ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER PADA SDN 1 KERENG BANGKIRAI BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

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

OLEH

AHMAD FAUZAN AZIMA
NIM C1757201036
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER PADA SDN 1 KERENG BANGKIRAI BERBASIS *ANDROID*

TUGAS AKHIR

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

OLEH

AHMAD FAUZAN AZIMA
NIM C1757201036
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **AHMAD FAUZAN AZIMA**
Nim : C1757201036

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER PADA SDN 1 KERENG BANGKIRAI BERBASIS *ANDROID*

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

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 20 Januari 2022
Yang Membuat Pernyataan,



Ahmad Fauzan Azima

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER PADA SDN 1 KERENG BANGKIRAI BERBASIS *ANDROID*

Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diujikan Pada
Tanggal 21 Desember 2022

Pembimbing I,

Rommi Kaestria, M.Kom.
NIK. 198605242011103

Pembimbing II,

Rosmiati, M.Kom.
NIK.197810102005003

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

iv

PENGESAHAN

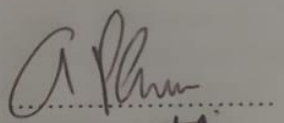
PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER PADA SDN 1 KERENG BANGKIRAI BERBASIS *ANDROID*

Tugas Akhir Ini Telah Diuji, Dinilai dan Disahkan

Oleh Tim Penguji Pada Tanggal 20 Januari 2022

Tim Penguji Tugas Akhir:

1. Agung Prabowo, S.Kom, M.MSi. ..... 
   Ketua Penguji
2. Norhayati, M.Pd. .....
   Sekretaris
3. Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI. .....
   Anggota
4. Rommi Kaestria, M.Kom. .....
   Anggota
5. Rosmiati, M.Kom. .....
   Anggota

v

MOTO DAN PERSEMBAHAN

"Rebahan tidak bisa membuat kita kaya, tapi kaya bisa membuat kita rebahan,

Dan kamu tidak akan jatuh bahkan sampai terjun bebas, apabila kamu tidak pernah memanjat."

Persembahan

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam sholawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW. Berkatnyalah saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, kupersembahkan karyaku yang sederhana ini kepada:

- Kedua orang tua-ku yang tercinta, Adik-ku, serta keluarga besar-ku, terimakasih telah memberikan dukungan, nasehat serta doa kepadaku.
- Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya, yang memberikan ilmu dan membimbing kami.
- Teman-temanku yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan tugas akhir ini, susah senang kita lalui bersama, Terimakasih untuk semuanya.

INTISARI

Ahmad Fauzan Azima, C1757201036, 2022. *Analisis Dan Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Pada SDN 1 Kereng Bangkirai Berbasis Android,* Pembimbing I Rommi Kaestria, M.Kom, Pembimbing II Rosmiati, M.Kom.

Alat bantu teknologi yang berkaitan dengan komputer sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang lebih baik dan mudah. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* dirasa hal baik untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak dan daya ingat anak terhadap apa yang dilihat dan didengar. Untuk membantu dalam proses pembelajaran pengenalan komputer, perlu adanya suatu aplikasi yang mampu mendukung dalam penyampaian materi.

Dalam melakukan penelitian skripsi ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, kepustakaan, dan kuesioner. Alat bantu yang digunakan untuk menganalisis dan mendesain media pembelajaran ini diantaranya UML (*Unified Modelling Language*), 4 tahapan *Identify, Understand, Analyze dan Report*. Serta perancangan desain antarmuka menggunakan Balsamiq Wireframes.

Hasil kuesioner dari desain perancangan ini adalah rata-rata sebesar 94.1% untuk murid dan 93.6% untuk guru merasa perlunya media baru yang lebih menarik dan mudah untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menggambarkan hal yang akan terjadi kedepannya apabila sistem ini diterapkan. Bisa menjadi bahan pertimbangan untuk dilihat kelebihan dan kekurangannya, sehingga dapat dilanjutkan kepada tahap pembangunan aplikasi oleh peneliti selanjutnya.

Kata Kunci : Analisis, Perancangan, Media Pembelajaran, Hardware, Komputer, SDN, Android.

ABSTRACT

Ahmad Fauzan Azima, C1757201036, 2022. Analysis and Design of Learning Media Introduction to Computer Hardware at SDN 1 Kereng Bangkirai Based on Android, Supervisor I Rommi Kaestria, M.Kom, Supervisor II Rosmiati, M.Kom.

Technological tools related to computers are needed in a better and easier learning process. By using Android-based learning media, it is considered a good thing to increase children's curiosity and children's memory of what they see and hear. To assist in the learning process of computer recognition, it is necessary to have an application that is able to support the delivery of material.

In conducting this thesis research, the author uses qualitative research with data collection methods, namely observation, documentation, interviews, literature, and questionnaires. The tools used to analyze and design this learning media include UML (Unified Modeling Language), 4 stages of Identify, Understand, Analyze and Report. As well as designing the interface design using Balsamiq Wireframes.

The results of the questionnaire from this design are an average of 94.1% for students and 93.6% for teachers who feel the need for new media that is more interesting and easy to improve learning in schools.

With this research, it is hoped that we can describe what will happen in the future when the system is applied. It can be a consideration to see its advantages and disadvantages, so that it can be continued to the develoment stage of the application by subsequent researchers.

Keywords : Analysis, Design, Learning Media, Hardware, Computers, SDN, Android.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul "Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan *Hardware* Komputer pada Sdn 1 Kereng Bangkirai Berbasis Android" Pembuatan tugas akhir ini untuk melengkapi salah satu persyaratan untuk kelulusan pada STMIK Palangkaraya.

Berkat pertolongan dari berbagai pihak yang meluangkan waktu dan pikirkan sehingga penulis bisa menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Suparno, M. Kom., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Palangkaraya.
2. Drs. Riduansyah, Selaku Kepala Sekolah SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian di sekolah tersebut.
3. Rommi Kaestria, M. Kom., selaku dosen pembimbing I karena telah memberikan bimbingannya.
4. Rosmiati, M. Kom., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir.
5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak dan ibu dosen STMIK Palangkaraya. Yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

7. Kepada teman yang selalu mendukung dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulis Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan Tugas Akhir ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, sekian dan terimakasih.

Palangka Raya, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN iii
PERSETUJUAN iv
PENGESAHAN v
MOTO DAN PERSEMBAHAN ii
INTISARI vii
ABSTRACT viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A.Latar Belakang Masalah 1
B.Perumusan Masalah 3
C.Batasan Masalah 3
D.Tujuan dan Manfaat 4
E.Jenis Penelitian 4
F.Sistematika Penulisan 5
G.Penjelasan Kata Kunci 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
A. Dasar Teori 8
B. Penelitian yang Relevan 22
BAB III METODE PENELITIAN 25
A. Metode Pengumpulan Data 25
B. Tinjauan Umum 26
C. Analisa 28
D. Desain Sistem 33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN 62
A. Pembahasan Hasil Penelitian 62

B. Pembahasan Hasil Respon Penguna 71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 82
A. Kesimpulan 82
B. Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol Use Case Diagram 13

Tabel 2. Simbol Activity Diagram 14

Tabel 3. Simbol-simbol Sequence Diagram 15

Tabel 4. Penelitian yang Relevan 22

Tabel 5. Spesifikasi tb_admin 57

Tabel 6.Spesifikasi tb_siswa 57

Tabel 7.Spesifikasi tb_materi 57

Tabel 8.Spesifikasi tb_kuis 58

Tabel 9.Spesifikasi tb_kuis 58

Tabel 10. Rincian Keuangan dan Biaya 61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo StarUML 21
Gambar 2. Logo Balsamiq Wireframes 21
Gambar 3. Halaman Login Admin 33
Gambar 4. Menu Admin 34
Gambar 5. Tampilan kelola data siswa 35
Gambar 6.Tampilan kelola materi 35
Gambar 7.Tampilan kelola kuis 36
Gambar 8. Tampilan Awal 36
Gambar 9. Menu Utama 37
Gambar 10. Halaman Pengaturan 37
Gambar 11. Halaman Pengenalan 38
Gambar 12. Halaman Materi Input 38
Gambar 13. Halaman Materi Proses 39
Gambar 14. Halaman Materi Output 39
Gambar 15. Halaman Materi Storage 40
Gambar 16. Halaman Materi Electrical 40
Gambar 17. Halaman Kuis 41
Gambar 18. Halaman Hasil Kuis 41
Gambar 19.Usecase Diagram 42
Gambar 20. Activity Diagram login admin 43
Gambar 21. Activity diagram kelola data siswa (admin) 44
Gambar 22. Activity diagram kelola materi (admin) 44
Gambar 23. Activity diagram kelola kuis (admin) 45
Gambar 24. Activity diagram logout admin 46
Gambar 25 Activity Diagram Menu Utama 46
Gambar 26. Activity Diagram Halaman Pengenalan 47
Gambar 27. Activity Diagram Halaman Materi 48
Gambar 28. Activity Diagram Halaman Kuis 49
Gambar 29. Sequence diagram login admin 50

Gambar 30. Squence diagram kelola data siswa 51
Gambar 31. Sequence diagram kelola materi..... 51
Gambar 32. Sequence diagram kelola kuis 52
Gambar 33. Squence Diagram Menu Utama..... 52
Gambar 34. Squence Diagram Halaman Pengenalan 53
Gambar 35. Sequence Diagram Halaman Materi 54
Gambar 36. Sequence Diagram Halaman Kuis 55
Gambar 37. Class diagram 56
Gambar 38. ERD (Entity Relationship Diagram) sistem yang dirancang 59
Gambar 39. Database Relationship Sistem yang Dirancang..... 60
Gambar 40. Halaman Login admin..... 62
Gambar 41. Menu admin..... 63
Gambar 42. Tampilan Kelola data siswa 64
Gambar 43. Tampilan Kelola materi 64
Gambar 44. Tampilan Kelola Kuis 65
Gambar 45. Tampilan awal 66
Gambar 46. Menu utama..... 66
Gambar 47. Halaman Pengaturan..... 67
Gambar 48. Halaman pengenalan..... 67
Gambar 49. Materi input 68
Gambar 50. Halaman materi proses..... 68
Gambar 51. Halaman materi output..... 69
Gambar 52. Halaman materi storage 69
Gambar 53. Halaman materi electrical 70
Gambar 54. Halaman kuis..... 70
Gambar 55. Halaman hasil kuis..... 71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3. Surat balasan izin penelitian

Lampiran 4. Observasi

Lampiran 5.Wawancara

Lampiran 6. Dokumentasi

Lampiran 7. Lembar Kuisioner

Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

Lampiran 9. Jadwal Penelitian

Lampiran 10. Berita Acara Sidang Laporan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semakin majunya perkembangan zaman dan persaingan globalisasi yang terjadi mengharuskan setiap individu memiliki kreativitas dan semangat yang tinggi untuk menjalankan roda kehidupannya yakni dengan penggunaan teknologi informasi. Alat bantu teknologi yang berkaitan dengan komputer sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang lebih baik dan mudah. Misalnya saja alat pembelajaran untuk sub-sub bidang *hardware* komputer. Penggunaan media dalam pembelajaran cukup strategis, terutama dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang optimal. Hal ini merupakan salah satu indikator di dalam mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal serta merupakan salah satu cerminan dari hasil pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan Komputer bagi anak SD tentunya berbeda dari orang dewasa. Mendidik anak SD lebih sulit daripada orang dewasa. Selain harus menguasai masalah komputer, karakter kejiwaan anak juga harus di perhatikan. Ini sangat diperlukan agar anak tidak cepat bosan, yang membuat konsentrasi mereka dalam belajar menjadi berkurang. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* dirasa hal baik untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak dan daya ingat anak terhadap apa yang dilihat dan didengar. Yang perlu dijadikan perhatian bagi orangtua maupun

guru adalah bagaimana cara memperkenalkan komputer kepada anak atau anak didiknya.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam mengamati sekolah dasar di SDN 1 Kereng Bangkirai, Kota Palngka Raya, dimana siswa diharuskan ujian akhir menggunakan komputer sedangkan siswa belum mempelajari mata pelajaran mengenai pengenalan Teknologi komputer dan informatika (TIK), hal itu menyebabkan kurangnya pengetahuan siswa dalam mengenal komputer, siswa hanya mengenal *smartphone* ketimbang komputer. Untuk membantu dalam proses pembelajaran pengenalan komputer, perlu adanya suatu aplikasi yang mampu mendukung dalam penyampaian materi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu membuat Perancangan pengenalan *hardware* komputer berbasis *Android* untuk sekolah dasar dan mengetahui kelayakannya. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian yang berjudul "Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan *Hardware* Komputer pada SDN 1 Kereng Bangkirai Berbasis Android"

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah Media Pembelajaran pengenalan *hardware* komputer pada SDN 1 Kerang Bangkirai berbasis *Android* ?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan lebih terarah maka ruang lingkup pemabahasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Desain Media pembelajaran digunakan untuk Siswa/siswi kelas 1-6 di SDN 1 Kereng Bangkirai, Palangkaraya.
2. Desain media pembelajaran dibuat meliputi materi pengenalan *hardware* komputer.
3. Analisis dan perancangan media pembelajaran ini memiliki 2 pengguna, yaitu Admin dan user (siswa) dengan masing masing hak akses, antara lain:
   a) Pengguna level admin memiliki hak akses penuh dalam mengelola data pada sistem.
   b) Pengguna level user (siswa) hanya dapat melakukan akses ke menu pengenalan, materi dan kuis.
4. Perancangan Aplikasi ini dirancang menggunakan *software* Balsamiq Wireframes & Star Uml.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

   Adapun tujuan yang ingin dicapai pada Tugas Akhir ini adalah Menghasilkan Perancangan Media Pembelajaran pengenalan *hardware* Komputer berbasis *Android* yang mampu memberikan ilmu tentang Komputer dan memberikan kemudahan dalam belajar.

2. Manfaat

   a) Bagi Guru SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak didik.

   b) Bagi Siswa/Siswi dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah mengingat dan memahami materi pelajaran yang disampaikan.

   c) Bagi STMIK Palangkaraya dapat dijadikan sebagai wawasan dan informasi bagi mahasiswa yang akan membangun aplikasi ini.

   d) Bagi Peneliti agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat saat perkuliahan dan menerapkannya serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

E. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan observasi dan wawancara. Dalam penelitian tugas akhir ini meliputi metode pengumpulan data. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan

makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

F. Sistematika Penulisan

Penulis penelitian ini disusun menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian, sistematika penulisan, dan penjelasan istilah kunci yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Landasan teori ini berbentuk penyelesaian-penyelesaian yang lansung berkaitan dengan permasalahan yang dikerjakan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi antara lain : Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan sistem yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan bab-bab sebelumnya.

G. Penjelasan Kata Kunci

Penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis adalah suatu kegiatan dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan atau kasus yang terjadi.
2. Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.
3. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
4. *Hardware* (Perangkat Keras) adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alat nya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi.

5. Komputer adalah alat elektronik yang bekerja secara sistematis dan cermat untuk mengolah berbagai macam data. Seperti data angka, suara dan gambar.
6. SDN (Sekolah Dasar Negeri) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di indonesia. Sekolah dasar di tempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai 6.
7. *Android* merupakan salah satu sistem operasi atau *operating system* berbasis mobile yang sangat banyak di gunakan sekarang ini. Utamanya pada telepon pintar *(smartphone)* ataupun tablet.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, permodelan yang digunakan, dan perangkat lunak yang digunakan.

1. Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

   a) Analisis Sistem

      Menurut Muslihudin dan Oktaflianto (2016:27) Analisis sistem adalah sebuah istilah yang secara kolektif mendiskripsikan fase- fase awal pengembangan sistem.

      Analisis sistem adalah adalah penjabaran dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam berbagai macam bagian komponennya dengan maksud agar kita dapat mengidentifikasi atau mengevaluasi berbagai macam masalah maupun hambatan yang timbul pada sistem sehingga nantinya dapat dilakukan penanggulangan, perbaikan atau juga pengembangan, (Pengajarku, 2019).

      Berdasarkan dua definisi diatas, analisis sistem adalah tahapan awal dalam kegiatan pembuatan atau pengembangan sebuah sistem dimana kegiatan yang dilakukan ialah mengidentifikasi segala macam masalah yang ada pada sistem sehingga sistem yang di buat maupun yang dikembangkan dapat berjalan secara maksimal.

   b) Perancangan

      Menurut Al – Bahara dalam bukunya yang berjudul Analisi Desain Sistem Informasi (2015:39), menyebutkan bahwa Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah – maslah

yang dihadapi perusahaan yang diproleh dari pemilihan alternatif sistem terbaik.

c) Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dan Azhar (2016:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapt digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Warsono (2016:155) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik.

