasa Dayak Ngaju

Menurut Durasid, dkk., (1990: 14), Bahasa Dayak Ngaju merupakan bahasa asli salah satu suku Dayak yang berlokasi di Kalimantan Tengah. Ngaju memiliki makna ‘hulu’.Durasid, dkk. (1990:11), juga mengatakan bahwa istilah ‘Dayak Ngaju’ ini dipopulerkan secara positif oleh orang asing yang bernama Dr. August Harderland pada tahun 1858. Penutur bahasanya seringkali disebut orang Kahayan dan Kapuas.

4. *Mobile Android*

Menurut Supardi (2015:1), Android merupakan sebuah system operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*), seperti telepon pintar (*smartphone*) dan computer *tablet* (PDA). *Android* pada mulanya didirikan oleh, Andy Rubin, Nick Sears, dan Chris White pada tahun 2003, Gambar 4 menunjukan gambar logo *Android*.

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian yang relevan terhadap kajian penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa pihak sebelumnya. Oleh sebab itu untuk menjaga agar tidak ada duplikasi, maka penulis melakukan penelusuran untuk bahan perbandingan antara penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain. Dari hasil penelitian terdahulu, di peroleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan di teliti, yaitu.:

1. Penelitian relevan dilakukan oleh Dewi Anggraeni jurusan system informasi Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Infomasi Universitas Gunadarma, 2012, dengan judul Aplikasi Kamus Kosakata dan Percakapan Bahasa Bali pada Platform Android. Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi kosa kata dan percakapan menggunakan Bahasa Bali, Penulisan ini membahas tentang pembuatan suatu aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat android. Dalam hal ini dibuat aplikasi kamus kosakata dan percakapan bahasa Bali pada platform android, dimana dengan aplikasi ini penggunanya dapat mempelajari atau mendapatkan informasi akan bahasa Bali. Aplikasi ini dapat mempermudah cara mengetahui informasi bahasa Bali dengan menggunakan Eclipse dan SQLite Manager sebagai database.

Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada Tugas Akhir nantinya adalah aplikasi percakapan sehari-hari dalam Bahasa Dayak Ngaju berbasis *mobile android* yang dilengkapi dengan penjelasan kosa kata bahasa Kalimantan tengah asli dayak ngaju.

2. Penelitian relevan dilakukan oleh Yandi Laurensa, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra Surabaya pada tahun 2018, dengan judul Aplikasi Pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju Berbasis Web dengan menggunakan dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai server database. penelitian ini adalah berupa Aplikasi Pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju Berbasis Web aplikasi yang dibuat sudah dapat menampilkan informasi pembelajaran bahasa Dayak Ngaju dan dapat diakses dengan baik oleh pengguna. Hal ini seperti hasil kuesioner, 70% pengguna menyatakan fitur-fitur dalam aplikasi yang dibuat dinilai bagus sebagai media pembelajaran bahasa Dayak Ngaju, sedangkan sisanya 30% menilai cukup. Aplikasi ini hanya dapat belajar kuis seperti hasil kuesioner, kata atau kalimat tunggal. Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada Tugas Akhir nantinya adalah aplikasi percakapan sehari-hari dalam dayak ngaju berbasis *mobile android*

yang dilengkapi dengan berbagai macam percakapan anak-anak berbentuk aplikasi yang di buat.

3. Penelitian relevan dilakukan oleh Ronie, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya pada tahun 2016, dengan judul Aplikasi Kamus Dayak Kahayan – Indonesia – Ma’anyan berbasis web. Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Dayak Kahayan – Indonesia – Ma’anyan berbasis web berbasis *Web* ini hanya dapat menterjemahkan kalimat. Tidak dapat digunakan dalam kondisi *offline*, sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada Tugas Akhir nantinya adalah aplikasi percakapan sehari-hari dayak ngaju berbasis *mobile android* yang dapat digunakan dalam kondisi *offline*.
4. Penelitian relevan dilakukan oleh Henfriyandie, Jurusan Teknik Informatika Jurusan Sains Dan Teknologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta 2013, Dengan Judul Aplikasi Kamus Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Hash. Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Hash, Program yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Eclipse Jono 4.0 dan Android SDK Tols. Program ini hanya dapat

menterjemahkan 2500 kata dasar Bahasa dayak Ngaju. Tidak dapat digunakan dalam kondisi *online*, sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada skripsi nantinya adalah aplikasi percakapan sehari – hari dalam Bahasa Dayak Ngaju dengan 3000 kata Bahasa Dayak Ngaju dari 300 percakapan dayak ngaju berbasis *mobile android* yang dapat digunakan dalam kondisi *offline*.

5. Penelitian relevan dilakukan oleh Iriene Mourine Rawung, Fakultas Teknologi Uin Alauddin Makassar 2018, dengan judul Pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab indonesia Berbasis Android . Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab indonesia Berbasis Android, yang lebih berfokus pada percakapan bahasa Arab Indonesia. Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada Tugas Akhir nantinya adalah Aplikasi Perercakapan sehari - hari Dayak Ngaju Berbasis *Mobile Android* yang dilengkapi dengan gambar audio dan vidio Dayak Ngaju berbasis Android.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Bedri Alvendo, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK Palangka Raya pada tahun 2012, dengan judul Aplikasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju- Indonesia untuk prangkat *mobile* menggunakan metode pencarian biner (Binary Search) Berbasis J2ME. Aplikasi ini hanya

dapat berjalan di perangkat mobile yang mendukung fitur CLCD 1.0 dan MIDP 2.0 (Fitur J2ME) Aplikasi ini hanya dapat menterjemahkan kata atau kalimat tunggal. Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada Tugas Akhir nantinya adalah aplikasi percakapan sehari-hari dalam Bahasa Dayak Ngaju berbasis *Mobile Android* yang dilengkapi dengan penjelasan percakapan kosa kata bahasa Dayak Ngaju dan serta animasi gambar dan audio untuk anak-anak.

Tabel perbandingan kajian penelitian yang relevan penulis gunakan kemudian dengan melakukan perbandingan hasil penelitian yang sudah ada seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian yang Relevan

No.	Peneliti/Tahun	Judul	Hasil	Perbedaan
	1	2	3	4
1.	Dewi Anggraeni (2012)	Aplikasi Kamus Kosakata dan Percakapan Bahasa Bali pada <i>Platform Android</i>	. Hasil dari penelitian ini adalah berupa aplikasi kosa kata dan percakapan menggunakan Bahasa Bali, Dalam hal ini dibuat aplikasi kamus kosakata dan percakapan bahasa Bali pada platform android.dimana dengan aplikasi ini penggunaanya dapat mempelajari atau mendapatkan informasi akan bahasa Bali.	Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada tugas akhir nantinya adalah Aplikasi Peercakapan sehari hari dalam bahasa Dayak Ngaju Berbasis <i>Mobile Android</i> dilengkapi dengan penjelasan kosa kata bahasa Kalimantan tengah asli dayak ngaju yang dilengkapi dengan percakapan Bahasa Dayak Ngaju persi anak-anak.
2.	Yandi Laurensa (2018)	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju Berbasis Web	Hasil dari penelitian ini adalah berupa Aplikasi Pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju Berbasis Web. Aplikasi ini hanya dapat belajar kuis seperti hasil. Kuesioner, kata atau	permasalahan yang akan penulis bahas pada tugas akhir nantinya adalah aplikasi percakapan sehari hari dalam bahasa dayak ngaju berbasis <i>mobile android</i> yang dilengkapi

			kalimat tunggal.	dengan penjelasan macam-macam jenis percakapan Bahasa anak-anak Dayak Ngaju.
--	--	--	------------------	--

3.	Ronie, (2016)	Aplikasi Kamus Dayak Kahayan– Indonesia – Ma’anyan berbasis web.	Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Dayak Kahayan – Indonesia – Ma’anyan berbasis web berbasis Web ini hanya dapat menterjemahkan kalimat. dapat digunakan dalam kondisi <i>online</i> .	sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada tugas akhir nantinya adalah aplikasi percakapan sehari-hari dalam bahasa dayak ngaju berbasis <i>mobile android</i> yang dapat digunakan dalam kondisi <i>offline</i> .
4.	Henfriyandie. (2013)	Judul Aplikasi Kamus Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Hash.	Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Hash, Program yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Eclipse Jono 4.0 dan Android SDK Tols. Program ini hanya dapat menterjemahkan 2500 kata dasar Bahasa dayak Ngaju.Tidak dapat digunakan dalam kondisi <i>online</i> .	sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada tugas akhir nantinya adalah aplikasi percakapan sehari – hari dalam Bahasa Dayak Ngaju dengan 3000 kata Bahasa Dayak Ngaju dari 300 percapan dayak ngaju berbasis <i>mobile android</i> yang dapat digunakan dalam kondisi <i>offline</i> .
5.	Mourine Rawung, (2018)	Rancang Bangun Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab indonesia Berbasis Android	Hasil dari Penelitian ini adalah berupa, Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab indonesia Berbasis Android, yang lebih berfokus pada percakapan bahasa Arab Indonesia.	Sedangkan permasalahan yang akan penulis bahas pada tugas akhir nantinya adalah Aplikasi Perercakapan sehari - hari Dayak Ngaju Berbasis <i>Mobile Android</i> yang

				dilengkapi dengan gambar audio dan vidio Dayak Ngaju berbasis Android.
6	Bedri Alvendo (2012)	Aplikasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju- Indonesia untuk prangkat <i>mobile</i> menggunakan metode pencarian biner (Binary Search) Berbasis J2ME	Hasil dari Penelitian ini adalah berupa aplikasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju- Indonesia untuk prangkat <i>mobile</i> menggunakan metode pencarian <i>biner</i> (Binary Search Berbasis J2ME, Aplikasi ini dibuat dengan Bahasa java, khususnya J2ME Aplikasi ini haya dapat berjalan di prangkat <i>mobile</i> yang mendukung fitur CLDC 1.0 dan MIDP 2.0 (Fitur J2ME). Apliukasi ini haya dapat menterjemahkan kata atau kalimat tunggal.	Permasalahan yang akan penulis bahas pada tugas akhir nantinya adalah aplikasi percakapan sehari-hari dalam Bahasa Dayak Ngaju berbasim <i>Mobile Android</i> yang di lengkapi dengan penjelasan percakapan kosa kata bahsa Dayak Ngaju dan serta animasi gambar dan audio untuk anak-anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Objek yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data dan implementasi adalah SDN-8 Menteng G.Obos XII Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