Dari uraian di atas maka bisa disimpulkan jika Media Pembelajaran ialah perlengkapan bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang bisa dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan ataupun keterampilan pelajar sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar.

d) *Hardware*

Hardware atau yang lebih dikenal dengan sebutan perangkat keras adalah semua jenis komponen yang ada pada komputer yang mana bagian fisiknya dapat terlihat secara kasat mata atau dapat dirasakan secara langsung. Jadi bisa dikatakan jika *hardware* adalah peralatan fisik komputer yang berguna untuk melakukan proses input, proses, dan output. Beberapa diantaranya seperti RAM, CPU, mouse, keyboard, scanner, monitor, printer, dan masih banyak lagi. Selain itu, *hardware* umumnya juga terlihat sebagai bentuk output dari setiap proses sistem operasi sebuah komputer. Akan tetapi untuk mendukung kerja perangkat tersebut tetap diperlukan *software* atau perangkat lunak tertentu. Dengan begitu setiap

perintah yang diinginkan dapat beroperasi dengan baik (IDCloudHost,2020).

e) *User Interface*

Menurut Mauladi dan Suratno (2016:64) *User interface* (UI) atau disebut sebagai antar muka yaitu sebuahkomponen penting dari perangkat lunak yang sebagai perantara antara mesin dengan manusia. UI merupakan media komunikasi antara *user* dengan suatu program. Dalam hal ini terjadi dialog antara program dan penggunanya sehingga memungkinkan sistem pakar untuk menerima instruksi dan informasi (input) dari pengguna. Selain itu, program juga memberikan informasi (output) kepada pengguna. Tiga hal penting *user interface* dalam membuat perancangan desain yaitu memudahkan pengguna, memberikan kontrol, dan konsistensi terhadap *interface*. Ketiga hal tersebut dapat digunakan dalam perancangan desain aplikasi dan program.

f) *User Experience*

User Experience (UX) merupakan faktor yang menentukan informasi yang sudah memadai penerimaan oleh penggunanya atau belum. Untuk itu tidak melibatkan hanya dengan kepuasan pengguna yaitu betapa menyenangkan menggunakan produk, sistem layanan, tetapi juga emosi dan presepsi mereka selama berinteraksi (Lawrence, 2016).

g) Komputer

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata computer semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika (dosenpendidikan, 2014).

h) *Android*

Menurut Ir. Yuniar Supardi (2017:1) *Android* merupakan sebuah operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.

Kebanyakan ponsel pintar (*Smartphone*) menggunakan sistem operasi dengan versi yang beragam. Semakin tinggi versinya, semakin banyak fitur dan canggihnya *smartphone* tersebut. Versi *Android* yang dijadikan platform pengembang aplikasi saat ini adalah *Android* versi 4.1 keatas yaitu:

1) Android 4.1-4.3 Jelly Bean
2) Android 4.4 KitKat
3) Android 5.0-5.1 Lolipop
4) Android 6.0 MarshMallow
5) Android 7.0-7.1 Nougat
6) Android 8.0-8.1 Oreo
7) Android 9.0 Pie

2. Pemodelan yang digunakan

a) UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Munawar (2018:49) menjelaskan bahwa, “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia pengembangan sistem yang berorientasi objek”.

UML menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan luas dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen-elemen tertentu beserta hubungan-hubungannya. Diagram penting karena menyediakan representasi secara grafis dari dalam sistem atau bagiannya. Representasi grafis sangat mempermudah pemahaman terhadap sistem. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti perangkat lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, atau Visual Basic.Net

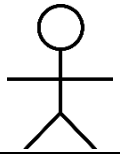
UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang dikembangkan. UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut:

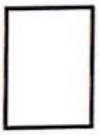
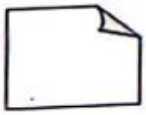
1) *Use Case Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2016:155), *use case* atau diagram *use case* merupakan permodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Berikut adalah simbol-simbol pada *use case* diagram.

Tabel 1. Simbol Use Case Diagram

SIMBOL	**NAMA**	**KETERANGAN**
1	**2**	**3**
	*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case.*
	*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent*) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent).*
	*Generalization*	Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi prilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk *(ancestor).*
	*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara eksplisit.

1	2	3
	*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	*Use Case*	Deskripsi dari urutanaksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*.
	*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.
	*Note*	Elemen fisik yang ada saat aplikasi dijalankan.

2) *Activity Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2016:161) Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Berikut adalah simbol-simbol pada *activity diagram.*

Tabel 2. Simbol Activity Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1	**2**	**3**

	*Activity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	*Start Point*	Dimulai alur kerja suatu sistem dalam activity diagram diintonasikan dengan solid.
	*End Point*	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	Join (Penggabungan)	Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	*Decision*	Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang.

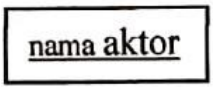
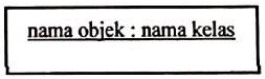
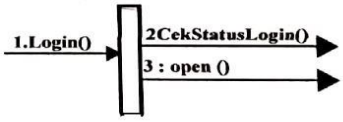
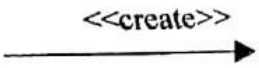
3) *Sequence Diagram*

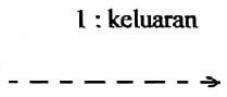
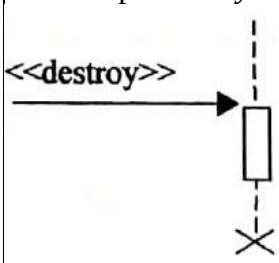
Menurut Sukamto dan Shalahudin (2016:165), diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan massage yang dikirimkan dan ditrima antar objek.

Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak.

Tabel 3. Simbol-simbol Sequence Diagram

Simbol	**KETERANGAN**
1	**2**

Aktor  **nama aktor** Atau  	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tetapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan kata benda di awal frase nama aktor.
Garis Hidup/ *lifeline* 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
Objek  	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
Waktu Aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya  Maka cekStatusLogin() dan open() Dilakukan didalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif
Pesan Tipe *Create*  	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
Pesan tipe *call* 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.
Pesan Tipe *Send* 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.

Pesan tipe *return* 	Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
Pesan tipe *destroy* 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarahkan pada objek yang diakhiri,sebaiknya jika ada *create* maka ada *destroy*.

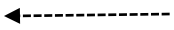
4) *Class Diagram*

Menurut Rosa dan shalahuddin (2016:170) *class diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur dalam object sistem. Dengan ini menujukan *Class Object* yang menyusun sistem dan juga hubungan antara *class Object*.

Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. Atribut adalah variable-variable yang mendeskripsikan property dengan bentuk sebaris teks dalam kelas tersebut, sedangkan metode adalah fungsi yang dimiliki oleh yang dalam class diagram dilambangkan menggunkan simbol-simbol seperti pada table berikut ini :

Tabel 4. Simbol-Simbol Class Diagram

Simbol	Fungsi
1	**2**
Name *class* +atribut +atribut +atribut +method +method	Simbol ini adalah simbol untuk sebuah kelas pada struktur sistem penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. Simbol ini memiliki 3 susunan, yaitu kotak pertama adalah name *class*, bagian tengah mendefinisikan property atau atribut *class*. Bagian akhir

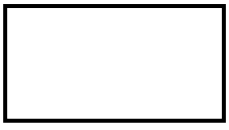
*Class/*kelas	medenfisikan method dari setiap *class.*
 *Composition*	Jika sebuah *class* tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari *class* yang lain, maka *class* tersebut memiliki relasi composition terhadap *class* tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran panjang berisi/solid.
 *Defedensi*	Kadangkala sebuah *class* menggunkan *class* yang lain. Umumnya penggunaan *dependency* digunakan untuk menunjukan operasi pada suatu *class* yang menggunakan *class* yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
Association	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

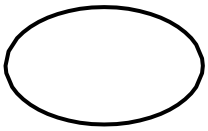
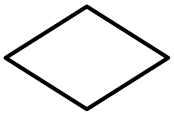
5) *Entity Relationship Diagram (ERD)*

(ERD) *entity Relationship Diagram* merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analisis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan ERD (*Entity Relationship Diagram*) bersama sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirnya digunakan sebagai spesifikasi untuk database. Model ERD(*Entity Relationship Diagram*) diperkenalkan pertama kali oleh "P.P.Chen" pada tahun 1976.

Simbol-simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. simbol-simbol pada ERD (Entety Relationship Diagram)

Nama komponen	Simbol	Keterangan
1	**2**	**3**
	entitas	Sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abtsrak dimana data tersimpan atau data dimana terdapat data.

	Atribut	Mengambarkan karakteristik indentitas
	Relasi	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem Komputer.
	Garis	Garis penghubung yang menunjukan proses data yang terjadi antara entitas yang berada

b) Kuisioner

Menurut Sugiono (2016:142), kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan siapa variabel akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuisioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Angket menjelaskan dan bertanya, untuk mengetahui dan mengukur keinginan/sikap pengguna terhadap desain yang akan dirancangkan. Dalam angket tersebut terdapat komponen-komponen yang dapat dinilai oleh responden terhadap desain yang dirancangkan. Untuk angket data yang diperoleh angket berupa nilai skor.

3. Teori perangkat lunak yang digunakan

a. *Star*UML



Gambar 1. Logo StarUML

*Star*UML adalah *platform* permodelan perangkat lunak yang mendukung UML (*Unified Modeling Language*). *Star*UML berbasiskan pada UML versi 2.7.0, menyediakan sebelas jenis diagram yang berbeda dan mendukung notasi UML 2.0. *Star*UML mengklaim diri sebagai salah satu alat permodelan perangkat lunak terkemuka yang menjamin dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas proyek perangkat lunak.

b. Balsamiq *Wireframes*



Gambar 2. Logo Balsamiq Wireframes

Balsamiq *Wireframes* adalah alat wireframing UI dengan ketelitian rendah yang mereproduksi pengalaman membuat sketsa di notepad atau papan tulis, tetapi menggunakan komputer.

Balsamiq *Wireframes* memungkinkan Anda membuat, mengedit, dan berbagi wireframe berkualitas sketsa, semuanya di dalam Drive dan aplikasi G Suite (Dokumen, Spreadsheet, Slide).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah dihimpun :

Tabel 4. Penelitian yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Perancangan Sistem	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1	Sahrul Lizar/2011	Perancangan dan Implementasi Perangkat Lunak Pembelajaran Berbasis Multimedia	DFD	Perangkat Lunak Pembelajaran Berbasis Multimedia	Perancangan ini berbasis Multimedia, sedangkan pada analisis dan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan penulis, menggunakan basis Android.

1	2	3	4	5	6
2	Nency Extise Putri, Sovandi Marwan, Toni Hariyono/ 2015	Aplikasi Berbasis Multimedia untuk Pembelajaran Harware Komputer	UML	Aplikasi Pembelajaran Hardware Komputer Berbasis Multimedia	Perancangan ini berbasis Multimedia, sedangkan pada analisis dan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan penulis, menggunakan basis Android.
3	Bayu Saputro, Cahyo Purnomo Prasetyo, Dwi Sari Ida Aflaha/2020	Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komputer pada Siswa di SDN Mojoroto 6 Kota Kediri	UML	Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komputer	Perancangan ini berbasis Multimedia, sedangkan pada analisis dan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan penulis, menggunakan basis Android.
4	Mutiara Rachel Runtulalo, Yaulie Deo Rindengan, Arie Salmon Matius Lumenta/ 2019	Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komputer Bagi Anak Tunarungu	UML	Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komputer Bagi Anak	Perancangan ini berbasis Multimedia, sedangkan pada analisis dan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan penulis, menggunakan basis Android.
5	Azil Fahrurozie/20 19	Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer untuk Anak Didik Usia Sekolah Dasar	DFD	Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer untuk Anak Didik Usia Sekolah Dasar	Perancangan ini berbasis Desktop, sedangkan pada analisis dan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan penulis, menggunakan basis Android.

Kesimpulan

Berdasarkan urutan penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki kesamaan topik peneliti-peneliti tersebut. Dengan menggunakan metode penelitian yang menyesuaikan dengan objek penelitian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Pengamatan (Observasi)

   Pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian, yakni pada SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya untuk mengetahui permasalahan yang terdapat disana, seperti apa dan bagaimana sistem pembelajaran yang diterapkan pada saat ini.

2. Dokumentasi

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

3. Wawancara

   Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi atau tanya jawab langsung dengan narasumber, yaitu Kepala Sekolah SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya. Untuk mengumpulkan data, penulis bertanya secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta sistem atau bagaimana proses belajar mengajar yang diterapkan pada saat ini.

4. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada penelitian ini diambil dari buku-buku yang ada pada perpustakaan sebagai bahan referensi . Penulis melakukan kegiatan studi pustaka yaitu membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan baik dari media buku maupun internet yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.

5. Kuisioner

Kuisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab yaitu murid dan guru SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya.

B. Tinjauan Umum

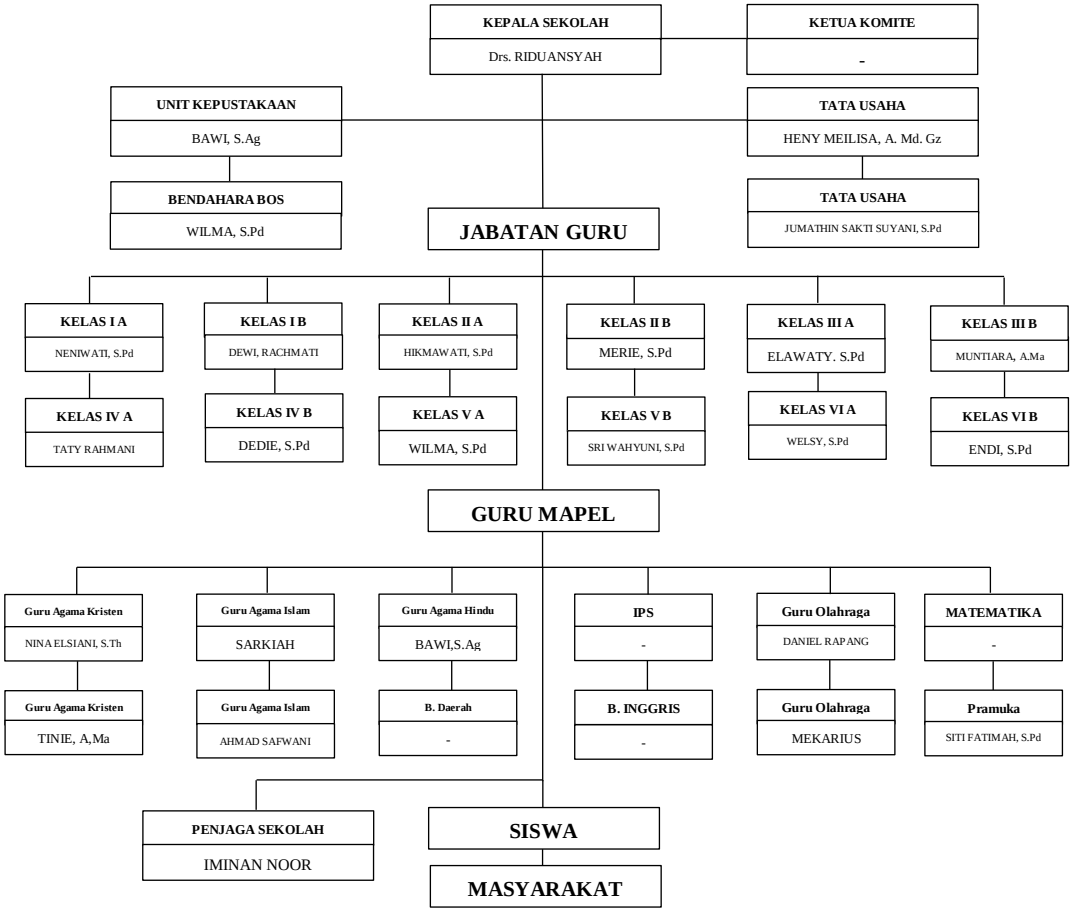
Penelitian ini dilakukan penulis pada Sekolah Dasar di SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya yang beralamatkan di jalan Mangku raya, Kel. Kereng Bangkirai, Kec. Sabangau, Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah 73113.

a. Tujan Sekolah dan Motto

Tujuan SDN -1 Kereng Bangkirai adalah menghantarkan peserta didik menjadi insan yang kompetitif, cerdas dan berakhlak mulia. Motto “Kesuksesan akan diraih dengan terus belajar”

b. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi Sekolah SDN 1 Kereng Bangkirai



C. Analisa

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunnya untuk dikaji lebih lanjut. Analisis dalam desain media pembelajaran pada SDN 1 Kereng Bangkirai ini perlu dilakukan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan serta hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan suatu perbaikan ataupun pengembangan.

1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

   Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini masih diterapkan di SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya pada bagian media pembelajaran. Proses belajar mengajar sekolah tentang TIK masih terbilang baru untuk SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya, Materi pembelajaran yang nantinya akan diajarkan kepada siswa terutama tentang *hardware* komputer atau perangkat keras komputer secara langsung menggunakan media ajar berupa teori dan praktik.

2. Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

   Dalam menyusun tugas akhir ini, penulis mencoba memaparkan analisis sistem melalui 4 (empat) tahapan yaitu *Identify, Understand, Analyze* dan *Report* sebagai alat atau metode untuk mengidentifikasi, menganalisis dan memecahkan permasalahan yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk pengembangan sistem

kedepannya. Berikut ini hasil analisis sistem dari pengenalan *hardware* komputer pada SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya :

a. *Identify*

Identify, yaitu mengidentifikasi masalah. Pada penelitian ini masalah yang dihadapi yaitu kurangnya penggunaan alat bantu pembelajaran komputer bagi para siswa tentang TIK terutama bagian perangkat keras komputer (*Hardware*).

b. *Understand*

Understand, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada. Adapun sistem yang sedang berjalan saat ini yaitu siswa masih belum pempelajari tentang TIK terutama bagian perangkat keras komputer. Oleh sebab itu dengan adanya penelitian ini maka akan membantu siswa agar bisa memahami dan menambah minat belajar tentang teknologi informasi komputer terutama perangkat keras komputer (*hardware*).

c. *Analyze*

Analyze, yaitu menganalisis sistem. Dari penjelasan pada poin sebelumnya dapat diketahuai bahwa proses pembelajaran peserta didik yang sedang berjalan saat ini dirasa masih kurang efektif dan efisien. Dikarenakan siswa masih belum mengenal tentang perangkat komputer. Hal ini mengakibatkan kurangnya pengetahuan siswa di dalam TIK.

Dari pembahasan diatas, maka dari itu diperlukan suatu

sistem yang dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mempelajari tentang TIK. Dan perancangan sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.

d. *Report*

Report, yaitu membuat laporan akhir analisis. Dari hasil analisis diatas maka akan disimpulkan bahwa perancangan sistem yang dibuat dapat membantu pembelajaran peserta didik dalam TIK terutama *Hardware* Komputer.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Informasi

Adapun kebutuhan informasi yang akan didapat dengan melakukan wawancara, pengamatan, dan pencatatan langsung dengan sumber data atau pihak SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya adalah sebagai berikut :

1) Kebutuhan informasi SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya.
2) Kebutuhan informasi Pembelajaran SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya.
3) Kebutuhan informasi Media Pembelajaran yang digunakan pada SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya.

b. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan penulis dalam menganalisis dan merancang sistem ini yaitu:

1. *Processor* : AMD Ryzen 3 3200G
2. *Memory RAM* : 8 GB
3. *Hardisk* : 500 GB
4. *Printer* : Canon Pixma MP237

c. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan penulis dalam mendesain sistem ini yaitu:

1) StarUML versi 3.2.2
2) Balsamiq Wireframes 4

d. Pengguna Sistem (*User*)

Kebutuhan pengguna sistem mengidentifikasi kategori pengguna yang dapat mengakses sistem yang dibuat. Untuk media pembelajaran ini memiliki 2 pengguna admin dan user (siswa).

4. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem dilakukan untuk mengetahui apa saja kebutuhan-kebutuhan pada analisis dan desain media pembelajaran interaktif untuk siswa SDN 1 Kereng Bangkirai berbasis Android sehingga dapat ditentukan layak atau tidaknya sistem tersebut untuk beroperasi. Untuk memastikan media pembelajaran yang dibangun

layak digunakan, maka diperlukan beberapa analisis, antara lain sebagai berikut:

a. Kelayakan Teknologi

Media pembelajaran dibuat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi dimana perangkat yang berkembang dalam sistem nantinya dapat benar-benar digunakan dan memberikan kemudahan.

b. Kelayakan Hukum

Media pembelajaran ini memastikan tidak adanya kesalahan informasi yang melanggar hukum karena diperoleh langsung dari pihak Sekolah SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya yang mengetahui informasi yang dapat dipertanggung jawabkan secara hukum.

c. Kelayakan Operasional

Media Pembelajaran yang didesain dapat mempermudah persiapan dan penyampaian pembelajaran. Media pembelajaran ini didesain dengan sesederhana mungkin sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan agar lebih mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

D. Desain Sistem

Pada tahap ini akan diuraikan jelas tahapan dari beberapa bentuk desain-desain yang menjadi komponen penyusun untuk membangun "*Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Pada SDN 1 Kereng Bangkirai Berbasis Android*".

1. Desain Antarmuka

Pada tahapan ini akan diterangkan rancangan desain *interface* pada halaman-halaman didalam media pembelajaran ini nantinya. Adapun rancangan desain *interface*-nya adalah sebagai berikut:

a. Halaman *Login* Admin



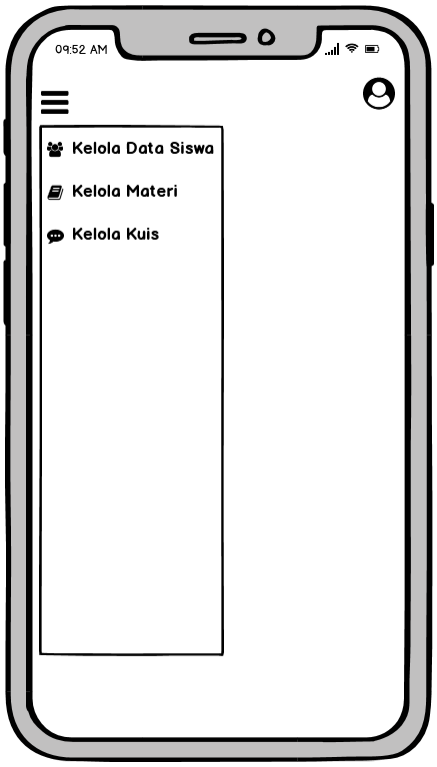
Gambar 3. Halaman Login Admin

Halaman login khusus Admin adalah halaman yang digunakan untuk masuk kehalaman Admin dimana Admin harus memasukan

username dan password sebelum masuk ke halaman Menu admin untuk mendapatkan akses.

b. Menu Admin

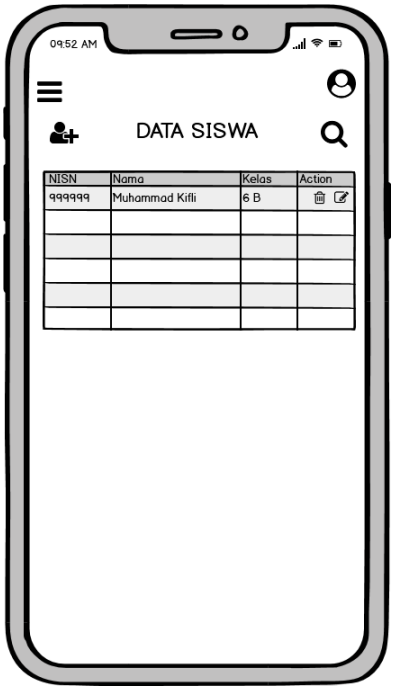
Gambar dibawah ini merupakan desain halaman menu admin setelah login, dimana terdapat kelola data siswa, kelola materi, kelola kuis.



Gambar 4. Menu Admin

c. Tampilan Kelola Data Siswa

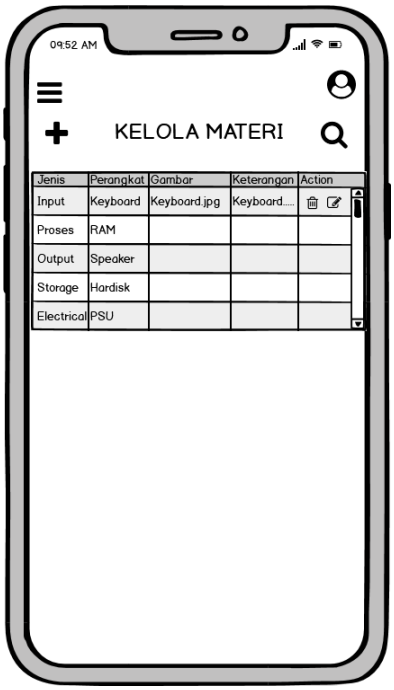
Gambar dibawah ini merupakan gambar tampilan Kelola data siswa.



Gambar 5. Tampilan kelola data siswa

d. Tampilan Kelola Materi

Gambar dibawah ini merupakan gambar tampilan kelola data materi.



Gambar 6.Tampilan kelola materi

e. Tampilan Kelola Kuis

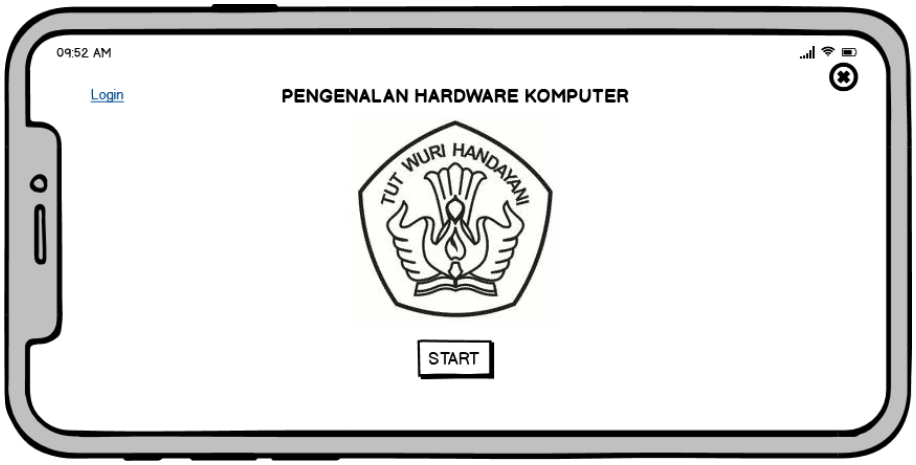
Gambar dibawah ini merupakan tampilan kelola data kuis.



Gambar 7.Tampilan kelola kuis

f. Tampilan Awal

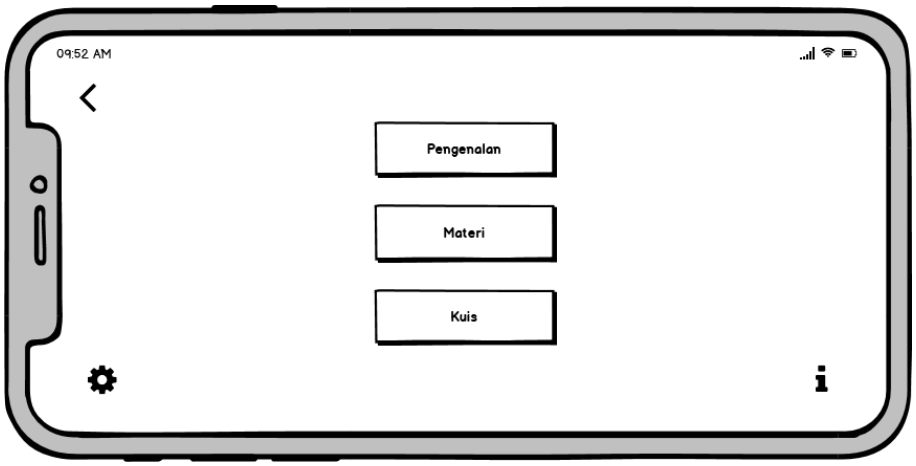
Tampilan Awal menampilkan pertama kali aplikasi media pembelajaran dibuka.



Gambar 8. Tampilan Awal

g. Menu Utama

Menu Utama menampilkan pilihan dalam media pembelajaran ini, yaitu menu pengenalan, materi, dan kuis.



Gambar 9. Menu Utama

h. Halaman Pengaturan

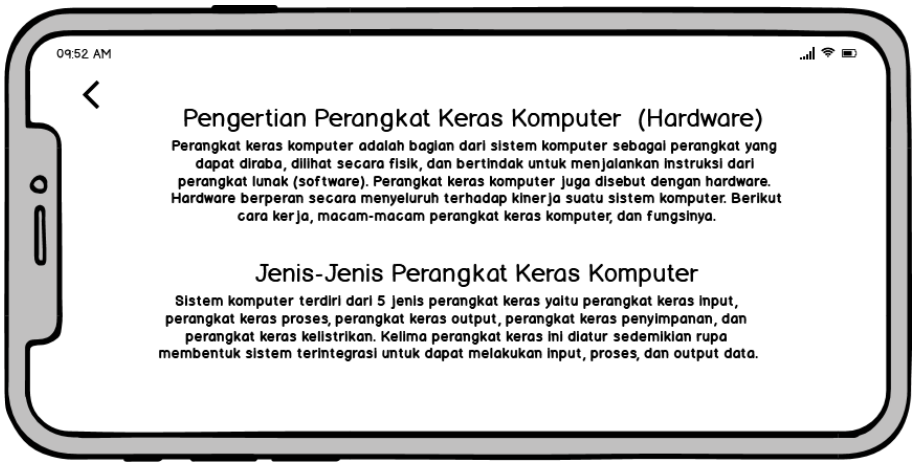
Halaman Pengaturan menampilkan sebuah pengaturan dari aplikasi pengenalan *hardware* komputer.



Gambar 10. Halaman Pengaturan

i. Halaman Pengenalan

Halaman Pengenalan Menampilkan materi pengenalan tentang hardware komputer dan jenis-jenis *hardware* komputer.



Gambar 11. Halaman Pengenalan

j. Halaman Materi Input

Halaman Materi input menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis *input* (masukan).



Gambar 12. Halaman Materi Input

k. Halaman Materi Proses

Halaman Materi Proses menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis proses *hardware* pada komputer.



Gambar 13. Halaman Materi Proses

l. Halaman Materi Output

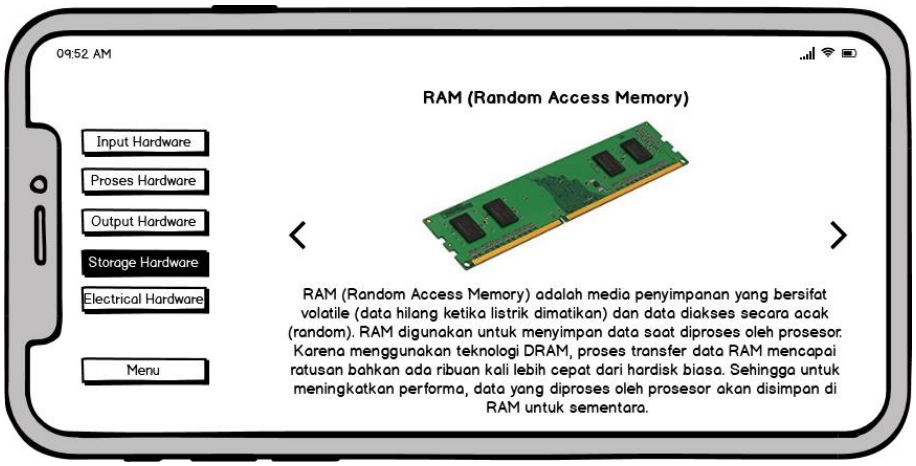
Halaman Materi Output menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis Output (keluaran).



Gambar 14. Halaman Materi Output

m. Halaman Materi Storage

Halaman Materi Storage menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis Storage (penyimpanan).



Gambar 15. Halaman Materi Storage

n. Halaman Materi Electrical

Halaman Materi Electrical menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis Electrical (kelistrikan).



Gambar 16. Halaman Materi Electrical

o. Halaman Kuis

Halaman Kuis menampilkan soal tebak gambar berbentuk pilihan ganda tentang *hardware* komputer dari materi yang telah disajikan sebelumnya.



Gambar 17. Halaman Kuis

p. Halaman Hasil Kuis

Halaman hasil kuis menampilkan score yang didaptkan oleh user setelah menjawab soal kuis.



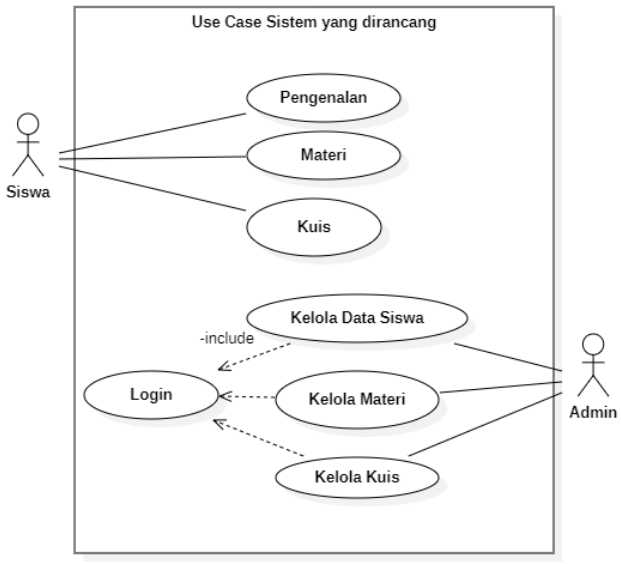
Gambar 18. Halaman Hasil Kuis

2. Desain Proses

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Diagram yang digunakan adalah Use case diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram. Adapun UML (*Unified Modelling Language*) *system* pada desain aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer pada SDN 1 Kereng Bangkirai adalah sebagai berikut :

a. *Usecase diagram*

Use Case Diagram adalah gambaran graphical dari atau semua *actor, use case,* dan *interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Use Case Diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan use case, tetapi memberikan gambaran singkat hubungan antara *use case*, aktor, dan sistem. *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



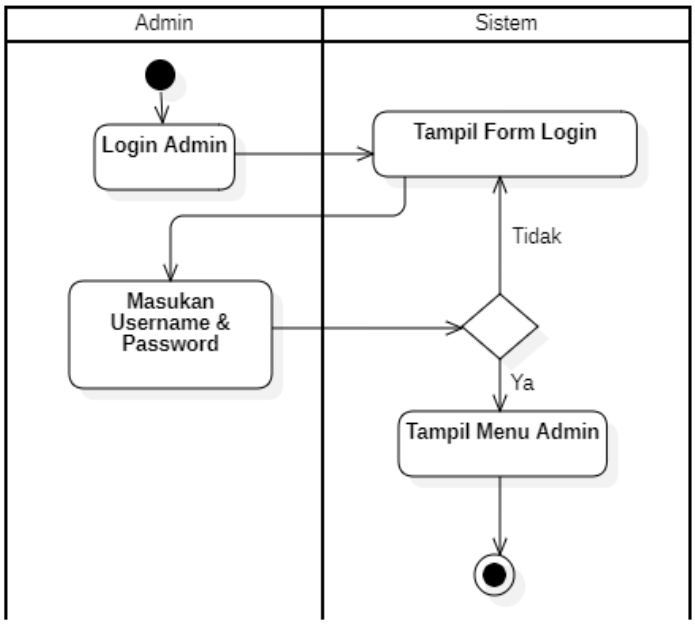
Gambar 19.Usecase Diagram

Gambar 14 menjelaskan bahwa pengguna terlebih dahulu memulai program kemudian muncul halaman utama. Pada halaman utama terdapat pilihan menu Pengenalan, Materi, dan Kuis. Admin Mengelola Materi, Kuis dan Data siswa.

b. *Activity Diagram*

Berikut ini merupakan Activity Diagram dari desain media pembelajaran untuk anak sekolah dasar di SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya.