B. Kajian Teori

1. Aplikasi

Menurut Juansyah (2015:2), Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

2. Percakapan

Menurut Jurnal Agustine Nurhayati, Dosen Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Adi Buana Surabaya (2015) Percakapan merupakan perkembangan dari ilmu pragmatik lebih mengarah pada studi bahasa yang digunakan masyarakat. Bagaimana sebuah bahasa digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana bahasa digunakan masyarakat untuk menyampaikan maksud-maksud kelompok sosial tertentu. Salah satu kelompok pengguna bahasa adalah orang-orang yang memiliki

kekuasaan lebih tinggi dari pengguna bahasa lain, kelompok ini kemudian menggunakan bahasa kekuasaan untuk menunjukkan adanya kekuasaan. Percakapan selalu ditentukan oleh struktur sosial. Seorang yang memiliki kekuasaan cenderung melakukan percakapan dengan bahasa yang tegas, tanpa basa-basi, dan meminimalkan kesopanan atau bentuk-bentuk honorifik. Penutur mengontrol sepenuhnya jalannya percakapan sedang situasi dibentuk berdasarkan ‘bahasa kekuasaan’ penutur.

3. Bahasa Dayak Ngaju

Menurut Durasid, dkk., (1990: 14), Bahasa Dayak Ngaju merupakan bahasa asli salah satu suku Dayak yang berlokasi di Kalimantan Tengah. Ngaju memiliki makna ‘hulu’. Durasid, dkk. (1990:11), juga mengatakan bahwa istilah ‘Dayak Ngaju’ ini dipopulerkan secara positif oleh orang asing yang bernama Dr. August Harderland pada tahun 1858. Penutur bahasanya seringkali disebut orang Kahayan dan Kapuas. Orang-orang dari suku Dayak Ngaju dulunya tidak mengenal istilah penamaan secara keseluruhan tersebut dan hanya menyebut dirinya *oloh Kahayan* atau *oloh Kapuas* yang berarti ‘orang Kahayan’ atau ‘orang Kapuas’. Penamaan ini disebabkan oleh penuturnya yang bertempat tinggal di sepanjang aliran hulu sungai Kahayan dan sungai Kapuas. Jadi, dapat dikatakan bahwa Bahasa Kahayan merupakan penamaan

secara khusus, sedangkan Bahasa Dayak Ngaju adalah penamaan secara umum. Durasid, dkk. (1990: 21) juga mengatakan bahwa bahasa Dayak Ngaju memiliki 3 (tiga) macam dialek, yaitu Kahayan Kapuas Ngawa (Kahayan Kapuas Hilir), Kahayan Ngaju (Kahayan Hulu), dan Kapuas Ngaju (Kapuas Hulu).

4. *Android Mobile*

Menurut Supardi (2015:1), Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*), seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer *tablet* (PDA). *Android* pada mulanya didirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White pada tahun 2003. Gambar 4 menunjukkan gambar logo *Android*.



Gambar 1. *Android*
(Sumber : www.freepik.com)

5. MIT App Inventor

Menurut Kamriani dan Roy (2016:2): “*MIT App Inventor 2 is a free, drag-and-drop, blocks-based visual programming language that enables people, regardless of their coding experience, to create mobile apps for Android devices.* (MIT App Inventor2 adalah gratis, tahan-dan-lepas, suatu bahasa pemrograman visual berbasis block yang dikenali orang, terlepas dari pengalaman koding mereka, untuk membuat aplikasi *mobile* untuk perangkat Android).”

App Inventor *for android* adalah aplikasi yang pada dasarnya disediakan oleh google dan sekarang di-maintenance oleh Massachusetts *Institute of Technology* (MIT). App Inventor memungkinkan semua orang untuk memuat software aplikasi untuk *system* operasi Android. Pengguna dapat menggunakan tampilan grafis GUI dan fitur drag and drop visual objek untuk membuat sebuah aplikasi dapat berjalan pada *system* operasi Android.

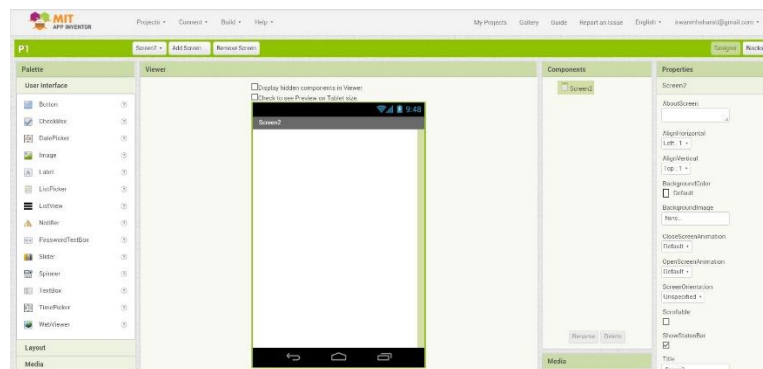
App Inventor menggunakan *Kawa Language Framework* dan *Kawa's dialect* yang dikembangkan oleh Per Bothner. Kedua aplikasi tersebut didistribusikan sebagai bagian dari GNU Operating System oleh *Free Software Foundation*. Kedua aplikasi tersebut dijadikan sebagai compiler dan menerjemahkan Visual Block Programming untuk diimplementasikan pada platform Android.

Aplikasi App Inventor selesai dibuat pada 12 Juli 2010 dan dirilis untuk publik pada 15 Desember 2010. Google menghentikan project App Inventor pada 31 Desember 2011. App Inventor sekarang dipegang MIT Center for Mobile Learning dengan nama MIT App Inventor.



Gambar 2. Logo MIT App Inventor

(Sumber :
<http://appinventor.mit.edu/explore/blogs/karen/2017/08/about.html>)



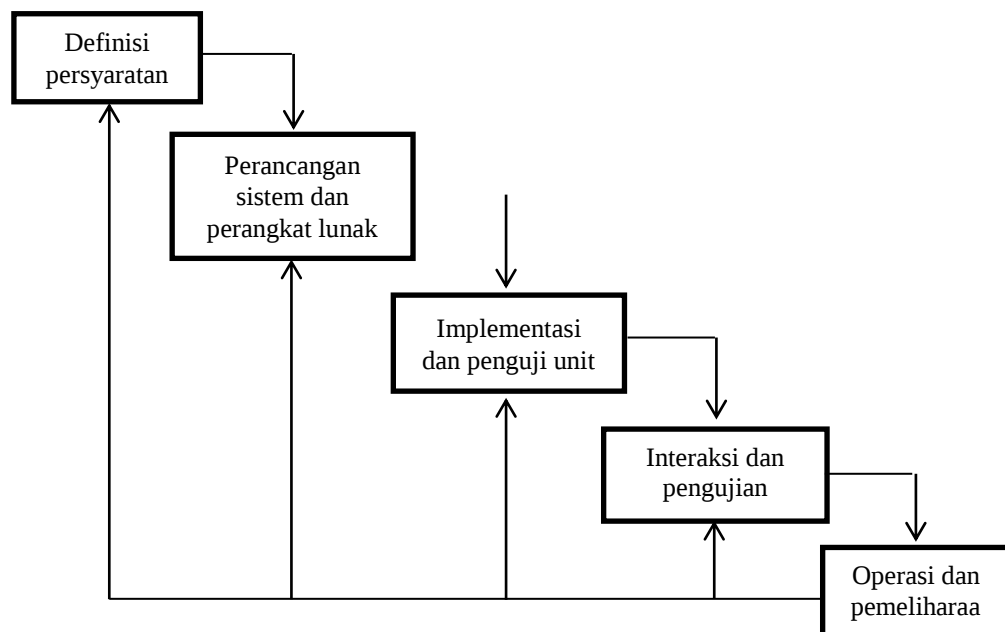
Gambar 3. Tampilan Aplikasi MIT App Inventor

6. *Waterfall*

Menurut Sommerville (2003:43), model pertama yang diterbitkan untuk proses pengembangan perangkat lunak diambil dari proses rekayasa lain (Royce, 1970). Model ini diilustrasikan pada gambar 3.1. Berkat penurunan dari satu *fase* ke *fase* yang lainnya, model ini dikenal sebagai ‘model air terjun’ atau siklus hidup perangkat lunak. Tahap-tahap utama dari model ini menentukan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu :

1. Analisis dan definisi persyaratan. Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. Perancangan sistem dan perangkat lunak. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan indentifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.
3. Implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. Integrasi dan pengujian sistem. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.
5. Operasi dan pemeliharaan. Biasanya (walau tidak seharusnya), ini merupakan *fasesiklus* hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambah.



Gambar 4. Siklus hidup perangkat lunak

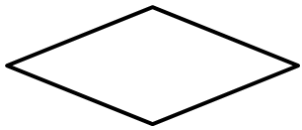
7. Flowchart

Menurut Jogianto (2005:662), bagan alir program (program *flow-chart*) adalah suatu bagan yang menggambarkan arus logika dari data yang akan diproses dalam suatu program dari awal sampai akhir. Bagan alir program merupakan alat yang berguna bagi *progammer* untuk mempersiapkan program yang rumit. Bagan alir terdiri dari simbol-simbol yang mewakili fungsi-fungsi langkah program dan garis alir (*flow lines*) menunjukkan urutan dari simbol-simbol yang akan dikerjakan.

Simbol-simbol bagan alir program yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 2. Simbol-simbol *Flowchart*

1	2	3
Simbol <i>Input/Output</i>	Simbol ini digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i>	
Simbol Proses	Simbol digunakan untuk mewakili suatu proses	
Simbol garis Alir	Simbol garis alir (<i>lowliness symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses	

1	2	3
Simbol Penghubung	Simbol ini digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus pada halaman yang sama atau yang lainnya	
Simbol Keputusan	Simbol keputusan digunakan untuk penyeleksian suatu kondisi	
Simbol proses terdefinisi	<i>(predefined process symbol)</i> digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukan ditempat lain	
Simbol persiapan	Simbol ini digunakan untuk memberi nilai awal untuk suatu besaran	
Simbol titik terminal	Simbol ini digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses	

8. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Nugroho (2010:6), UML (*Unified Modeling Language*) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

UML adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi dan mendokumentasikan *artifac* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak, dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak seperti pada permodelan bisnis dan sistem *non* perangkat lunak lainnya.

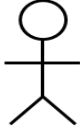
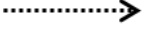
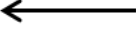
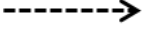
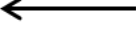
Untuk membuat suatu model, UML memiliki *diagram grafis* yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda terhadap sistem dalam proses analisa atau rekayasa. *Diagram grafis* tersebut antara lain :

1) *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menjelaskan manfaat sistem menurut pandangan orang yang berbeda di luar sistem (*actor*). *Diagram* ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana

sistem berinteraksi dengan dunia luar. Simbol-simbol data *entity relationship* dapat dilihat pada Tabel4.

Tabel 3. Simbol-simbol *Use Case Diagram*

1	2	3	4
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>usecase</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>usecase</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem

1	2	3	4
			secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor .
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

2) Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. *Diagram* ini secara khusus berasosiasi dengan *use case*. *Sequence diagram* memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *use case*. Simbol-simbol *sequencediagram* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 4. Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No	Relasi	Fungsi	Notasi
1	<i>Lifetime</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.	
2	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi	
3	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi	

3) *Activity Diagram*

Activity Diagram memodelkan alur kerja sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. *Diagram* ini sangat mirip dengan *flowchart* karena dapat memodelkan sebuah alur kerja satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari satu aktivitas ke dalam keadaan sesaat (*state*). Seringkali bermanfaat bila membuat sebuah proses *activity diagram* terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. Simbol-simbol dari *activitydiagram* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 5. Simbol-simbol *Activity Diagram*

No	Relasi	Fungsi	Notasi
1	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain	
2	<i>Initial Mode</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali	
3	<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan	
4	<i>Activity Final Mode</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri	

9. Skala *Likert*

Menurut Sugiyono (2013:132) adalah “skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Bobot skala *likert* yang penulis gunakan dimulai dari angka 1 sampai dengan 6, dimana untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 6. Bobot *Skala Likert*

No	Keterangan	Bobot Nilai
1	Sangat Bagus	5
2	Bagus	4
3	Cukup Bagus	3
4	Kurang bagus	2

No	Keterangan	Bobot Nilai
5	Sangat Tidak Bagus	1

Pengujian yang akan dilakukan terhadap aplikasi nantinya adalah skala *likert*, di mana aplikasi diuji kepada responden dalam hal ini mahasiswa STMIK Palangkaraya yang nantinya akan diberikan sejumlah pernyataan untuk menyimpulkan apakah aplikasi nantinya layak diterapkan atau tidak.

10. *Black Box Testing*

Menurut Mustaqbal, dkk (2015:34) yang terdapat dalam Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, *Black Box Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

Black Box Testing cenderung untuk menemukan hal-hal berikut:

- 1) Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
- 2) Kesalahan antarmuka (*interface errors*).
- 3) Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
- 4) Kesalahan performansi (*performance errors*).
- 5) Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Pengujian didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- 1) Bagaimana fungsi-fungsi diuji agar dapat dinyatakan *valid*?

- 2) *Input* seperti apa yang dapat menjadi bahan kasus uji yang baik?
- 3) Apakah sistem sensitif pada *input-input* tertentu?
- 4) Bagaimana sekumpulan data dapat diisolasi?
- 5) Berapa banyak rata-rata data dan jumlah data yang dapat ditangani sistem?
- 6) Efek apa yang dapat membuat kombinasi data ditangani spesifik pada operasi *system*.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

1. Uji Coba Sistem dan Program

Teknik pengujian sistem dan program terbagi menjadi dua, yaitu *white box testing* dan *black box testing*. *White box testing* merupakan pengujian dengan melihat modul untuk meneliti *source code* program yang telah dibuat dan untuk menganalisis apakah terdapat kesalahan atau tidak pada sistem. *White box testing* lebih menitik beratkan pada struktur internal program, di mana setiap *listing* atau baris kode diperiksa satu persatu, jika *output* tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, parameter, variable yang terlibat pada unit tersebut akan diperiksa satu persatu dan di perbaiki lalu di-*compile* ulang. Sedangkan pada *black box testing*, pengujian tidak memperhatikan struktur internal program namun lebih kepada menemukan kesalahan program.

Pada pengujian Aplikasi Percakapan Sehari – Hari Dalam bahasa Dayak Ngaju Berbasis *Mit App Inventor* ini, penulis menggunakan pengujian *black box testing*. Adapun dalam pengujian ini terbagi menjadi 3 tahap pengujian, yaitu *system requirement*, pengujian *alpha* (fungsional) dan pengujian *beta*.

a. *System Requirement*

Agar aplikasi ini nantinya dapat berjalan dengan normal pada perangkat *mobile*, maka perangkat harus memenuhi beberapa *requirement* sebagai berikut :

- 1) OS *android* minimal versi 4.1 (*Jellybeand*)
- 2) RAM minimal 1 GB
- 3) Internal Storage minimal 8 GB
- 4) Untuk menjalankan Aplikasi “Percakapan Sehari – Hari Dalam bahasa Dayak Ngaju” aplikasi harus terinstal di perangkat *mobile device* dengan sistem operasi *android*.

b. *Pengujian Alpha*

Untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan benar sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka aplikasi harus dilakukan pengujian fungsional. Pengujian *alpha* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Seperti pada tabel 16.

Tabel 7. Hasil Pengujian *Alpha*

No	Interface	Input	Output	Status
1	2	3	4	5
1	<i>SplashScreen</i>		Tampilan <i>Splashscreen</i> muncul	OK
2	Menu Utama		Tampilkan Menu Utama muncul	Ok

1	2	3	4	5
3	Tombol Percakapan	Sentuh tombol Disekolah	Menampilkan Halaman percakapan Tentang sekolah	OK
		Sentuh tombol Dirumah	Menampilkan Halaman percakapan keseharian Dirumah	OK
		Sentuh tombol Dirumah	Menampilkan Halaman percakapan keseharian Bermain	OK
4	Tombol Video	Sentuh Logo mulai	Menampilkan Vidio anak-anak	OK
5	Tombol Tentang	Sentuh tombol tentang	Menampilkan panel profil pembuat aplikasi	OK
6	Tombol Keluar	Sentuh tombol keluar	Keluar dari aplikasi Percakapan Sehari Hari Bahasa Dayak Ngaju	OK
7	Tombol Kembali	Sentuh tombol kembali	Kembali dari setiap scene ke menu utama	OK

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan maka diberikan kesimpulan yaitu aplikasi telah berjalan baik dan menghasilkan *output* yang sesuai dan benar secara fungsional dan sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

c. Pengujian *Beta*

Pengujian *beta* juga dikenal sebagai pengujian pengguna yaitu berlangsung di lokasi oleh pengguna akhir untuk memvalidasi kegunaan, fungsi, kompatibilitas, dan uji reliabilitas dari *software* yang dibuat. Pengujian *beta* yang dilakukan untuk pengujian aplikasi ini adalah dengan merancang kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang akan diisi oleh beberapa responden. Nilai yang akan diberikan responden kepada hasil uji adalah Sangat Setuju, Setuju, Cukup Setuju, Kurang Setuju dan Tidak Setuju. Hasil kuesioner diolah menggunakan skala *likert* dari skala 1 sampai 5, dimana aplikasi diuji kepada responden dalam hal ini anak-anak yang nantinya akan diberikan sejumlah pertanyaan untuk menyimpulkan apakah aplikasi nantinya layak diterapkan atau tidak, jumlah responden adalah sebanyak 12. Bobot nilai dapat dilihat pada Tabel 17.