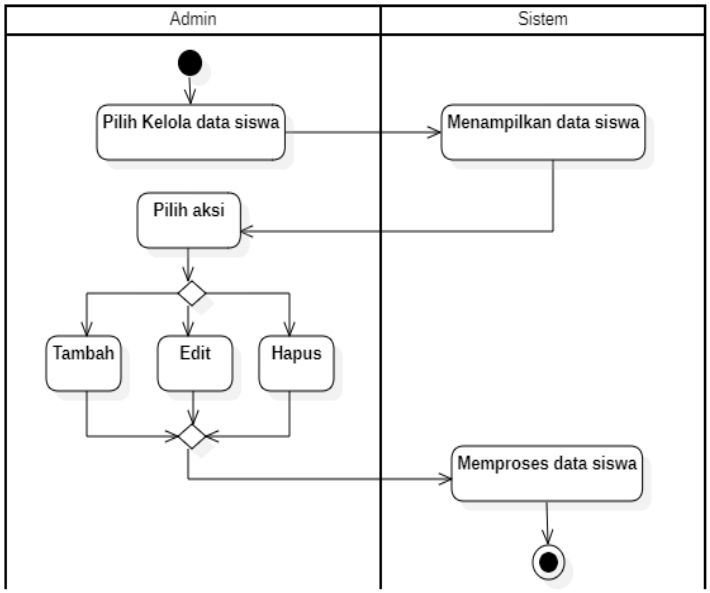
1) Activity Diagram Login Admin



Gambar 20. Activity Diagram login admin

Pada gambar dijelaskan bahwa *admin* terlebih dahulu mengisi username dan password kemudian sistem melakukan validasi, jika salah maka akan menampilkan password salah, jika benar sistem akan menampilkan Menu Admin.

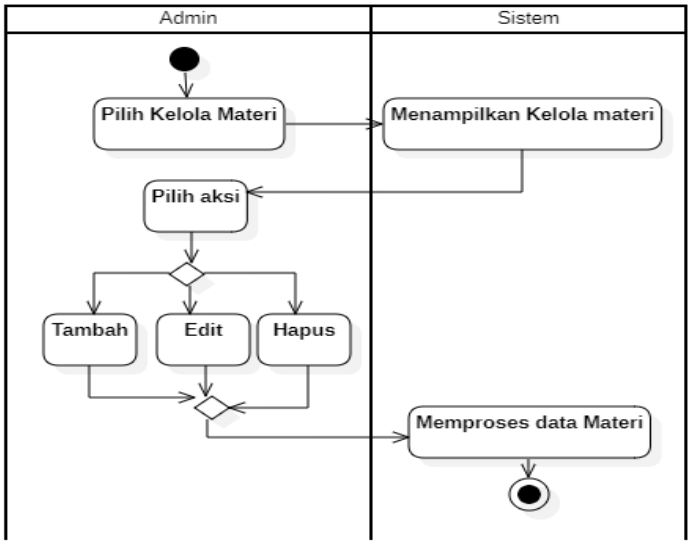
2) *Activity Diagram* Kelola Data Siswa (admin)



Gambar 21. Activity diagram kelola data siswa (admin)

Pada gambar di atas merupakan aktivitas untuk mengelola data siswa, aktivitas dimulai dengan admin mengklik menu kelola data siswa, kemudian sistem merespon dengan menampilkan Kelola data siswa. Admin dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus.

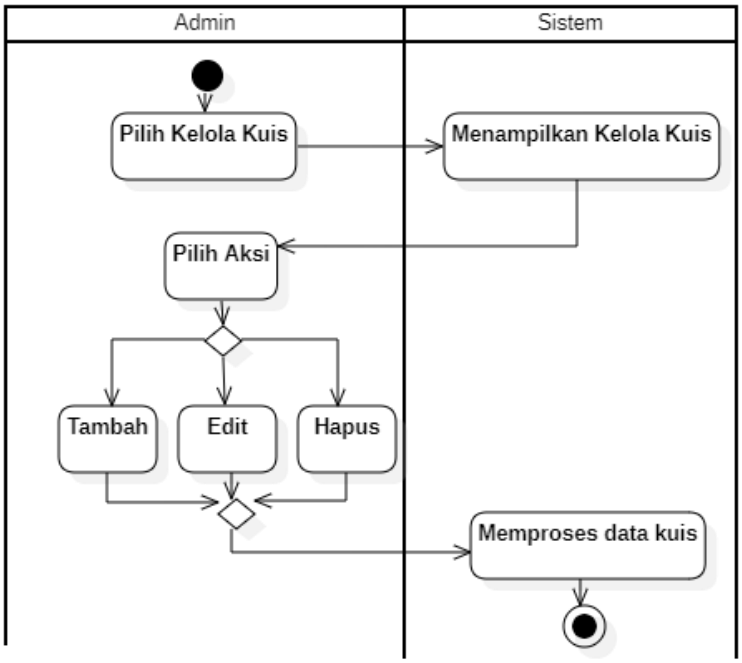
3) *Activity Diagram* Kelola Materi (admin)



Gambar 22. Activity diagram kelola materi (admin)

Pada gambar 22 merupakan aktivitas untuk mengelola materi, aktivitas dimulai dengan admin mengklik menu kelola materi, kemudian sistem merespon dengan menampilkan Kelola data materi. Admin dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus.

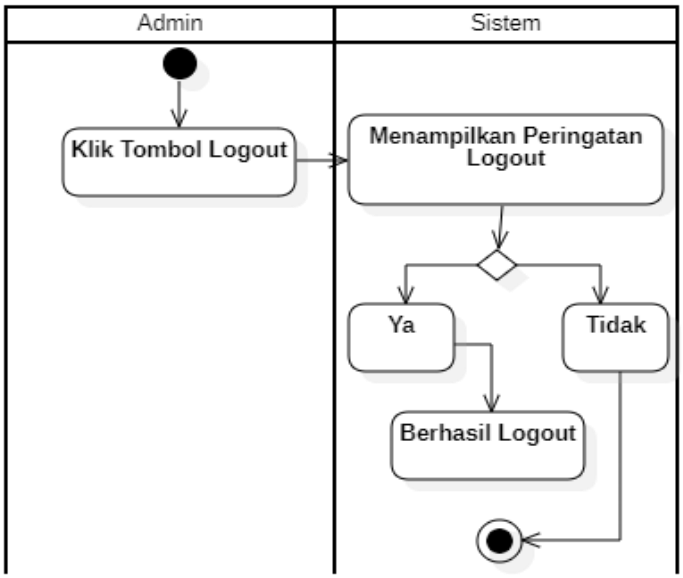
4) *Activity Diagram* Kelola Kuis (admin)



Gambar 23. Activity diagram kelola kuis (admin)

Pada gambar di atas merupakan aktivitas untuk mengelola kuis, aktivitas dimulai dengan admin mengklik menu kelola kuis, kemudian sistem merespon dengan menampilkan Kelola data kuis. Admin dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus.

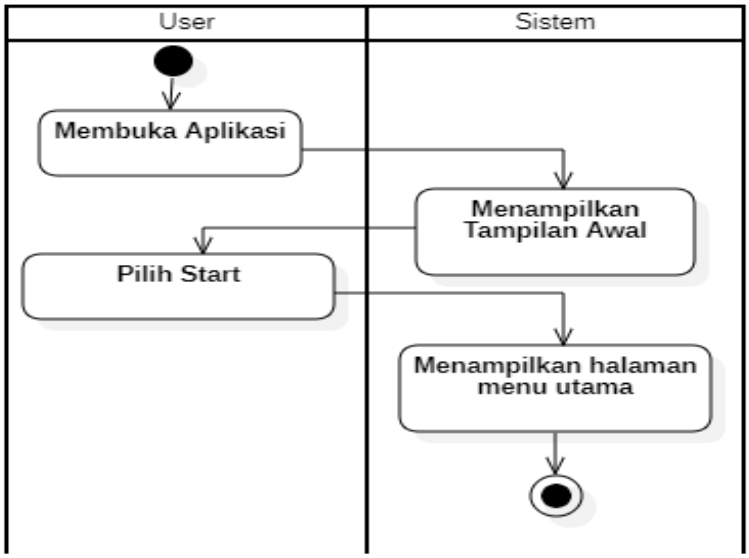
5) *Activity Diagram* Logout Admin



Gambar 24. Activity diagram logout admin

Pada gambar di atas merupakan aktivitas untuk *logout* admin, aktivitas dimulai dengan admin mengklik tombol logout, kemudian sistem merespon dengan menampilkan notifikasi *logout*. Admin dapat memilih *logout* atau tidak.

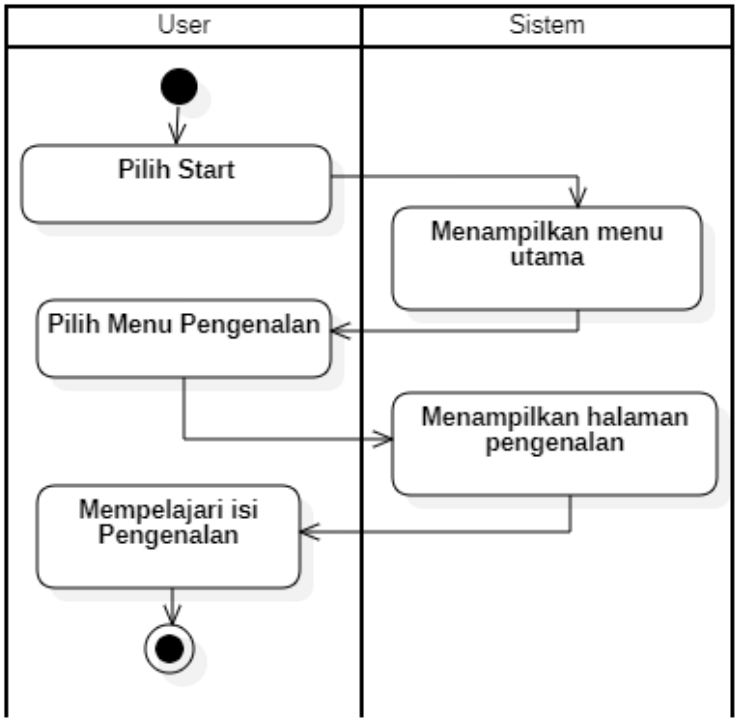
6) *Activity Diagram* Menu Utama



Gambar 25 Activity Diagram Menu Utama

Pada gambar 25 dijelaskan bahwa *user* terlebih dahulu membuka aplikasi lalu sistem menampilkan Tampilan Awal aplikasi, kemudian *user* memilih start dan sistem menampilkan halaman menu utama.

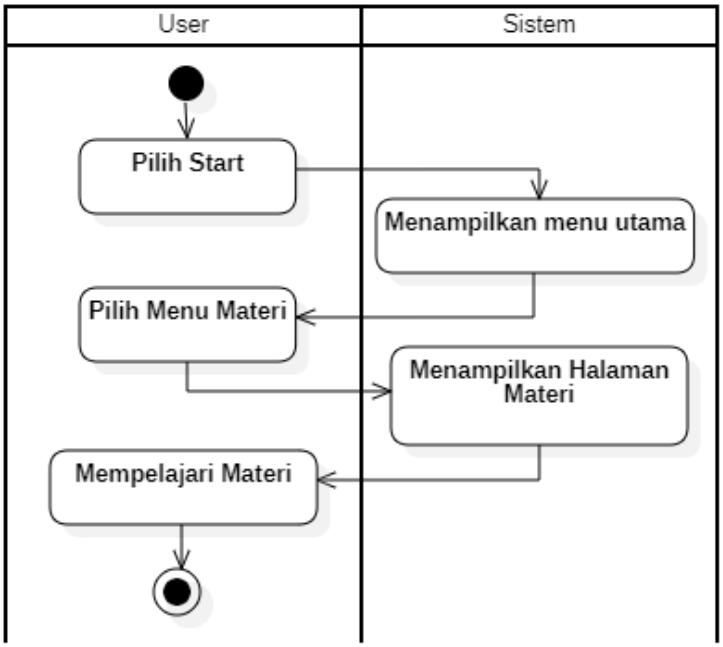
7) *Activity Diagram* Halaman Pengenalan



Gambar 26. Activity Diagram Halaman Pengenalan

Pada gambar 26 dijelaskan bahwa *user* memulai dengan menekan start dan sistem menampilkan menu utama, setelah itu *user* memilih menu pengenalan dan sistem akan menampilkan halaman pengenalan, barulah *user* mempelajari isi materi pengenalan yang telah disediakan sistem.

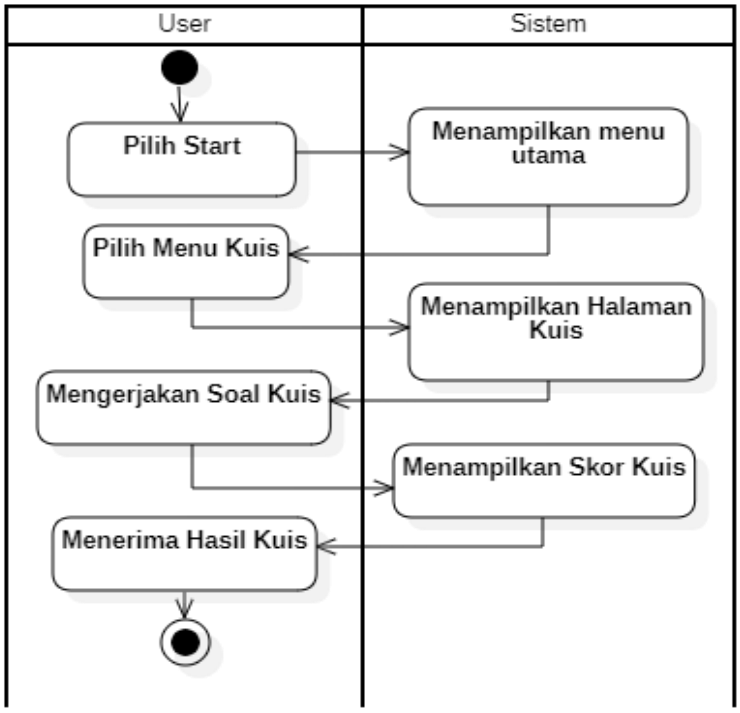
8) *Activity Diagram* Halaman Materi



Gambar 27. Activity Diagram Halaman Materi

Pada gambar 27 dijelaskan bahwa *user* memulai dengan menekan start dan sistem menampilkan menu utama, setelah itu *user* memilih menu materi dan sistem akan menampilkan halaman materi, barulah pengguna mempelajari isi materi *hardware* yang telah disediakan sistem.

9) *Activity Diagram* Halaman Kuis

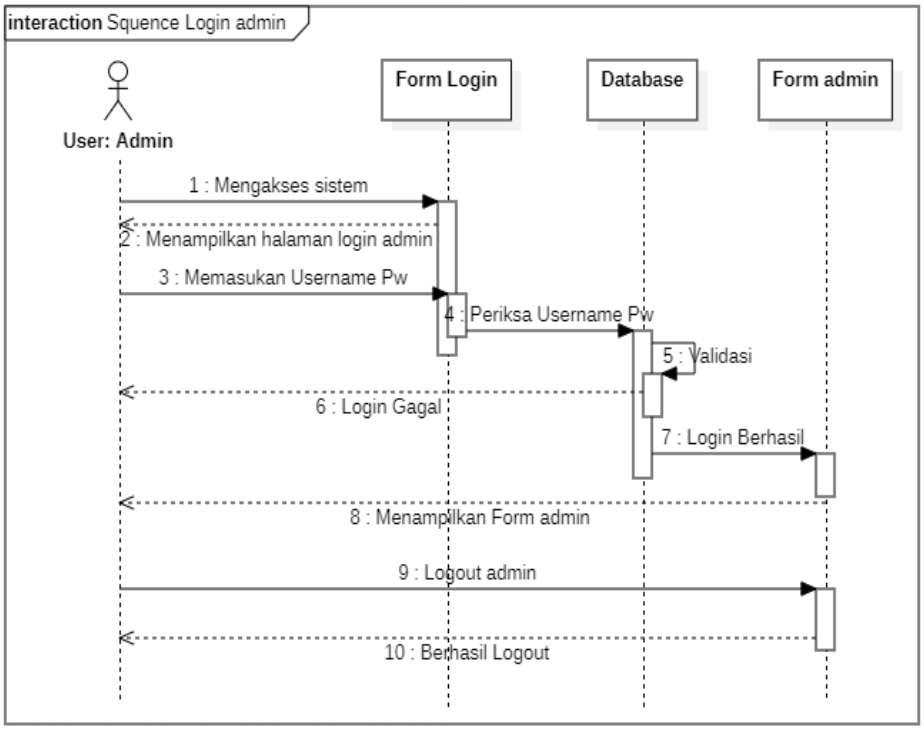


Gambar 28. Activity Diagram Halaman Kuis

Pada gambar 28 dijelaskan bahwa *user* memulai dengan menekan start dan sistem menampilkan menu utama, setelah itu *user* memilih menu kuis dan sistem akan menampilkan halaman kuis, barulah *user* mengerjakan kuis yang telah disediakan sistem, sistem akan menampilkan hasil skor dari kuis.

c. *Sequence Diagram*

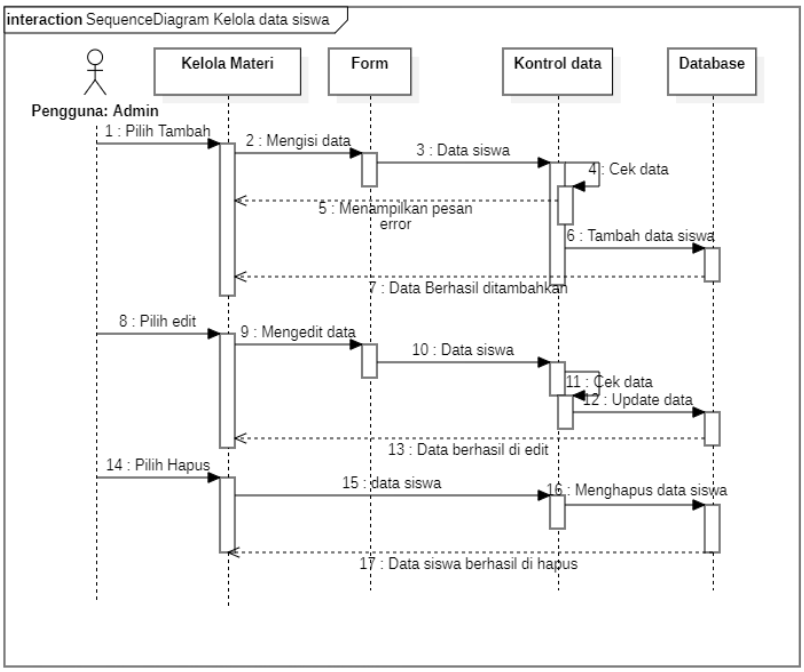
1) Sequence Diagram Login admin



Gambar 29. Sequence diagram login admin

Pada gambar di atas Admin mengakses sistem, sistem akan merespon dengan menampilkan halaman *login* user. Kemudian Admin memasukan username dan password, lalu data diperiksa apakah ada database atau tidak. Apabila data benar maka Admin akan berhasil masuk ke Home. Selanjutnya Admin dapat mengklik tombol *Logout* apabila ingin melakukan proses *Logout*.

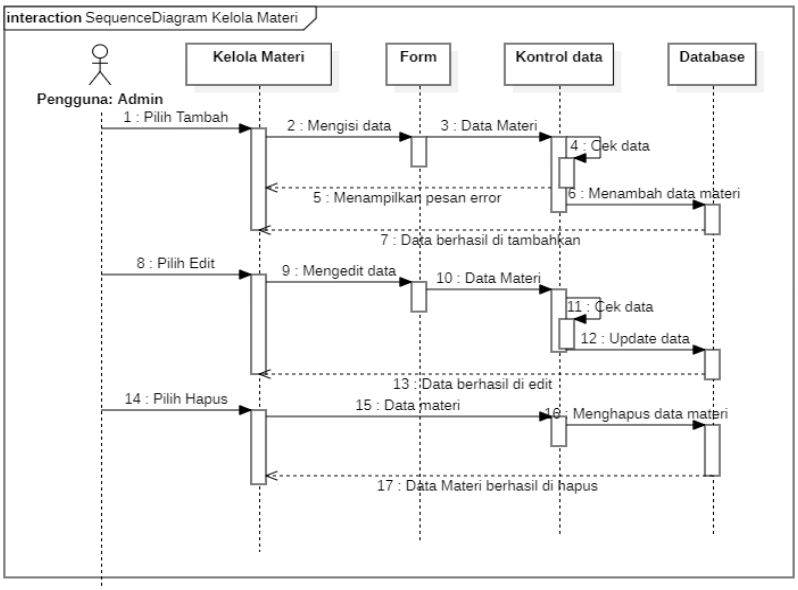
2) *Sequence Diagram* Kelola Data Siswa



Gambar 30. Squence diagram kelola data siswa

Pada gambar diatas, Admin dapat melakukan proses pengelolaan data siswa yaitu tambah, edit, dan hapus data.

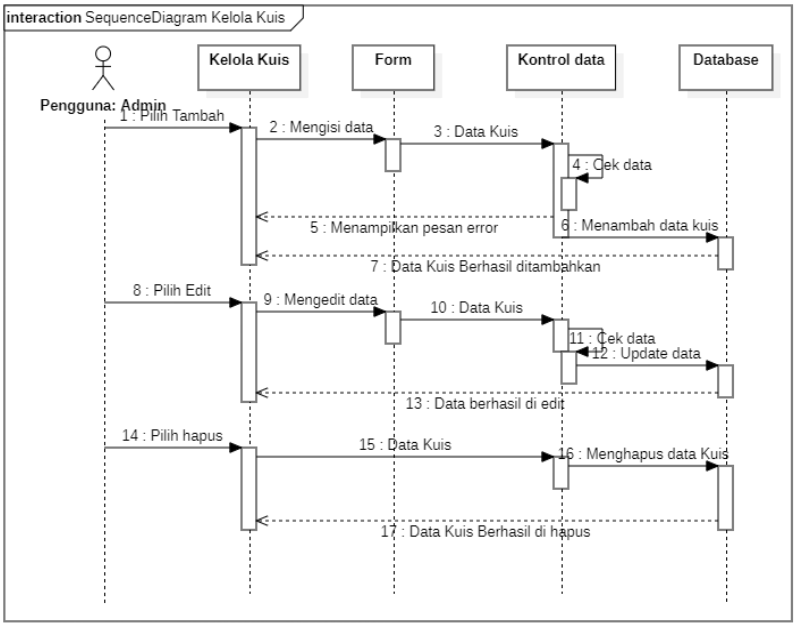
3) *Sequence Diagram* Kelola Materi



Gambar 31. Sequence diagram kelola materi

Pada gambar 31, Admin dapat melakukan proses pengelolaan data materi yaitu tambah, edit, dan hapus data.

4) *Sequence Diagram* Kelola Kuis



Gambar 32. Sequence diagram kelola kuis

Pada gambar diatas, Admin dapat melakukan proses pengelolaan data kuis yaitu tambah, edit, dan hapus data.

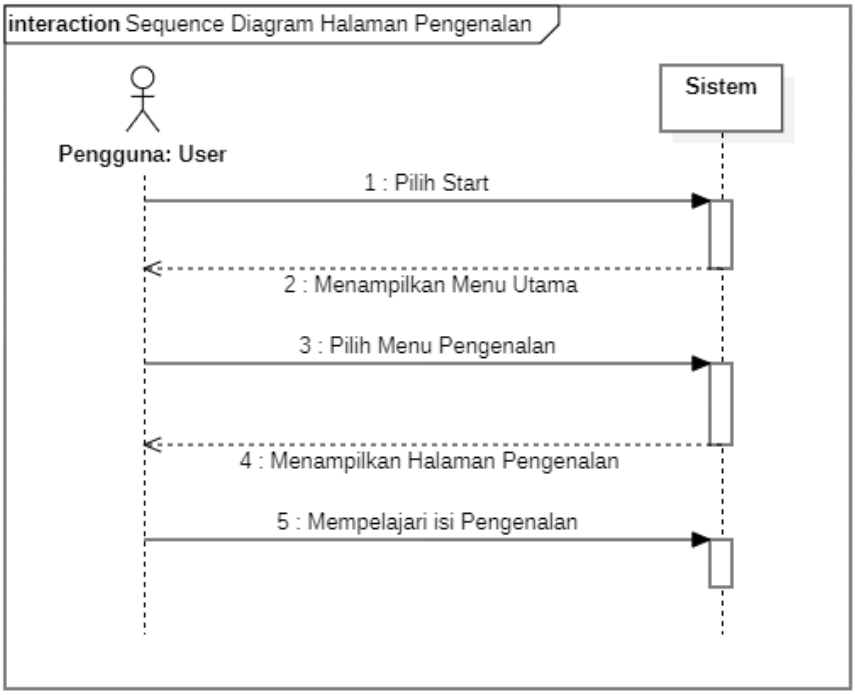
5) *Sequence Diagram* Menu Utama



Gambar 33. Squence Diagram Menu Utama

Pada gambar 33 dijelaskan bahwa *user* terlebih dahulu membuka aplikasi lalu sistem menampilkan Tampilan Awal aplikasi, kemudian *user* memilih start dan sistem menampilkan halaman menu utama.

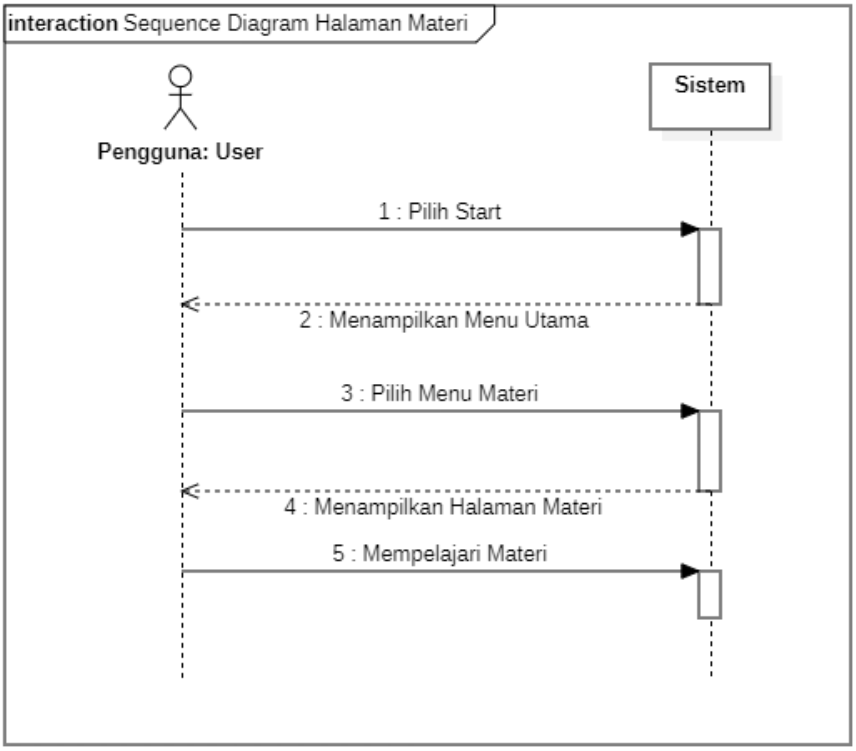
6) *Sequence Diagram* Halaman Pengenalan



Gambar 34. Squence Diagram Halaman Pengenalan

Pada gambar 34 dijelaskan bahwa *user* memulai dengan menekan start dan sistem menampilkan menu utama, setelah itu *user* memilih menu pengenalan dan sistem akan menampilkan halaman pengenalan, barulah *user* mempelajari isi materi pengenalan yang telah disediakan sistem.

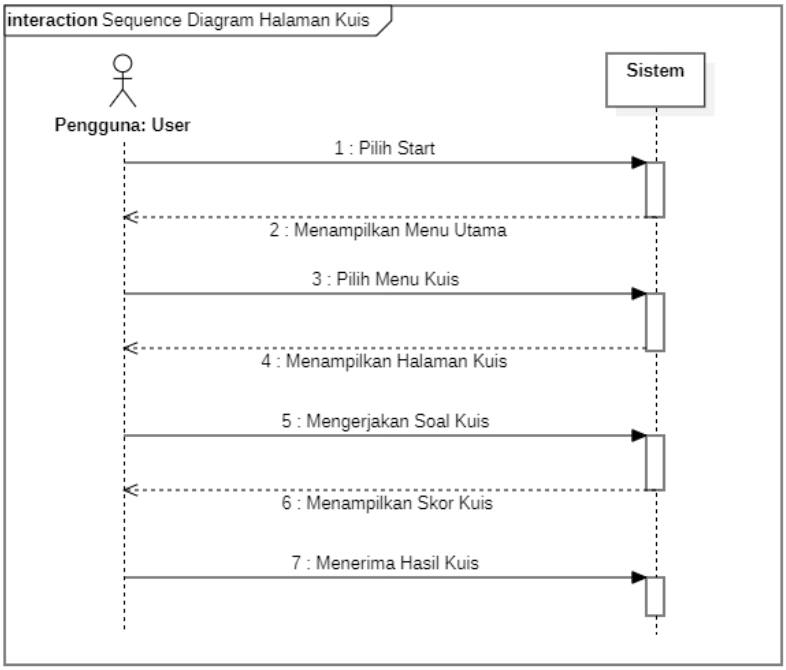
7) Sequence Diagram Halaman Materi



Gambar 35. Sequence Diagram Halaman Materi

Pada gambar 35 dijelaskan bahwa *user* memulai dengan menekan start dan sistem menampilkan menu utama, setelah itu *user* memilih menu materi dan sistem akan menampilkan halaman materi, barulah pengguna mempelajari isi materi *hardware* yang telah disediakan sistem.

8) Sequence Diagram Halaman Kuis



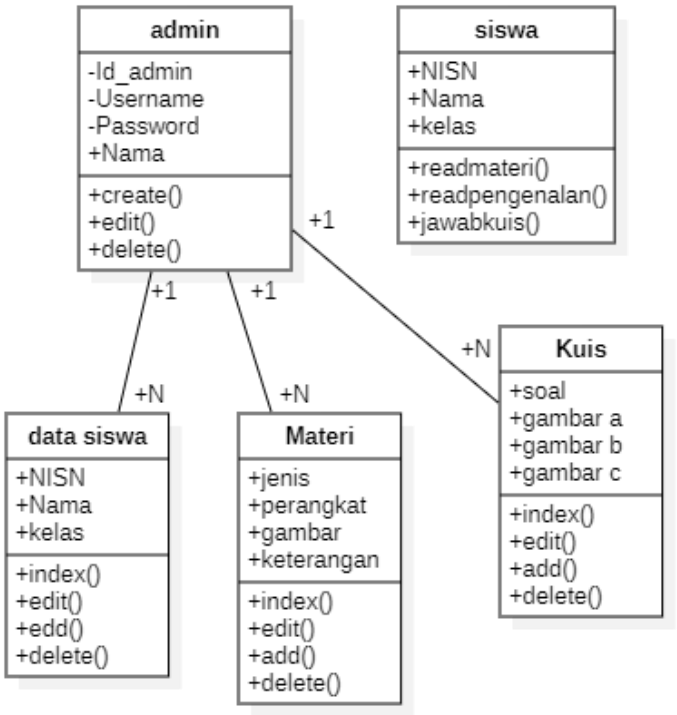
Gambar 36. Sequence Diagram Halaman Kuis

Pada gambar 36 dijelaskan bahwa *user* memulai dengan menekan start dan sistem menampilkan menu utama, setelah itu *user* memilih menu kuis dan sistem akan menampilkan halaman kuis, barulah *user* mengerjakan kuis yang telah disediakan sistem, sistem akan menampilkan hasil skor dari kuis.

c. Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang menunjukan kelas-kelas yang ada dari sebuah sistem yang hubungan nya secara logika. Karena itu Class Diagram merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorinetasi objek termasuk UML. Class Diagram bersifat statis yang digambarkan dengan kotak yang terbagi atas tiga bagian yaitu

nama, kelas, atribut dan operasi. Gambar dibawah menggambarkan rancangan sistem yang dirancang.



Gambar 37. Class diagram

3. Desain Basis Data

a. Desain Tabel Basis Data

Data base Pengenalan komputer adalah database yang dibuat untuk menyimpan data-data yang digunakan dalam proses pengolahan data Admin, Siswa, Materi, Kuis, Hasil Kuis. Berikut adalah desain dari tabel – tabel yang dibuat dalam database Pengenalan komputer ini, yaitu.