Tabel 8. Bobot Nilai

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5

Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Dalam menentukan presentase dari masing-masing jawaban dapat menggunakan rumus index % ;

$$\frac{\text{Rata-rata jumlah skor}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Keterangan :

Rata-rata jumlah skor responden

Skor Ideal = Bobot maksimal x jumlah responden $5 \times 12 = 60$

Kuesioner berisi 6 pernyataan, aspek-aspek yang akan dijadikan pertanyaan kepada responden adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi mudah dipahami dan mudah digunakan.
- 2) Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan diperngkat *Mobile*.
- 3) Objek yang muncul dalam menu halaman Mit App Inventor pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik.
- 4) Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan objek.

5) Setiap fitur pada aplikasi Mit App Inventor ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah dimengerti penggunaannya.

6) Tampilan gambar dan latar belakang sesuai dengan aplikasi.

Adapun presentase nilai yang akan digunakan dalam pengujian kuesioner dapat dilihat pada Tabel 18.

Tabel 9. Presentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 20 %	Tidak Setuju
21% - 40%	Kurang Setuju
41% - 60%	Cukup Setuju
61% - 80%	Setuju
81% - 100%	Sangat Setuju

2. Manual Program

Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *android* minimal *android* versi 4.1 (*Jellybeand*). Adapun langkah-langkah untuk menginstallasi aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. *Install* aplikasi di *smartphone android*.
- b. Klik icon aplikasi Percakapan Bahasa Dayak Ngaju.
- c. Tampilan awal adalah *splachscreen default* dari yang penulis buat.

- d. Tampilan menu utama terdiri dari 3 tombol pilihan yaitu tombol Percakapan, yang didalamnya terdapat 3 tombol lagi yaitu Tombol Disekolah Tombol Dirumah dan Tombol Bermain, tombol Video, tombol Tentang, dan dibawahnya terdapat tombol Kembali dan tombol Keluar.
- e. Klik Menu Percakapan maka akan menampilkan tombol percakapan yang terdiri dari Tiga objek percakapan anak-anak menggunakan Bahasa Dayak Ngaju.
- f. Klik Video akan menampilkan video tentang anak-anak.
- g. Klik Tentang akan menampilkan profil singkat tentang penulis.
- h. Klik Keluar maka akan keluar dari aplikasi.

3. Manual *Instalasi*

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan proses *instalasi* “Aplikasi Percakapan Sehari-hari dalam Bahasa Dayak Ngaju”, adapun prosesnya adalah sebagai berikut :

- a. Pastikan *file installer* berekstensi.apk ada di *smartphone*.
- b. Sentuh *file installer* maka akan proses *instalasi* akan berjalan secara otomatis.

4. Pemeliharaan Sistem

Aplikasi ini tidak terlalu memerlukan banyak pemeliharaan karena aplikasi ini tidak menyimpan data tambahan saat aplikasi digunakan. Jika

pengguna sengaja atau tidak sengaja meng-*uninstall* aplikasi, maka pengguna cukup meng-*install* ulang aplikasi ini seperti cara yang telah dijelaskan sebelumnya.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

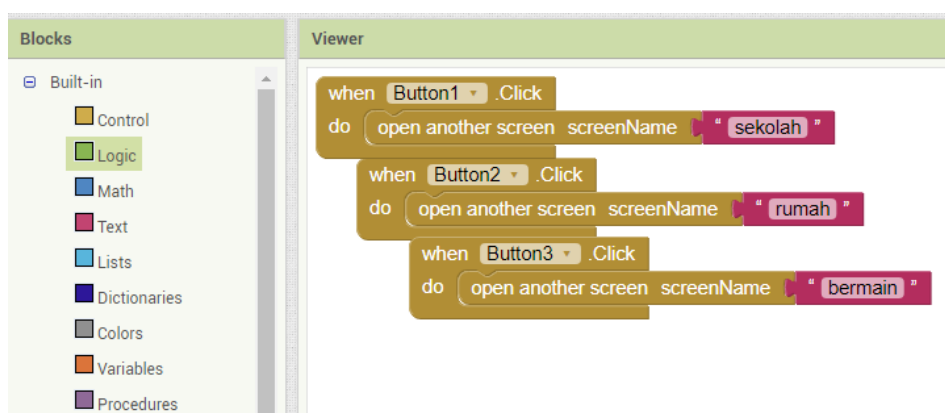
1. Pembahasan Listing Program

Pada pembahasan listing program, penulis tidak membahas seluruh dari *source code* aplikasi "Percakapan Sehari-hari dalam Bahasa Dayak Ngaju", tetapi hanya membahas *source code* yang dirasa penting dan bisa menjadi bahan referensi dalam membangun sebuah *Aplikasi Mit App Inventor*.

a. *Source Code* Pindah Antar *Panel* dan *Scene*

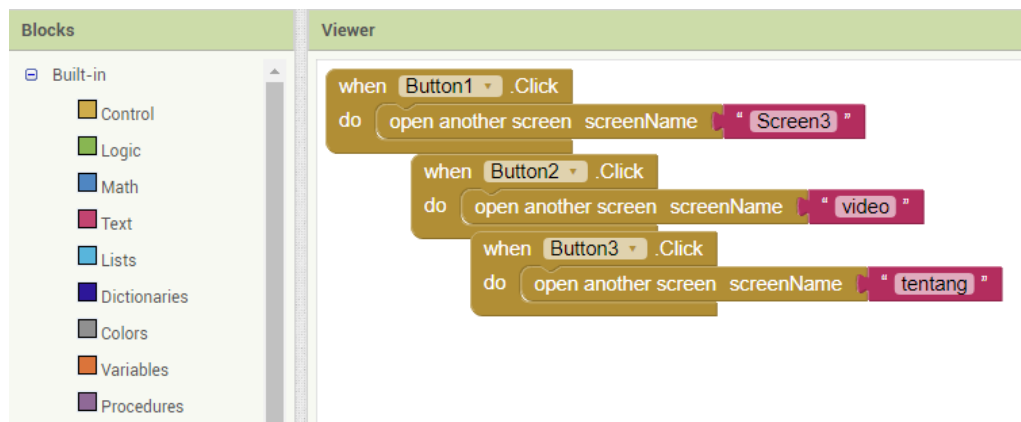
Source Code ini berfungsi untuk memanggil *Panel* dan *Scene* yang dituju sesuai tombol yang telah ditentukan tujuannya masing-masing.

Adapun *source code* untuk pindah *Panel* Percakapan adalah sebagai berikut:



Gambar 5. *Source Code* Pindah *Panel*

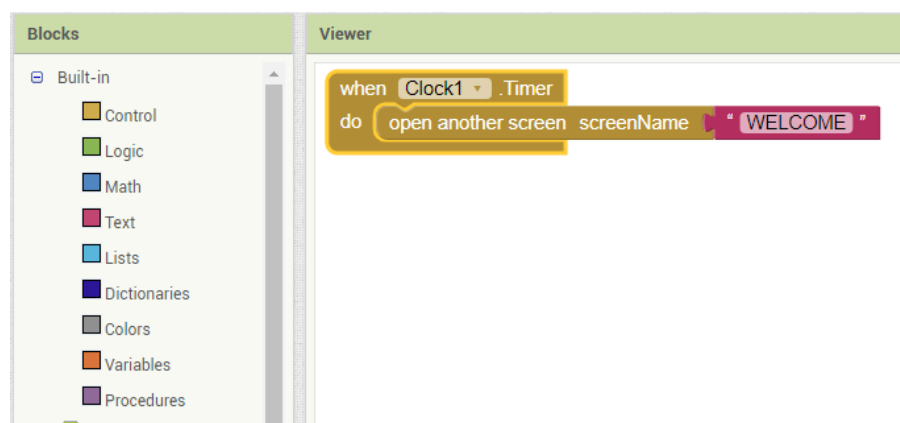
Dan berikut *source code* untuk pindah Menu :



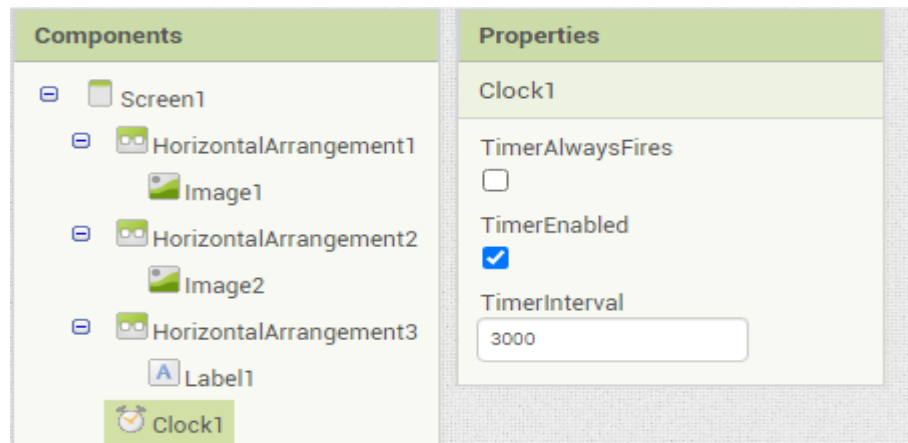
Gambar 6. *Source Code* Pindah Menu

b. *Source Code Splashscreen*

Source Code ini berfungsi untuk menampilkan *splashscreen* yang penulis buat, waktu *splashscreen* muncul yaitu 5 detik sebelum menuju ke menu utama. Adapun *source codenya* adalah sebagai berikut :