1) Tb_Admin

Tabel Admin merupakan tabel yang menyimpan data Admin digunakan untuk login Admin pada sistem. Berikut ini spesifikasi dari tabel Admin.

Tabel 5. Spesifikasi tb_admin

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id_admin	*int*	10	Auto increment (primar key)
admin_nama	*varchar*	20	Nama admin
admin_username	*varchar*	20	Username admin
admin_password	*varchar*	20	Password admin

2) Tb_Siswa

Tb_siswa merupakan tabel yang menyimpan data siswa. Berikut ini adalah spesifikasi dari Tb_siswa.

Tabel 6.Spesifikasi tb_siswa

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
NISN	*int*	10	Nomor Induk siswa nasional Auto increment (primary key)
Nama	*varchar*	30	Nama siswa
Kelas	*varchar*	10	Kelas siswa

3) Tb_Materi

Tb_Materi merupakan tabel yang menyimpan data materi. Berikut ini adalah spesifikasi dari Tb_materi.

Tabel 7.Spesifikasi tb_materi

Field Name	*Data Type/ Madia Type*	*Size*	Keterangan
Jenis	*varchar*	20	Jenis perangkat (input,ouput,dll)
Perangkat	*varchar*	20	Nama perangkat
Gambar	*image*	20	Gambar Perangkat jpg/png
Keterangan	*text*	-	Penjelasan detail tentang perangkat.

4) Tb_Kuis

Tb_kuis merupaka

n tabel yang menyimpan data kuis. Berikut ini adalah spesifikasi dari Tb_kuis.

Tabel 8.Spesifikasi tb_kuis

Field Name	*Data Type/ Madia Type*	*Size*	Keterangan
Soal	*varchar*	50	Soal pada kuis
Gambar A	*image*	20	Gambar pada pilihan A (jpg/png)
Gambar B	*image*	20	Gambar pada pilihan B (jpg/png)
Gambar C	*image*	20	Gambar pada pilihan C (jpg/png)

5) Tb_Hasilkuis

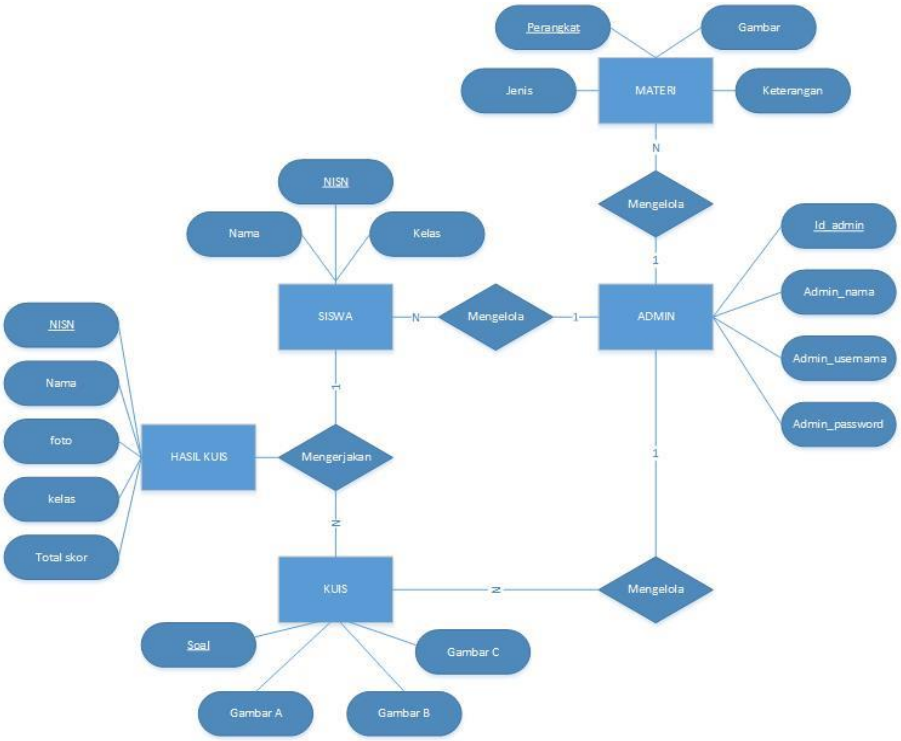
Tb_hasilkuis merupakan tabel yang menyimpan data dari hasil kuis. Berikut ini adalah spesifikasi dari Tb_hasilkuis.

Tabel 9.Spesifikasi tb_kuis

Field Name	*Data Type/ Madia Type*	*Size*	Keterangan
Foto	*image*	20	Foto Siswa
NISN	*int*	10	Nomor Induk siswa nasional Auto increment (primar key)
Nama	*varchar*	30	Nama siswa
Kelas	*varchar*	10	Kelas siswa
Total Skor	*int*	3	Jumlah hasil skor

b. ERD (Entity Relationship Diagram)

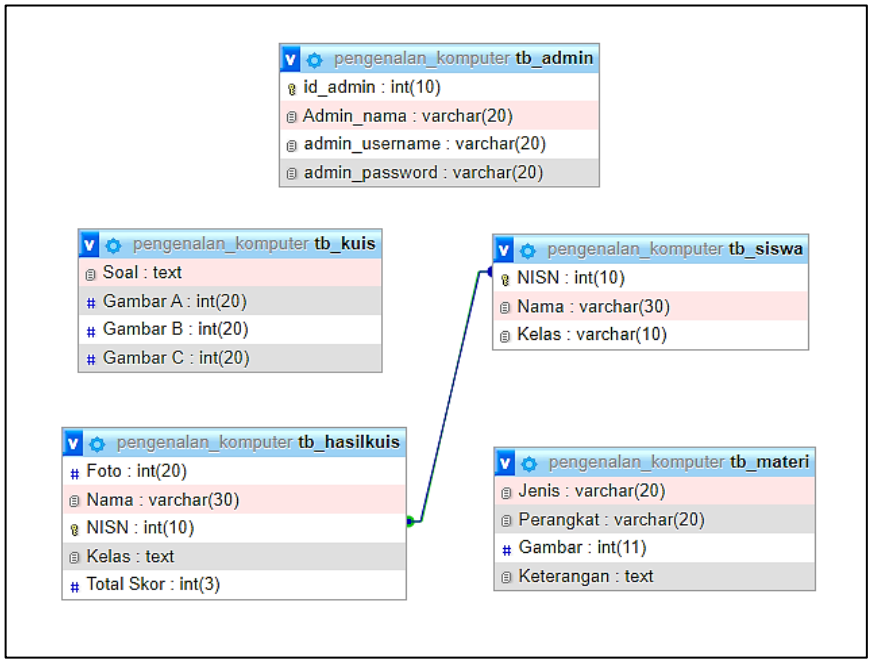
Berikut ini merupakan ERD (Entity Relationship Diagram) dari rancangan sistem media pembelajaran pengenalan komputer Pada SDN 1 Kereng Bangkirai.



Gambar 38. ERD (Entity Relationship Diagram) sistem yang dirancang

c. Database Relationship

Database relationship menggambarkan relasi antara tabel yang terdapat pada tabel basis data sistem. Pada gambar 51 berikut ini merupakan database relationship dari rancangan Sistem media pembelajaran pengenalan komputer Pada SDN 1 Kereng Bangkirai.



Gambar 39. Database Relationship Sistem yang Dirancang

Database relationship menggambarkan relasi antara tabel yang terdapat pada tabel basis data sistem. Pada gambar 39, terdapat beberapa primary key yang digunakan untuk mewakili isi dari sebuah tabel berdasarkan sebuah field dari tabel tersebut. Sedangkan foreign key digunakan sebagai penghubung antara sebuah field primary key dengan field yang lain yang dihubungkan melalui sebuah relationship antar tabel dalam database.

4. Desain Keamanan

Sistem ini dilengkapi dengan sistem login agar terhindar dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, jadi Admin diwajibkan untuk login terlebih dahulu dengan menggunakan username dan password yang sudah terdaftar didalam database.

5. Desain Keuangan dan Biaya

Desain keuangan dan biaya ialah rincian biaya yang dibutuhkan terkait dengan pembuatan sistem sampai dengan implementasi sistem. Rincian biaya tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. Rincian Keuangan dan Biaya

No	Uraian	Biaya
1	*Internet*	Rp. 350.000
2	Konsumsi	Rp. 300.000
3	Jilid Naskah	Rp. 200.000
4	Kertas HVS	Rp. 400.000
5	Tinta Printer	Rp. 200.000
6	Transportasi	Rp. 100.000
Total		**Rp. 1.550.000**

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

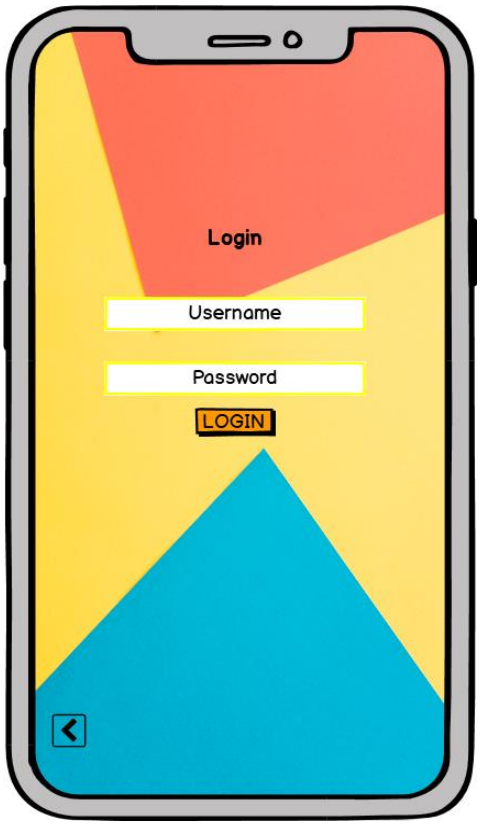
A. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Implementasi Desain

Implementasi desain sistem yang dibuat sebagai gambaran aplikasi ini nantinya. Desain sistem yang penulis rancang merupakan desain tampilan dalam perangkat berbasis Android. Adapun desain interface pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a) Halaman *Login* Admin

Halaman *login* Admin menampilkan halaman login untuk masuk ke halaman Admin dimana admin harus memasukan username dan password untuk akses.



Gambar 40. Halaman Login admin

b) Menu Admin

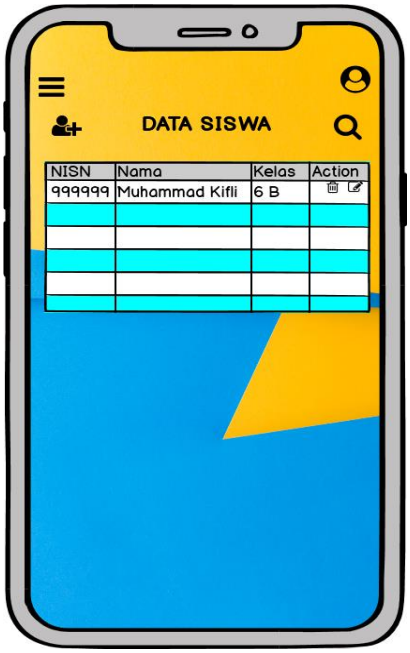
Gambar dibawah ini merupakan desain halaman menu admin setelah login, dimana terdapat kelola data siswa, kelola materi, kelola kuis.



Gambar 41. Menu admin

c) Tampilan Kelola data siswa

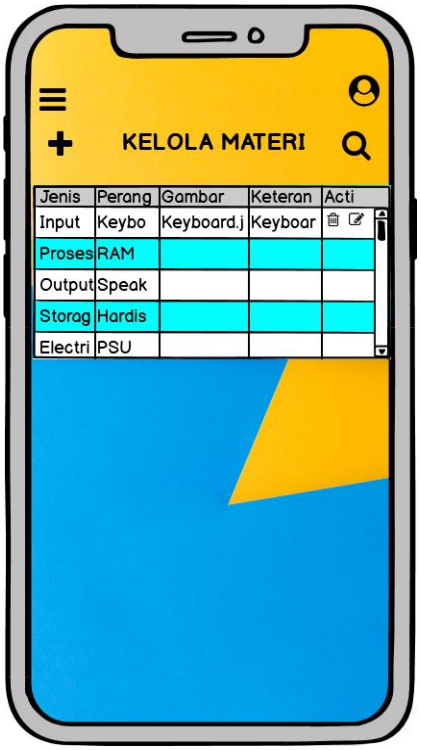
Gambar 42 dibawah ini merupakan gambar tampilan kelola data siswa, dimana admin dapat menambah, mengubah, serta menghapus data siswa.



Gambar 42. Tampilan Kelola data siswa

d) Tampilan Kelola Materi

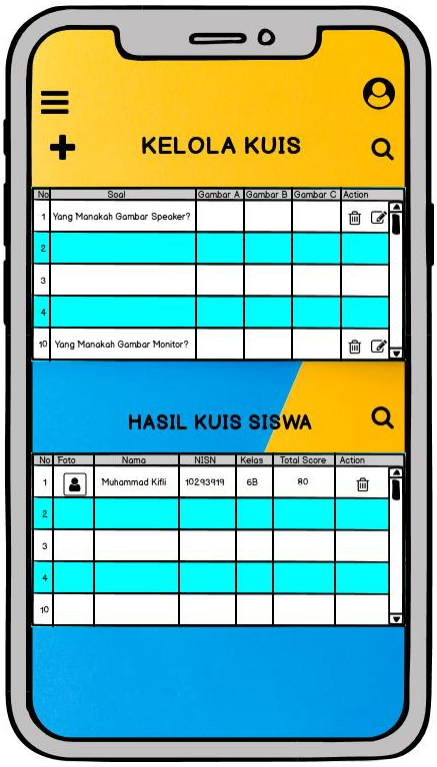
Gambar 43 dibawah ini merupakan gambar tampilan kelola materi, dimana admin dapat menambah, mengubah, serta menghapus materi.



Gambar 43. Tampilan Kelola materi

e) Tampilan Kelola Kuis

Gambar 44 dibawah ini merupakan gambar tampilan kelola kuis, dimana admin dapat menambah, mengubah, serta menghapus kuis.



Gambar 44. Tampilan Kelola Kuis

f) Tampilan Awal

Halaman Tampilan awal menampilkan aplikasi pertama kali media pembelajaran dibuka. Berikut gambar 45 tampilan awal :



Gambar 45. Tampilan awal

g) Menu Utama

Halaman menu utama menampilkan pilihan dalam media pembelajaran ini, yaitu menu pengenalan, menu materi, dan menu kuis.



Gambar 46. Menu utama

h) Halaman Pengaturan

Halaman Pengaturan menampilkan sebuah pengaturan dari aplikasi pengenalan *hardware* komputer.



Gambar 47. Halaman Pengaturan

i) Halaman Pengenalan

Halaman Pengenalan Menampilkan materi pengenalan tentang hardware komputer dan jenis-jenis *hardware* komputer.



Gambar 48. Halaman pengenalan

j) Halaman Materi *Input*

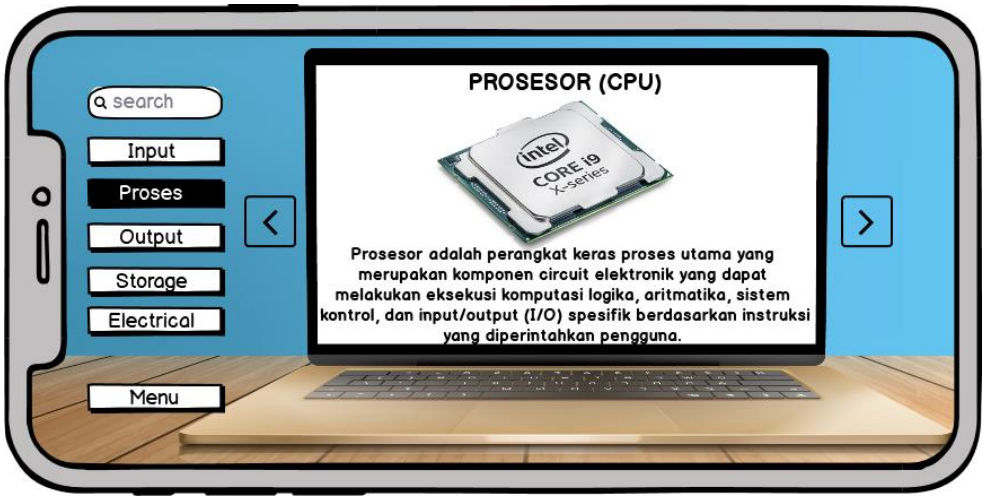
Halaman Materi input menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis *input* (masukan).



Gambar 49. Materi input

k) Halaman Materi Proses

Halaman Materi Proses menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis proses *hardware* pada komputer.