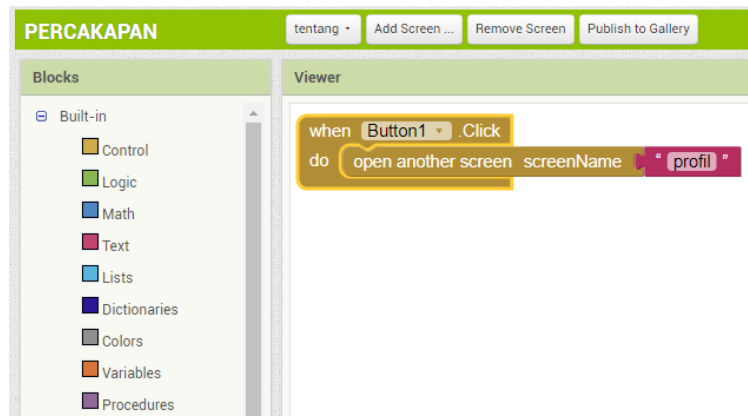
Gambar 7. *Source Code Splashscreen*



Gambar 8. Source Code Splashscreen

c. Source Code Panel Video

Source Code Video ini berfungsi berfungsi untuk memanggil Panel dan Scene yang dituju sesuai tombol yang telah ditentukan Adapun source codenya adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Source Code Video

2. Pembahasan Pembuatan Aplikasi

Pembuatan aplikasi yang menggunakan *Mit App Inventor* dan didukung *Mono Develop* sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk menulis *script code* pada pembuatan program. Vuforia SDK yang berfungsi sebagai *plug in* dengan teknologi *Mit App Inventor*. Proses pembuatan aplikasi ini penulis mengacu pada sebuah tutorial yang bersumber dari internet.

a. Tampilan Pembuatan *Splashscreen*

Gambar 10 merupakan *screenshot* saat pembuatan tampilan *splashscreen*, pada tahap pembuatan *splashscreen* penulis hanya menggunakan logo dari kampus STMIK Palangkaraya yang dimana akan muncul secara perlahan selama 5 detik.



Gambar 10. Pembuatan *Splashscreen*

b. Tampilan Pembuatan Menu Utama

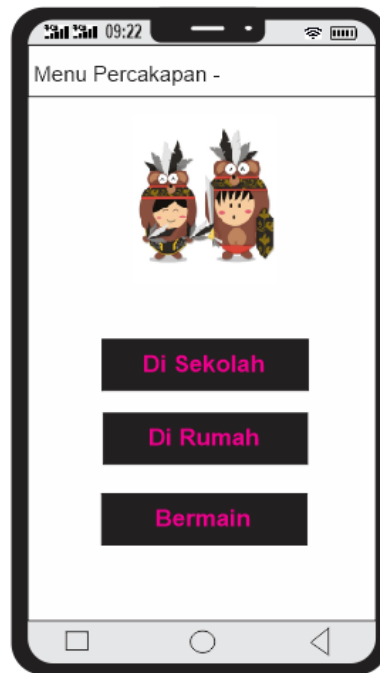
Gambar 11 merupakan *screenshot* saat pembuatan tampilan menu utama, didalam menu utama penulis menggunakan beberapa tombol yang menyangkut dengan aplikasi, dan juga di menu utama berisi menu Percakapan ,Vidio, dan Tentang serta gambar karakter anak anak Suku Dayak Ngaju Kalimantan Tengah.



Gambar 11. Pembuatan Menu Utama

c. Tampilan Pembuatan Halaman Percakapan

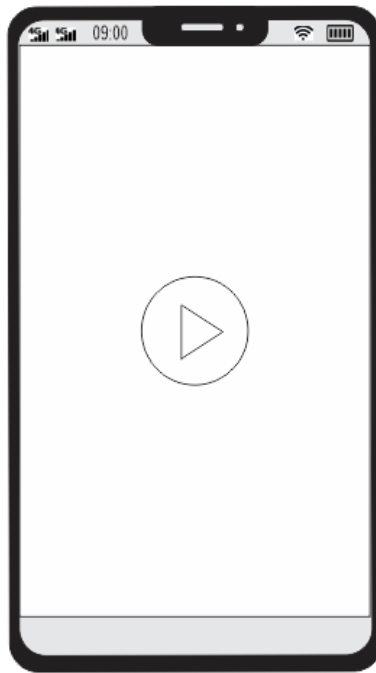
Gambar 12 merupakan *screenshot* saat pembuatan tampilan halaman Percakapan, yang dimana objek percakapan akan muncul setelah di klik menu percakapan yang sudah disediakan.



Gambar 12. Pembuatan Halaman Percakapan

d. Tampilan Pembuatan tombol Vidio

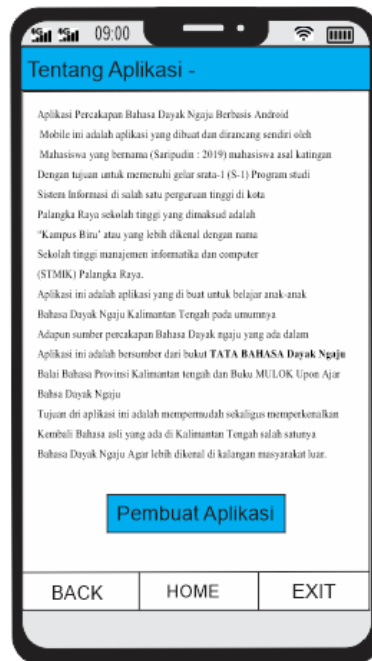
Gambar 13 merupakan *screenshoot* saat pembuatan Tombol Video, yang dimana disini penulis hanya menggunakan sebuah tombol untuk menampilkan Video.



Gambar 13. Pembuatan Menu Video

e. Tampilan Pembuatan Panel Tentang

Gambar 14 merupakan *screenshot* saat pembuatan panel tentang, disini hanya berisi sebuah panel profil tentang aplikasi.



Gambar 14. Pembuatan Panel Tentang

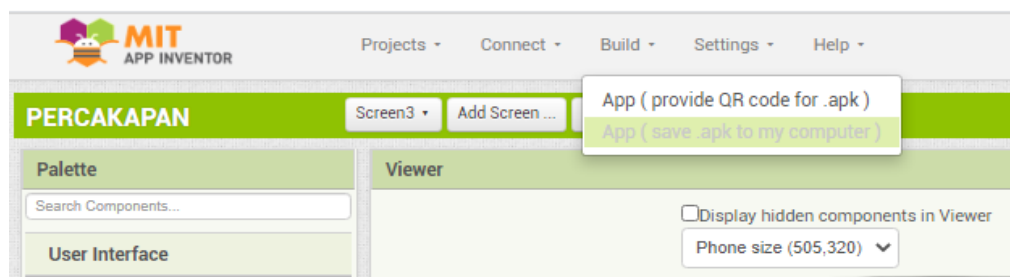
f. Tampilan Pembuatan Pambuat Aplikasi/riwayat

Gambar 15 merupakan *screenshot* riwayat pembuatan aplikasi panel riwayat, yang dimana dipanel ini berisi biodata penulis.

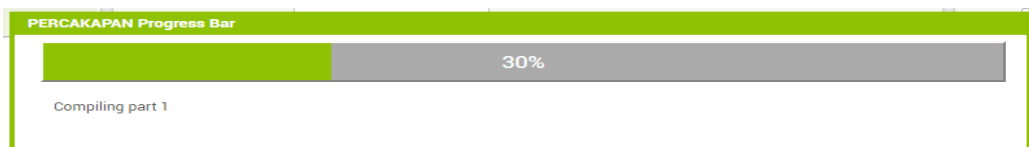


Gambar 15. Pembuatan Panel riwayat

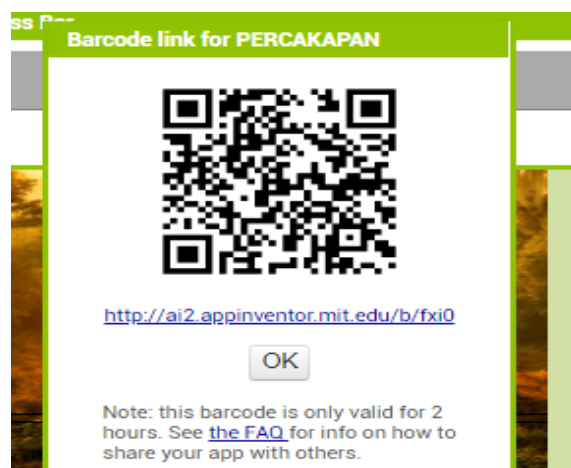
Gambar 33-34-35 merupakan *screenshoot* proses *packaging* aplikasi atau penggabungan seluruh *scene* yang digunakan atau bisa disebut proses *build* program, sehingga aplikasi berformat *.apk* yang nantinya dapat di *install* di sistem operasi *android*, proses ini bisa dibilang proses akhir dari pembuatan aplikasi sehingga saat semua yang dibutuhkan dalam aplikasi telah selesai, maka akan memasuki proses akhir yaitu *packaging*.



Gambar 16. Proses *Packaging* Aplikasi



Gambar 17. Proses Loding *Packaging* Aplikasi



Gambar 18. Proses *Packaging* Aplikasi

3. Pembahasan *Interface* / Antarmuka Program

a. Tampilan *Spalshscreen*

Gambar 19 dan berikut ini adalah tampilan saat membuka aplikasi, yang dimana akan tampil terlebih dahulu *splashscreen default* kemudian *splashscreen* yang penulis buat sendiri, *splashscreen* ini akan berdurasi 5 detik setelah itu masuk ke halaman menu utama.



Gambar 19. *Splashscreen Default*

b. Tampilan Menu Utama

Menu utama adalah menu pertama yang ditampilkan setelah *splashscreen*, didalam menu utama terdapat terdapat 3 menu pilihan yaitu, Percakapan, Video, dan Tentang.



Gambar 20. Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Menu Percakapan

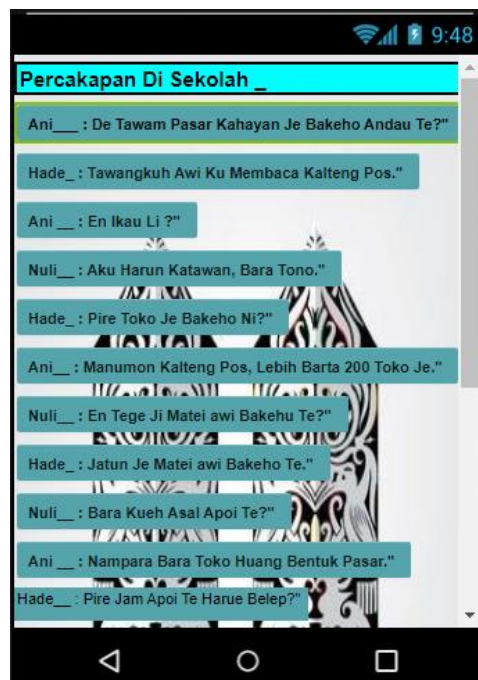
Pada saat menu Percakapan di klik maka akan langsung menuju Ketiga Menu pilihan Yaitu menu Percakapan di sekolah, Percakapan Bermain, dan Menu Percakapan di Rumah.



Gambar 21. Tampilan Menu Percakapan

d. Tampilan *Panel Percakapan Di Sekolah*

Pada saat menu Percakapan Di Sekolah di klik maka akan menuju panel Percakapan Di Sekolah yang berisi percakapan seputar sekolah dalam bahasa dayak ngaju.



Gambar 22. Tampilan Panel Percakapan Di Sekolah

e. Tampilan *Panel Percakapan Bermain*

Pada saat menu Percakapan Bermain di klik maka akan menampilkan yang berisi percakapan seputar Percakapan Bermain dalam bahasa dayak ngaju.



Gambar 23. Tampilan Panel Percakapan Bermain

f. Tampilan Panel Percakapan Di Rumah

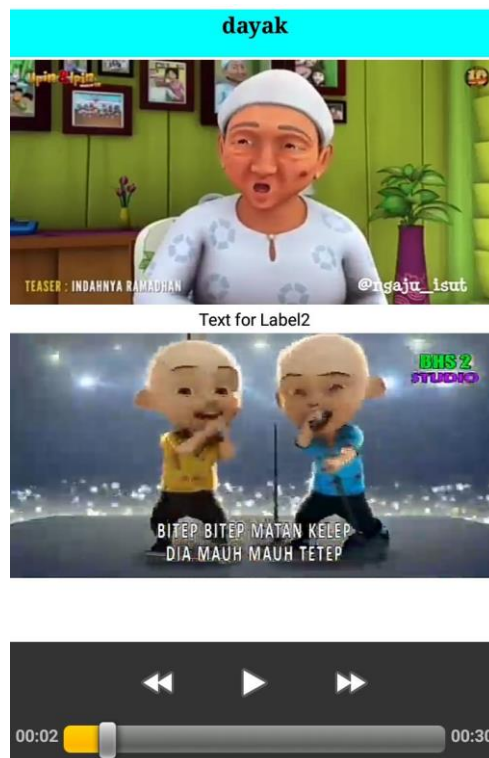
Pada saat menu Percakapan Di Rumah di klik maka akan menampilkan yang berisi percakapan seputar Percakapan Di Rumah dalam bahasa dayak ngaju.



Gambar 24. Tampilan Panel Percakapan Di Rumah

g. Tampilan Pembuatan tombol Vidio

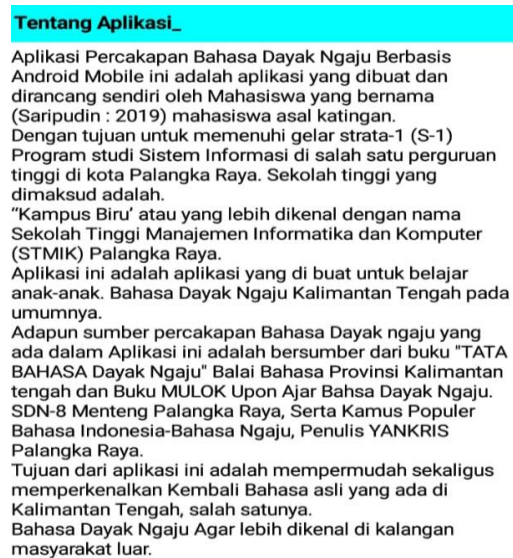
Gambar 29 merupakan *screenshoot* saat pembuatan Tombol Video, yang dimana disini penulis hanya menggunakan sebuah tombol untuk menampilkan Video.



Gambar 25. Tampilan Panel video

h. Tampilan Panel Tentang

Pada saat menu Tentang Aplikasi di klik maka akan menampilkan panel yang berisi Tentang aplikasi.



Gambar 25. Tampilan Panel Tentang Aplikasi

i. Tampilan Panel Riwayat Pembuat Aplikasi

Pada saat menu Pembuat Aplikasi Aplikasi di klik maka akan menampilkan panel yang berisi Biodata Pembuat Aplikasi aplikasi.

Riwayat Pembuat Aplikasi_



 Nama : SARIPUDIN
Nim : C1557201052
Prodi : Sistem Informasi
TTL : Maluku 32-12-1994
Agama : Islam
Alamat : Desa Hampalit
Kec : Katingan Hilir
No HP : 0812 5057 0075
Email : saripudinmora@gmail.com

"KULIAH BENARAN BENAR-BENAR KULIAH"

Gambar 26. Tampilan Panel Riwayat Pembuat Aplikasi

4. Pembahasan Hasil Response Pengguna (hasil questioner)

Dibawah ini adalah tabel hasil perhitungan dari penilaian responden yang dimana banyak responden berjumlah 12 responden.

Tabel 10. Hasil Kuesioner

No	Pernyataan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor*responden)
1	Aplikasi mudah dipahami dan digunakan	Sangat Setuju	5	6	30
		Setuju	4	6	24
		Cukup Setuju	3		
		Kurang Setuju	2		
		Tidak Setuju	1		
	Jumlah			12	54
2	Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan diperangkat <i>Mobile.</i>	Sangat Setuju	5	5	25
		Setuju	4	6	24
		Cukup Setuju	3	1	3
		Kurang Setuju	2		
		Tidak	1		

		Setuju			
	Jumlah			12	52
3	Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik	Sangat Setuju	5	1	5
		Setuju	4	10	40
		Cukup Setuju	3	1	3
		Kurang Setuju	2		
		Tidak Setuju	1		
	Jumlah			12	48
No	Pernyataan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor (skor*responden)
4	Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan	Sangat Setuju	5	5	25
		Setuju	4	4	16
		Cukup Setuju	3	3	9
		Kurang Setuju	2		
		Tidak Setuju	1		

	Jumlah			12	50
5	Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah dimengerti penggunaannya.	Sangat Setuju	5	8	40
		Setuju	4	4	16
		Cukup Setuju	3		
		Kurang Setuju	2		
		Tidak Setuju	1		
	Jumlah			12	56
6	Tampilan gambar dan latar belakang sesuai dengan aplikasi.	Sangat Setuju	5	5	25
		Setuju	4	6	24
		Cukup Setuju	3	1	3
		Kurang Setuju	2		
		Tidak Setuju	1		
	Jumlah			12	52
Rata-rata					52

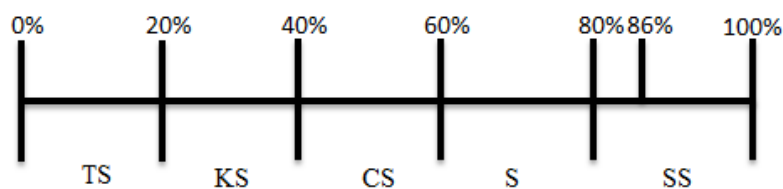
Jumlah	312
---------------	-----

Berdasarkan hasil rekapitan responden dari enam pernyataan tersebut “Aplikasi Percakapan Sehari – Hari Dalam Bahasa Danyak Ngaju” memperoleh total nilai rata-rata responden 72, dengan demikian aplikasi ini menurut 12 responden adalah sebagai berikut :