Gambar 50. Halaman materi proses

l) Halaman Materi *Output*

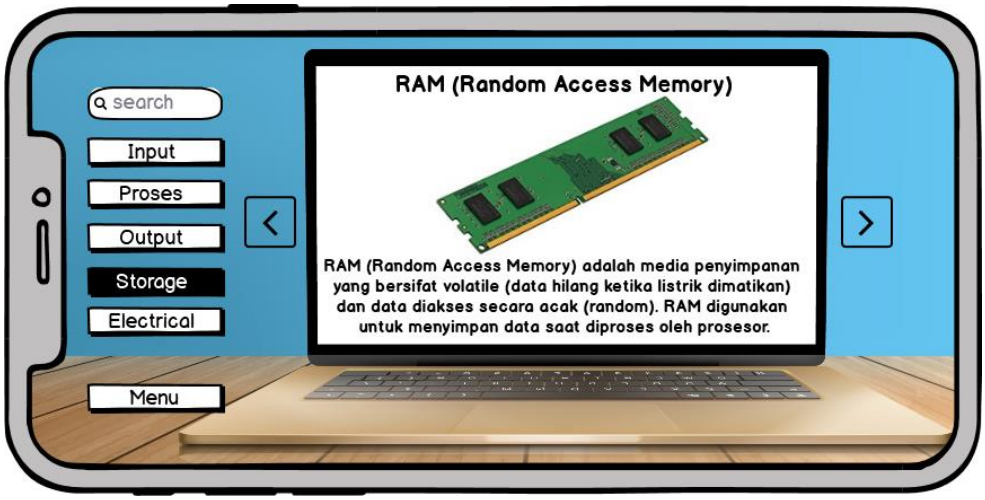
Halaman Materi Output menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis Output (keluaran).



Gambar 51. Halaman materi output

m) Halaman Materi *Storage*

Halaman Materi Storage menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis Storage (penyimpanan).



Gambar 52. Halaman materi storage

n) Halaman Materi *Electrical*

Halaman Materi Electrical menampilkan gambar dan penjelasan materi *hardware* komputer berdasarkan jenis Electrical (kelistrikan).



Gambar 53. Halaman materi electrical

o) Halaman Kuis

Halaman Kuis menampilkan soal tebak gambar berbentuk pilihan ganda tentang *hardware* komputer dari materi yang telah disajikan sebelumnya.



Gambar 54. Halaman kuis

p) Halaman Hasil Kuis

Halaman Kuis menampilkan soal tebak gambar berbentuk pilihan ganda tentang *hardware* komputer dari materi yang telah disajikan sebelumnya.



Gambar 55. Halaman hasil kuis

B. Pembahasan Hasil Respon Penguna

Tabel Persentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat (Tidak Setuju, Buruk, atau Kurang Sekali)
20% - 39,99%	Tidak Setuju atau Kurang Baik
40% - 59,99%	Cukup atau Netral
60% - 79,99%	Setuju, Baik, atau Suka
80% - 100%	Sangat (Setuju, Baik, Suka)

Untuk mengetahui hasil interpretasi dari data diatas, harus diketahui terlebih dahulu skor tertinggi (Y) dan angka terendah (X) untuk item penilaian dengan rumus berikut.

Y= *Skor tertinggi Likert* x *Jumlah responden*
X = *Skor terendah Likert* x *Jumlah responden*

Jadi, jika total skor sudah diperoleh, maka penilaian interpretasi

responden terhadap media pembelajaran saat ini digunakan adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus indeks % adalah sebagai berikut.

Index % = *total skor* / Y x 100

1. Penghitungan Skala Likert Kuesioner Siswa

   a) Dari soal pertama didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	14	70
2	Setuju	4	1	4
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				74

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

Y = 5 x 15 = 75

X = 1 x 15 = 15

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

= 74 / 75 x 100

= 98,6%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden **98,6% Sangat Setuju** jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

b) Dari soal Kedua didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	9	45
2	Setuju	4	6	24
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				69

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

Y = 5 x 15 = 75

X = 1 x 15 = 15

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

= 69 / 75 x 100

= 92%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden **92% Sangat Setuju** jika adanya materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.

c) Dari soal ketiga didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	14	70
2	Setuju	4	1	4
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				74

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

Y = 5 x 15 = 75

X = 1 x 15 = 15

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

= 74 / 75 x 100

= 98,6%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden **98,6% Sangat Setuju** jika adanya media pembelajaran yang memuat materi disertai dengan gambar dan warna yang menarik.

d) Dari soal keempat didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	6	30
2	Setuju	4	9	36
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				66

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

Y = 5 x 15 = 75

X = 1 x 15 = 15

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

= 66 / 75 x 100

= 88%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 88**% Sangat Setuju** jika adanya kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

e) Dari soal kelima didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	10	50
2	Setuju	4	5	20
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				70

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

Y = 5 x 15 = 75

X = 1 x 15 = 15

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

= 70 / 75 x 100

= 93,3%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden **93,3% Sangat Setuju** jika adanya media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras komputer lengkap dengan penjelasannya.

2. Penghitungan Skala Likert Kuesioner Guru

a) Dari soal pertama didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	5	25
2	Setuju	4	0	0
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				25

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

Y = 5 x 5 = 25

X = 1 x 5 = 5

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

= 25 / 25 x 100

= 100%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden **100% Sangat Setuju** jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat

membantu pengguna.

b) Dari soal kedua didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	5	25
2	Setuju	4	0	0
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				25

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

Y = 5 x 5 = 25

X = 1 x 5 = 5

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

= 25 / 25 x 100

= 100%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden **100% Sangat Setuju** jika adanya media pembelajaran yang memuat materi disertai dengan gambar dan warna yang menarik.

c) Dari soal ketiga didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	1	5
2	Setuju	4	4	16
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				21

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

Y = 5 x 5 = 25

X = 1 x 5 = 5

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

= 21 / 25 x 100

= 84%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden **84% Sangat Setuju** jika adanya media yang menampilkan bebabagai macam gambar perangkat keras komputer.

d) Dari soal keempat didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	1	5
2	Setuju	4	4	16
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				21

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai

berikut.

Y = 5 x 5 = 25

X = 1 x 5 = 5

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

= 21 / 25 x 100

= 84%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden **84% Sangat Setuju** jika adanya kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

e) Dari soal kelima didapatkan

No.	Respon	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	5	25
2	Setuju	4	0	0
3	Netral	3	0	0
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor				25

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

Y = 5 x 5 = 25

X = 1 x 5 = 5

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

Indeks % = *total skor* / Y x 100

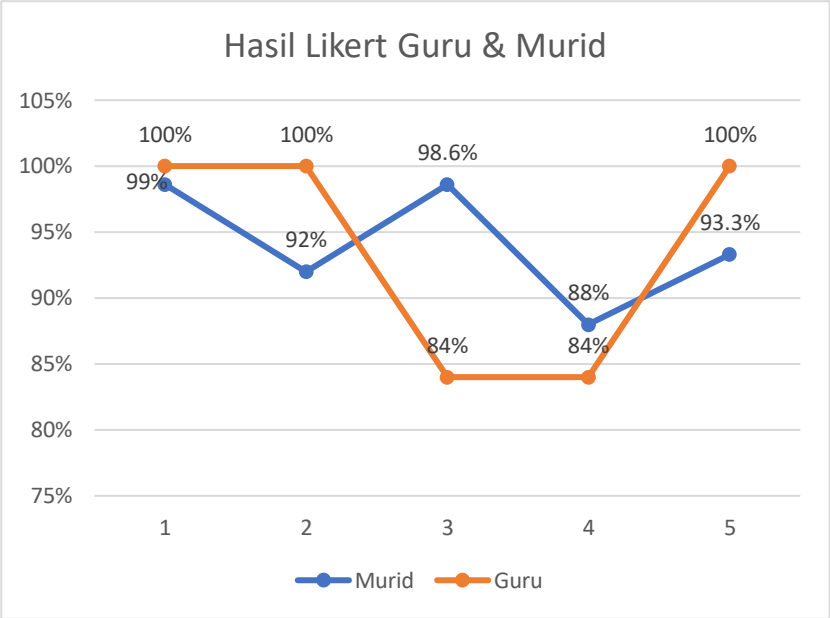
= 25 / 25 x 100

= 100%

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden **100% Sangat Setuju** jika adanya media pembelajaran pengenalan komputer untuk siswa/siswi sekolah dasar dimasa sekarang.

3. Tabel indeks hasil perhitungan skala likert murid dan guru pada SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya.



Dengan banyaknya populasi pengajar 20 orang kemudian dengan menggunakan metode penghitungan skala likert penulis mendapatkan sampelsebanyak 5 orang responden. Dan murid pada populasi 294 orang juga menggunakan metode penghitungan skala likert penulis mendapatkan sampel sebanyak

15 orang dengan rentan usia 11-12 tahun. Pengambilan data dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner dengan 5 butir pernyataan untuk murid dan 5 butir pernyataan untuk guru guna mengetahui kebutuhan perancangan media pembelajaran ini. Dimana jawaban mengacu pada skala likert sebagai berikut :

No.	Respon	Bobot Nilai
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Netral	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Hasil dari Perhitungan kuesioner yang dinilai dari 20 responden dan 5 pernyataan maka diperoleh hasil interpretasi sebesar 94.1% untuk murid dan 93.6% untuk guru atau dengan kata lain Media pembelajaran pengenalan hardware komputer sangat kuat untuk menerapkan sistem yang telah dirancang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada tahap analisis penelitian ini menggunakan 5 metode pengumpulan data yaitu Observasi, dokumentasi, wawancara, kuisioner, dan kepustakaan. Sedangkan analisis kelemahan sistem yang sedang berjalan dilakukan menggunakan 4 tahapan yaitu *identify, Understand, analyze, dan Report*. Serta perancangan media pembelajaran pengenalan *hardware* kumputer pada SDN 1 Kereng Bangkirai ini menggunakan model UML (*Uniefied Modelling Language*).
2. Perancangan desain sistem media pembelajaran pengenalan hardware komputer pada SDN 1 Kereng Bangkirai berbasis Android ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Balsamiq Wireframes dan hanya menggunakan *tools* bawaan yang terbatas dalam penggunaannya. Sehingga menyebakan beberapa bagian pada desain kurang sempurna.
3. Berdasarkan data yang didapatkan menggunakan kuesioner terkait kebutuhan sistem, didapatkan data yang kemudian diolah dengan menggunakan perhitungan skala likert yang mana nilai rata-ratanya menunjukan sebesar 94.1% untuk murid dan 93.6% untuk guru merasa sesuai antara keinginan pengguna dengan kebutuhan sistem dari media pembelajaran yang di desain.

B. Saran

Berikut Saran dari penulis untuk pengembangan penelitian ini selanjutnya, yaitu:

1. Untuk Peneliti selanjutnya, hendaknya perancangan ini dapat diprogramkan dalam wujud aplikasi bersama pihak objek agar nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.
2. Untuk peneliti selanjutnya, jika analisis dan perancangan ini dapat terealisasi dalam bentuk aplikasi, perlu ditambahkan fitur pengenalan *software* agar lebih banyak materi dan pengetahuan yang di dapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Advernesia, (2018). https://www.advernesia.com/blog/komputer/pengertian-perangkat-keras-komputer-dan-fungsinya/. 07 Maret Jam 16:36.

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Azil, (2019). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer untuk Anak Disik Usia Sekolah Dasar*. Program Studi Informatika, Universitas Indraprasta PGRI.

Bayu, Cahyo, Dwi. (2020). *Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komputer pada Siswa di SDN Mojoroto 6 Kota Kediri.* Vol.4 No.2 April 2020.

David, L. 2016. *Pengertian, Implementasi, dan Pemanfaatan User Experience dalam Bidang TIK*. https://mhs.blog.ui.ac.id/, 20 April 2016, 12:47 WIB.

Dosenpendidikan, (2014). *Pengertian Komputer*. https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-komputer/. Tanggal akses 27 Desember 2020.

IDCloudHost, (2020). *Pengertian Hardware: Fungsi, Jenis, Spesifikasi dan Contoh Hardware.* https://idcloudhost.com/pengertian-hardware-fungsi-jenis-spesifikasi-dan-contoh-hardware/. Tanggal akses 20 November 2020.

Mauladi, Suratno, Tri. (2016). *Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking Pada Sistem Informasi Akadaemik Univeristas Jember*. Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Jambi.

Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan Uml (Unified Modeling Language)*. Bandung: Informatika.

Muslihudin, Muhammad, Oktafianto. (2016.) *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. ANDI OFFSET. Yogyakarta.

Mutiara, Yaulie, Arie. (2019). *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komputer Bagi Anak Tunarungu*. Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi Manado.

Neney, Sovandi, Toni. (2015). *Aplikasi Berbasis Multimedia untuk Pembelajaran Hardware Komputer*. Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Sumbar.

Pedoman STMIK. 2019. Pedoman Proposal dan Tugas Akhir STMIK Palangkaraya.

Pengajarku, (2019). *Analisis Sistem: Pengertian, Tujuan, Fungsi, Tahapan dan Contohnya*. https://pengajar.co.id/analisis-sistem-pengertian-tujuan-fungsi-tahapan-dan-contohnya/. Tanggal akses 10 Maret 2020 Pukul 10:20.

Rosa, dan shalahuddin, 2016., *Indonesian journal on computer and information Technology*. Vol 1 No 1 mei 2016.

Sahrul, (2011). *Perancangan dan Implementasi Perangkat Lunak Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

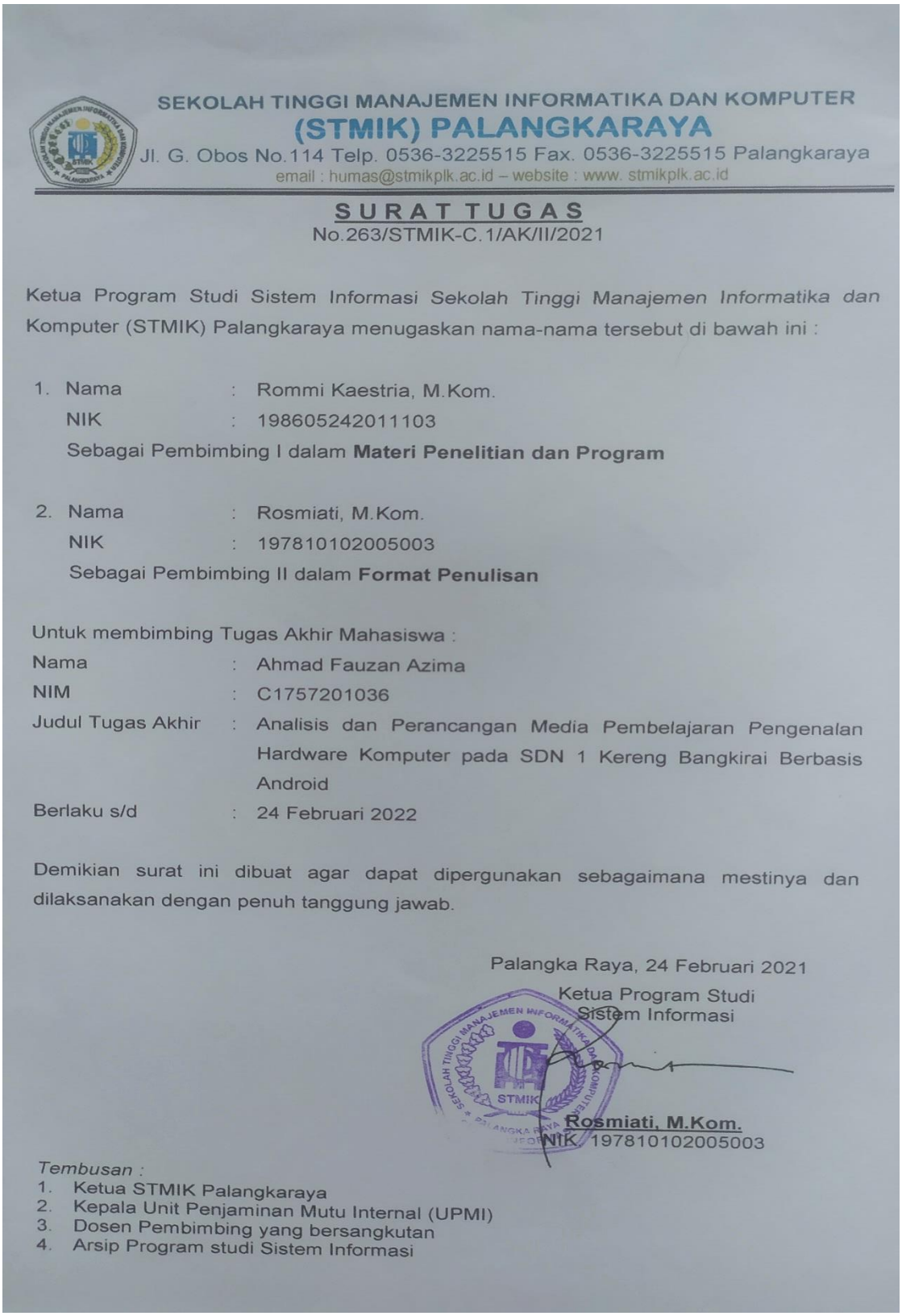
Sukamoto, Rosa, Shalahudin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: INFORMATIKA.

Supardi, Y. (2017). *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Warso, A. W. (2016). *Proses Pembelajaran & Penilaian*. Yogyakarta: Graha Cendekia.