Total hasil responden :

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus index \%} &= \text{Rata-rata jumlah skor/Skor Ideal} \times 100 \\
 &= 52/72 \times 100 \\
 &= 72\%
 \end{aligned}$$

Hasil presentase responden :



Gambar 42. Skala *Likert* hasil presentase responden

Berdasarkan hasil perhitungan dari hasil kuesioner menggunakan skala *likert* yang dinilai oleh sebanyak 12 responden dengan 6 pernyataan, maka diperoleh hasil sebesar 86%, dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan aplikasi “Aplikasi Percakapan Sehari – Hari Dalam Bahasa Danyak Ngaju” ini berada pada posisi kriteria skor sangat setuju, dengan demikian aplikasi ini layak untuk digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

C. Kesimpulan

Dalam pembuatan Aplikasi “Percakapan Sehari-Hari Dalam Bahasa Dayak Ngaju” berbasis *Mobile Android*, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi dibangun dengan teknik Desain Serta Program *Mit App Inventor* dan Desain Corel Draw.
2. Objek yang disajikan dalam bentuk gambar yaitu pada background Hutan Kalimantan, Ketika aplikasi di buka dengan durasi kurang lebih 5 detik, karakter gambar burung tingang, dan gambar karakter kartun dayak serta background telawang.
3. Aplikasi dilengkapi dengan latar belakang gambar ikon kalteng, audio, serta video, saat aplikasi di jalankan di bagian pilihan menu aplikasi.
4. Aplikasi dilengkapi dengan tentang penjelasan singkat yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi.
5. Aplikasi dapat digunakan hal ini ditujukan dengan nilai hasil kuesioner sebesar 72% dan juga hasil pengujian *blackbox* yang menyatakan aplikasi berjalan dengan sesuai.

D. Saran

Diperlukan pemahaman mengenai aplikasi agar aplikasi lebih baik lagi, untuk itu penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Latar belakang Suara perlu ditambahkan dengan Percakapan Bahasa Dayak Ngaju agar *audio* dari aplikasi lebih menarik didengar.
2. Tambahkan hiburan game Dan quiz Pada Aplikasi Yang Dibangun bentuk game gerak yang lebih menarik.
3. Tambahkan virtual yang berkaitan dengan Simbol dan ciri khas Dayak Ngaju agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvendo, Bedri. 2012. *Apliasi Kamus Dwibahasa Dayak Ngaju – Indonesia Untuk Perangkat Mobile Menggunakan Metode Pencarian Biner (Binary Search) Berbasis J2ME*, Palangka Raya.
- Durasid, dkk. 1990 21 Latar Belakang Kalimantan ETD UGM etd.repository.ugm.ac.id/downloadfile/71333/.../S2-2014-339527chapter1.pdf, diakses pada tanggal 06 februari 2019.
- Dewi Anggraeni. 2012. Aplikasi Kamus Kosakata dan Percakapan Bahasa Bali pada *Platform Android*, Bali.
- Guritno, Suryo, sudaryono dan Untung Raharja. 2011. *Theory and Application of IT Reasearch Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. ANDI, Yogyakarta.
- Henfriyandie. 2013. Judul Aplikasi Kamus Bahasa Dayak Ngaju – Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Hash, Yogyakarta.
- Hana Pertiwi, 2018. *Upon Ajar Bahasa Dayak Ngaju*, Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kalimantan Tengah Palangkaraya.
- Jalinus, Nizwardi. dan Ambiyar. 2016 *Media dan Sumber Pembelajaran* Kencana, Jakarta.
- Jogianto. 2005. *Pengenalan Komputer*, C.V Andi Offset, Yogyakarta.
- Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume I, No 3, 10 Agustus 2015. *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value*

Analysis, M. Sidi Mustaqbal, Roeri Fajri Firdaus dan Hendra Rahmadi.

Jurnal ilmiah, Batanghari, 2017. *perkembangan bahasa pada Pada usia 6-12 tahun anak dalam psikologi serta implikasinya dalam pembelajaran*.
Jambi.

Kadir, Abdul. 2017. *Buku Pintar App Inventor untuk Pemula*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

Yandi Laurensa, 2018. *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Dayak Ngaju Berbasis Web*, Surabaya.

Mourine Rawung, 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab indonesia Berbasis Android*, Makasar.

Riwut, Tjilik. 1979. *Kalimantan Membangun*, Palangka Raya.

Selvita, 2016 *Rancang Bangun Bekantan Math Game Menggunakan Engine Scirra Construct 2* STMIK Palangka Raya, Palangka Raya.

Ronie. 2016. *Aplikasi Kamus Dayak Kahayan – Indonesia – Ma'anyan Berbasis Web*, STMIK Palangka Raya, Palangka Raya.

STMIK Palangka Raya. 2018. *Pedoman Penulisan Propossal dan Skripsi*, Palangka Raya.

Otong, 2019 *Aplikasi Pengenalan Objek 3D Burung Garuda dan Simbol-Simbol Pancasila Berbasis Augmented Reality*, STMIK Palangka Raya, Palangka Raya.

Irwan, 2019 *Aplikasi Pengenalan Peribahasa Dan Ungkapan Dayak Ngaju Berbasis Mobile Android*, STMIK Palangka Raya, Palangka Raya.

Yankris, 2017. *Kamus Populer Bahasa Indonesia Bahasa Ngaju*, Palangkaraya.

Donis Iper, 2019 *Mulok Kalimantan Tengah Uji Kompetensi Muatan Local Bahasa Dan Sastra Dayak Ngaju*, Palangka Raya.

Yuliadi, 2013. *Tata Bahasa Dayak Ngaju*, Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Tengah Palangka Raya.

LAMPIRAN



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0563-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
Posel: humas@stmipk.ac.id ~ Laman: www.stmipk.ac.id

Nomor
lampiran
penhal

: *gta/STMIK-C.II/Am* /XIV/2019

: Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. **Kepala Sekolah SDN 8 MENTENG**

Di -

Palangkaraya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (SI) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : SARIPUDIN
NIM : C1557201052
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2019/2020 (9)
Lama Penelitian : 15 November 2019 s.d 15 Desember 2019
Tempat Penelitian : Kepala Sekolah SDN 8 MENTENG Palangkaraya

Dengan judul Tugas Akhir:

Aplikasi Percakapan Sehari-hari dalam Bahasa Dayak Ngaju Berbasis Android Mobile

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangkaraya, 15 November 2019
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK 196901041995105



PEMERINTAH KOTA PALANGKARA RAYA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 8 MENTENG
Jl. G.Obos XII KPR-BTN Palangka Permal Palangkaraya Telepon (0563)3220020



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 420 / 3151 / II.421/SDN 8 Mtg/Jkr/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **B E D S Y, S. Pd**
NIP : 19671110 199007 2 004
Pangkat / Golongan : Pembina TK I, IV/B
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **SARIPUDIN**
NIM : C1557201052
Program Studi : Sistem Informasi (SI)
Tahun Akademik (Semester) : 2019/2020 (9)
Jenjang : S1

Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN 8 Menteng Palangka Raya Tahun Akademik 2019/2020 terhitung sejak 15 November 2019 s/d 15 Desember 2019 dalam rangka penyusunan tugas akhir dengan judul : “ *Aplikasi Percakapan sehari-hari dalam Bahasa Dayak Ngaju Berbasis Android Moblle* ”.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Palangka Raya, 04 - 01 - 2020.
Kepala Sekolah,

B E D S Y, S. Pd
NIP. 19671110 199007 2 004



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
email: humas@stmikpk.ac.id - website: www.stmikpk.ac.id

SURAT TUGAS
No 576/STMIK-G.1/AK/III/2019

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
NIK : 197803202008001
Sebagai Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
NIK : 197603272016107
Sebagai Pembimbing II dalam Format Penulisan

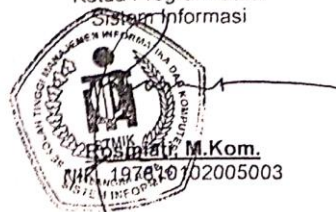
Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Saripudin
NIM : C1557201052
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Percakapan Sehari-hari dalam Bahasa Dayak
Ngaju Berbasis Mobile Android.
Berlaku s/d : 19 Maret 2020

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 19 Maret 2019

Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Lampiran 5

Pedoman Wawancara

Sumber Data : Guru dan Murid
Metode/Instrumen : Wawancara

No	Pertanyaan
1	Apakah Bu guru membuat daftar percakapan sebelum melakukan percakapan?
2	Apakah Bu guru mempunyai tujuan yang akan dicapai dari percakapan dengan murid?
3	Apakah Bu guru melakukan kontak pandang terhadap mata anak-anak?
4	Apakah Bu guru memberikan pengarahan yang akan dilaksanakan sebelum percakapan dengan murid
5	Apakah Bu guru menjelaskan langkah-langkah saat melakukan percakapan
6	Apakah Bu guru melakukan variasi suara, gerakan dan ekspresi wajah saat percakapan?
7	Apakah Bu guru memusatkan perhatian seperti menunjuk gambar diikuti dengan penjelasan lisan yang menarik?
8	Apakah Bu guru melakukan evaluasi terhadap anak untuk memperoleh tujuan dari percakapan bahasa dayak?

Lampiran 6

Hasil Wawancara Tentang "Percakapan Sehari-hari Dalam Bahasa Dayak Ngaju
Berbasis Android" di SDN 8 MENTENG
Jl. G. Obos XII Palangka Raya

1. Nama : Saripudin
2. Hari, Tanggal : 13 November 2019

Hasil Wawancara Guru

1. Apakah Bu guru membuat daftar percakapan sebelum melakukan percakapan?

Jawab: Kami tidak membuat daftar percakapan
Kami hanya memberikan pertanyaan
secara spontan.

2. Apakah Bu guru mempunyai tujuan yang akan dicapai saat melakukan percakapan dengan murid?

Jawab:
Tentu saja ada, kami melakukan percakapan
agar anak mendapat pengetahuan baru atau
mengasah pengetahuannya mengenai bahasa
daerahnya sendiri.

3. Apakah Bu guru melakukan kontak pandang mata terhadap anak-anak?

Jawab:

Iya, Kami harus memerhatikan apakah anak tersebut fokus dengan apa yang Kami sampaikan.

4. Apakah Bu guru memberikan pengarahan sebelum melaksanakan percakapan dengan murid?

Jawab:

Jika Ingat, Kami akan melakukannya,
Jika lupa, Kami melontarkan pertanyaan
Secara langsung.

5. Apakah Bu guru menjelaskan langkah-langkah saat melakukan percakapan?

Jawab:

Ya, karena pada dasarnya guru sebagai
"Model", terlebih dahulu harus menjelaskan
langkah-langkah agar lebih mudah dipraktikan.

6. Apakah Bu guru melakukan variasi suara, gerakan badan dan ekspresi wajah saat percakapan?

Jawab:

Tergantung pada Tema pembelajaran.

7. Apakah Bu guru memusatkan perhatian seperti menunjuk gambar diikuti dengan penjelasan lisan yang menarik?

Jawab:

Iya, kami sering menunjuk gambar yang ingin kami tanyakan kepada murid.

8. Apakah Bu guru melakukan evaluasi terhadap anak untuk memperoleh tujuan dari percakapan bahasa dayak ngaju?

Jawab:

Iya, kami melakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana anak memahami pembelajaran yang sudah diberikan.

**Dokumentasi Wawancara Pada Guru SDN 8 MENTENG
G.Obos XII Palangka Raya**



Melakukan Penjelasan Pengisian Instrumen Wawancara Kepada Bapak Guru
SDN 8 MENTENG



Menulis Hasil Wawancara Tentang Aplikasi Yang Di Buat Bersama Bapak Guru
SDN 8 MENTENG



Perkenalan dengan Ibu Yulia Santi, S,Pd Selaku Guru Molok SDN 8 MENTENG



Menjelaskan Aplikasi Yang Dibuat Tentang Percakapan Bahasa Dayak Ngaju
Dengan Ibu Yulia Santi, S.Pd



Memperkenalkan Kepada Murid SDN 8 MENTENG Mengenai aplikasi Percakapan Bahasa Dayak Ngaju



Menjelaskan Fitur Aplikasi Kepada Murid SDN 8 MENTENG



Testing Aplikasi Percakapan Bahasa Dayak Ngaju Bersama Murid SDN 8 MENTENG



Tanggapan Murid SDN 8 MENTENG Mengenai Aplikasi percakapan Bahasa Dayak Ngaju Mudah Dimengerti



MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
 Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
 Email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
 TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : SARIPUDIN
 NIM : C1557201052
 No. Hp : 0812 5057 0975
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : 18/03-2019
 Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pertakapan Sehari-hari dalam
 Botosa Dayak Hgoju Berbasis Mobile Andro

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	18/3-19	18/3-19	Pembuatan proposal penelitian, Aplikasi per- Cakupan Sehari-hari dalam botosa dayak vagan berbasis Mobile Android	Shitez
2	28/03-2019	29/03-19	1. Metode penelitian ditambahkan program berbasis android per saat sedang 2. Bab 2 Menambah, tambah program Media gambar, audio voice video 3. Tugasa pustaka diteliti sudah membuat Metode penelitian 4. Metode pengumpulan data sehari dari pengamatan lapangan.	Shitez
3	4/7/2019		BAB I OK	OK
4			ace Seminar	Shitez
5	16-04-2019	16-04-2019	ACE Seminar	OK
6	15-02-2021	15-02-2021	Konsultasi Bab IV dan Bab V Mengerai testing program aplikasi yang dirancang.	Shitez
7	20/02-2021	20/02-2021	Lanjutan ke pembimbing II Ace Siding	Shitez
8	17/03-2021	17/03-2021	ACE Siding	OK

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Shitez
 Sun Hendar He, M. Kom

Dosen Pembimbing II,

Agung Prokono



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id - www.stmikplk.ac.id

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Maret Tahun 2021

1. Hari/Tanggal Ujian : Senin / 29 Maret 2021
2. Waktu (Jam) : 09.00 WIB sampai selesai
3. Nama Mahasiswa : Saripudin
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1557201052
5. Program Studi : Sistem Informasi
6. Tahun Angkatan : 2015
7. Judul Tugas Akhir : Aplikasi Percakapan Sehari-hari Dalam Bahasa Dayak Ngaju Berbasis Mobile Android
8. Dosen Penguji :

Nama	Nilai	Tanda Tangan
1. Ferdiyani Haris, M.Kom.	=.....	(.....)
2. Drs. Sartana, M.Si.	=.....	(.....)
3. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., MT	=.....	(.....)
4. Susi Hendartie, M.Kom.	=.....	(.....)
5. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.	=.....	(.....)

NILAI = 77,5
9. Hasil Ujian : ~~LULUS / TIDAK LULUS~~ *)
Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan *)
10. Catatan Penting :
 1. Lama Perbaikan : 14 hari
 2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 600.000,- (Enam ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
 3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 29 Maret 2021



Ketua Penguji,
Ferdiyani Haris, M.Kom.
NIK.198102232005104

Tembusan:

1. Ketua Prodi Sistem Informasi
 2. Kabag AKMA
 3. Mahasiswa yang bersangkutan
- Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
*) Coret yang tidak perlu

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"

Nama : M. RAIS MURDIANTO
Merk Handphone : vivo x7
Versi Android : snop dragon 42
Umur : 24
Jenis Kelamin : Laki-Laki

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju


.....
M. Rais Mudianto

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"

Nama : Wahyu Lestari
Merk Handphone : VIVO
Versi Android : 7.1.2
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju


.....

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"

Nama : Marini Zulmahtis
Merk Handphone : Vivo Y20
Versi Android : Y20
Umur : 22
Jenis Kelamin : Perempuan

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju


.....
Marini Zulmahtis

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"

Nama : Jepri Anggara
Merk Handphone : ~~Xiaomi~~ Redmi Note 9 Pro
Versi Android : Versi 11
Umur : 24 tahun
Jenis Kelamin : laki - laki

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju


.....

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"

Nama : IKMAH
Merk Handphone : Vivo T03
Versi Android : 8.1
Umur : 24
Jenis Kelamin : laki-laki

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat Mobile ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☒ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☒ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☒ Cukup Setuju


Rizki

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"

Nama : JEDI SUPRIANTO
Merk Handphone : REALME C15
Versi Android : V1.0
Umur : 24
Jenis Kelamin : LAKI-LAKI

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju



JEDI SUPRIANTO

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"

Nama : *ELSA NONCO PRATI*
Merk Handphone : *VIVO*
Versi Android : *Y20s*
Umur : *19*
Jenis Kelamin : *perempuan*

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☒ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju


ELSA NONCO PRATI

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"

Nama : BASTIAN
Merk Handphone : Oppo
Versi Android : 45 Android 10
Umur : 20
Jenis Kelamin : laki laki

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Cukup Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Cukup Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Cukup Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Cukup Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☒ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Cukup Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Cukup Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju


BASTIAN-

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJI"

Nama : SAKNO
Merk Handphone : Redmi Note 9
Versi Android : 10
Umur : 22
Jenis Kelamin : Laki-Laki

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☒ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju


Goro

KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"

Nama : Vika Laula
Merk Handphone : Oppo
Versi Android : 4.7
Umur : 21
Jenis Kelamin : PEREMPUAN

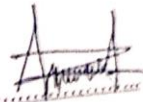
1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju


Vika Laula

**KUESIONER "PERCAKAPAN SEHARI-HARI DALAM BAHASA
DAYAK NGAJU"**

Nama : M. ANDRE RIZKI PERDANA
Merk Handphone : SAMSUNG S20
Versi Android : 10
Umur : 26
Jenis Kelamin : Laki - Laki

1. Aplikasi mudah dipahami dan digunakan ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
2. Aplikasi tidak terjadi gangguan saat berjalan di perangkat *Mobile* ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☒ Cukup Setuju
3. Objek yang muncul dalam menu halaman pada aplikasi ini terlihat jelas dan menarik ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
4. Suara penjelasan pada aplikasi ini terdengar jelas dan sesuai dengan tampilan
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☐ Setuju ☐ Tidak Setuju
☒ Cukup Setuju
5. Setiap fitur pada aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar dan mudah di mengerti penggunaanya ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju
6. Tampilan gambar latar belakang sesuai dengan aplikasi ?
☐ Sangat Setuju ☐ Kurang Setuju
☒ Setuju ☐ Tidak Setuju
☐ Cukup Setuju


M. ANDRE RIZKI PERDANA