L A M P I R A N

Lampiran 1. Surat Tugas



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

SURAT TUGAS
No.263/STMIK-C.1/AK/II/2021

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

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**

2. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Ahmad Fauzan Azima
NIM : C1757201036
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer pada SDN 1 Kereng Bangkirai Berbasis Android
Berlaku s/d : 24 Februari 2022

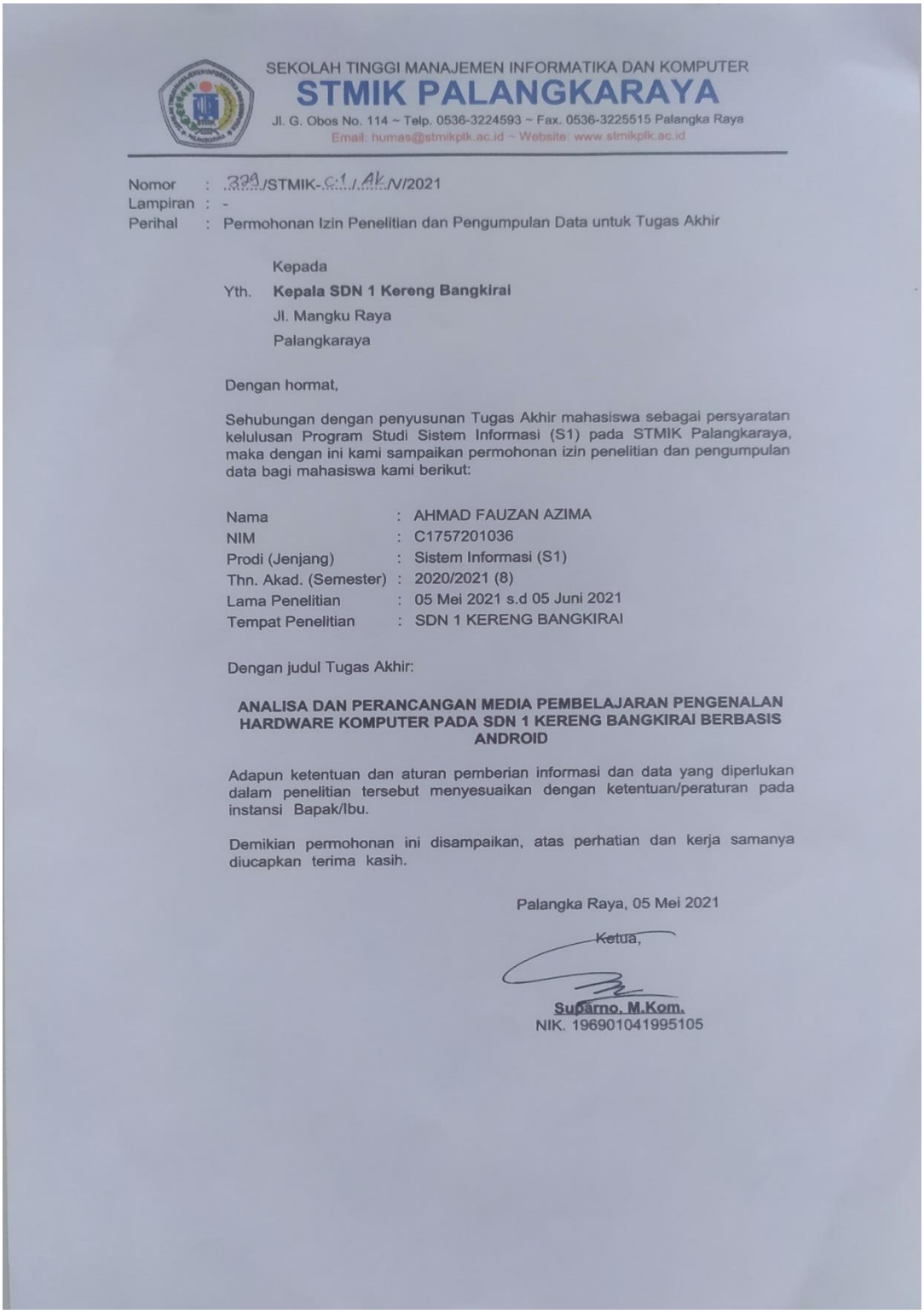
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 24 Februari 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Pembimbing yang bersangkutan
4. Arsip Program studi Sistem Informasi

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 329/STMIK-C.1/AK/V/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepala SDN 1 Kereng Bangkirai**
Jl. Mangku Raya
Palangkaraya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	AHMAD FAUZAN AZIMA
NIM	:	C1757201036
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2020/2021 (8)
Lama Penelitian	:	05 Mei 2021 s.d 05 Juni 2021
Tempat Penelitian	:	SDN 1 KERENG BANGKIRAI

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISA DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER PADA SDN 1 KERENG BANGKIRAI BERBASIS ANDROID

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

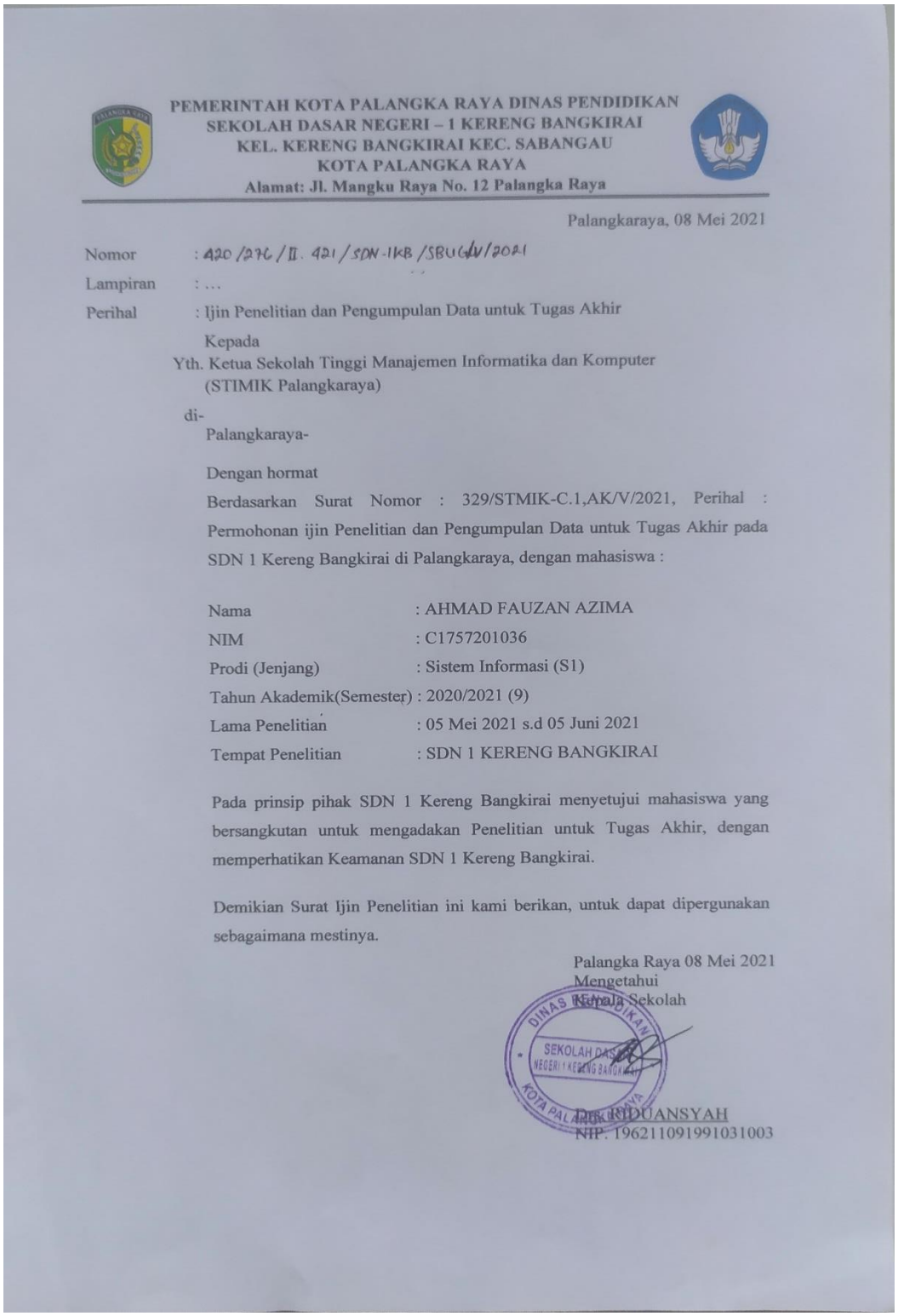
Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 05 Mei 2021

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Surat balasan izin penelitian



PEMERINTAH KOTA PALANGKA RAYA DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI – 1 KERENG BANGKIRAI
KEL. KERENG BANGKIRAI KEC. SABANGAU
KOTA PALANGKA RAYA
Alamat: Jl. Mangku Raya No. 12 Palangka Raya

Palangkaraya, 08 Mei 2021

Nomor : 420/276/II. 421/SDN-1KB/SBUG/V/2021
Lampiran : ...
Perihal : Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STIMIK Palangkaraya)
di-
Palangkaraya-

Dengan hormat

Berdasarkan Surat Nomor : 329/STMIK-C.1,AK/V/2021, Perihal : Permohonan ijin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir pada SDN 1 Kereng Bangkirai di Palangkaraya, dengan mahasiswa :

Nama	: AHMAD FAUZAN AZIMA
NIM	: C1757201036
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Tahun Akademik(Semester)	: 2020/2021 (9)
Lama Penelitian	: 05 Mei 2021 s.d 05 Juni 2021
Tempat Penelitian	: SDN 1 KERENG BANGKIRAI

Pada prinsip pihak SDN 1 Kereng Bangkirai menyetujui mahasiswa yang bersangkutan untuk mengadakan Penelitian untuk Tugas Akhir, dengan memperhatikan Keamanan SDN 1 Kereng Bangkirai.

Demikian Surat Ijin Penelitian ini kami berikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya 08 Mei 2021
Mengetahui
Kepala Sekolah

DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KERENG BANGKIRAI KOTA PALANGKA RAYA

DEDI RIDUANSYAH
NIP. 196211091991031003

Lampiran 4. Observasi

OBSERVASI

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung (observasi) untuk mendapatkan data mengenai:

1. Informasi mengenai gambaran umum SDN 1 Kereng Bangkirai Palangkaraya.
2. Informasi media pembelajaran yang akan dijalankan.
3. Penggunaan fasilitas terkait dengan media pembelajaran yang digunakan di SDN 1 Kereng Bangkirai.

Lampiran 5.Wawancara

WAWANCARA

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber secara langsung, daftar pertanyaan yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

A. Kepala Sekolah SDN 1 Kereng Bangkirai

Nama : Drs. RIDUANSYAH

Jabatan : Kepala Sekolah

Tempat Tanggal Lahir : Tumbang Samba, 09 November 1962

Agama : Islam

1	**Penulis**	**: Bisa diceritakan bagaimana proses belajar mengajar yang sedang berjalan di SDN 1 Kereng Bangkirai terutama dibidang komputer?**
	Narasumber	Pada pelaksanaan di bidang komputer SDN 1 Kereng Bangkirai nantinya secara bertahap akan mengenalkan kepada siswa dasar-dasar komputer. Pengenalan tersebut seperti mengenalkan perangkat komputer ataupun program yang dapat digunakan siswa seperti Microsoft Office dan lain-lain.
2	**Penulis**	**: Apakah ada sistem yang mendukung dalam penyampaian materi pengenalan komputer?**
	Narasumber	Sistem yang mendukung penyampaian materi pengenalan komputer menggunakan Microsoft Office power point atau video pembelajaran yang di tampilkan menggunakan proyektor. Slide power point atau video tersebut menjelaskan perangkat komputer beserta gambar yang memuat kegunaan serta fungsi dari perangkat komputer tersebut.
3	**Penulis**	**: Apakah ada alat peraga yang digunakan untuk membantu penyampaian materi?**
	Narasumber	Alat yang digunakan untuk membantu penyampaian materi bisa menggunakan Proyektor yang akan menampilkan materi pembelajaran komputer di depan sehingga seluruh siswa dapat menyaksikan dan menyimak dengan baik.

4	**Penulis**	**: Berapa jumlah murid dan guru di sekolah ini?**
	Narasumber	Murid : 310 Orang Guru : 19 Orang 1 Kepala Sekolah 3 Staff TU 1 Penjaga Sekolah
5	**Penulis**	**: Apa kendala dalam proses belajar mengajar yang sedang berjalan di sekolah?**
	Narasumber	Kendala yang terjadi pada proses belajar mengajar yang berjalan disekolah saat ini yaitu terbatasnya interaksi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siwa yang lain dikarenakan proses belajar mengajar yang masih berlangsung secara daring sehingga keefektifannya kurang maksimal dari pembelajaran tatap muka.

Mengetahui,
Narasumber

DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR
NEGERI 1 KERENG BANGKIRAI
KOTA PALANGKA RAYA

Drs. Riduansyah
NIP. 19631109191031000 3

Pewawancara

Ahmad Fauzan Azima
NIM. C1757201030

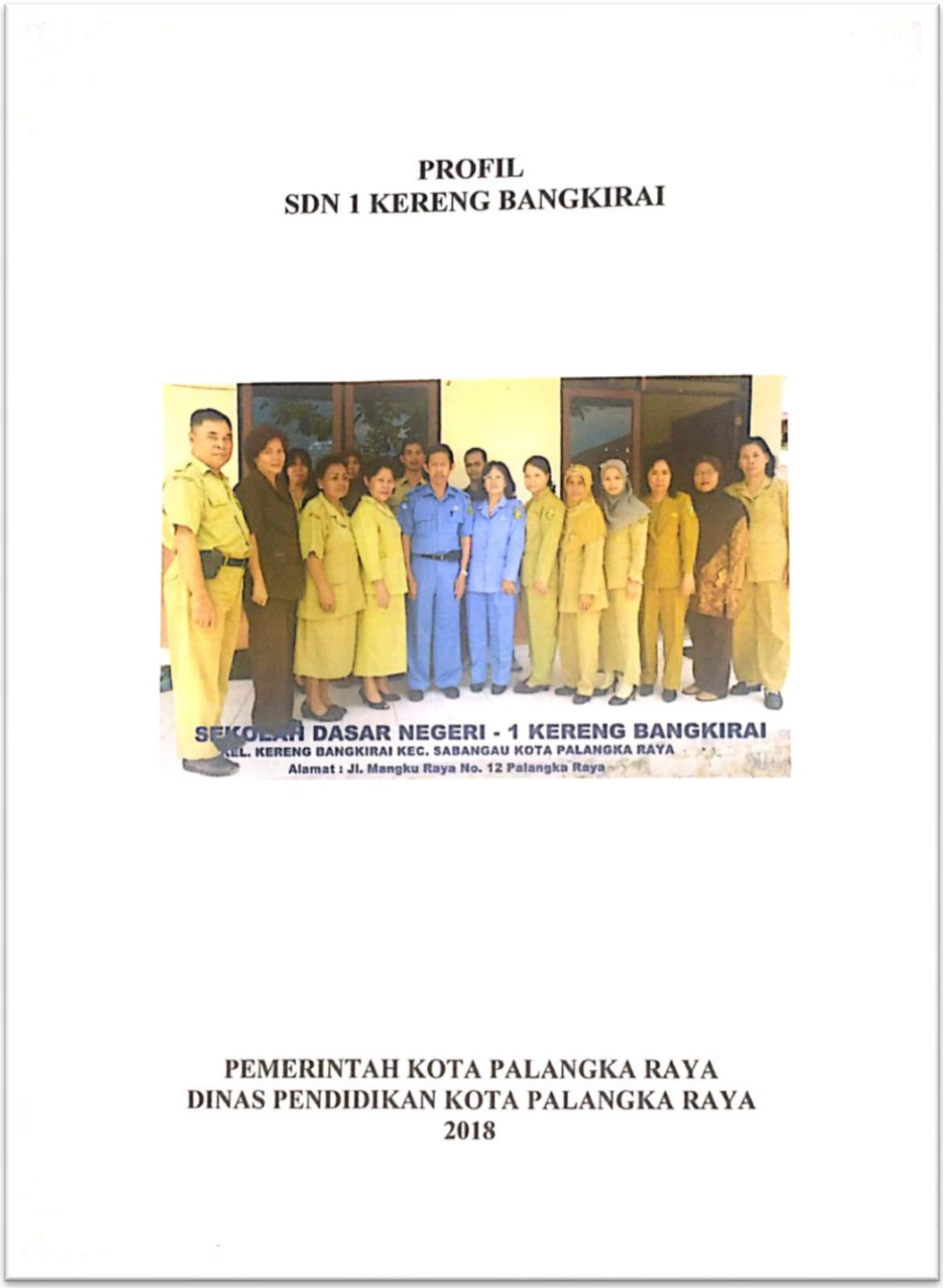
Lampiran 6. Dokumentasi

DOKUMENTASI

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data yang relevan langsung dari tempat penelitian.

A. Bukti Fisik

1) Profil Sekolah

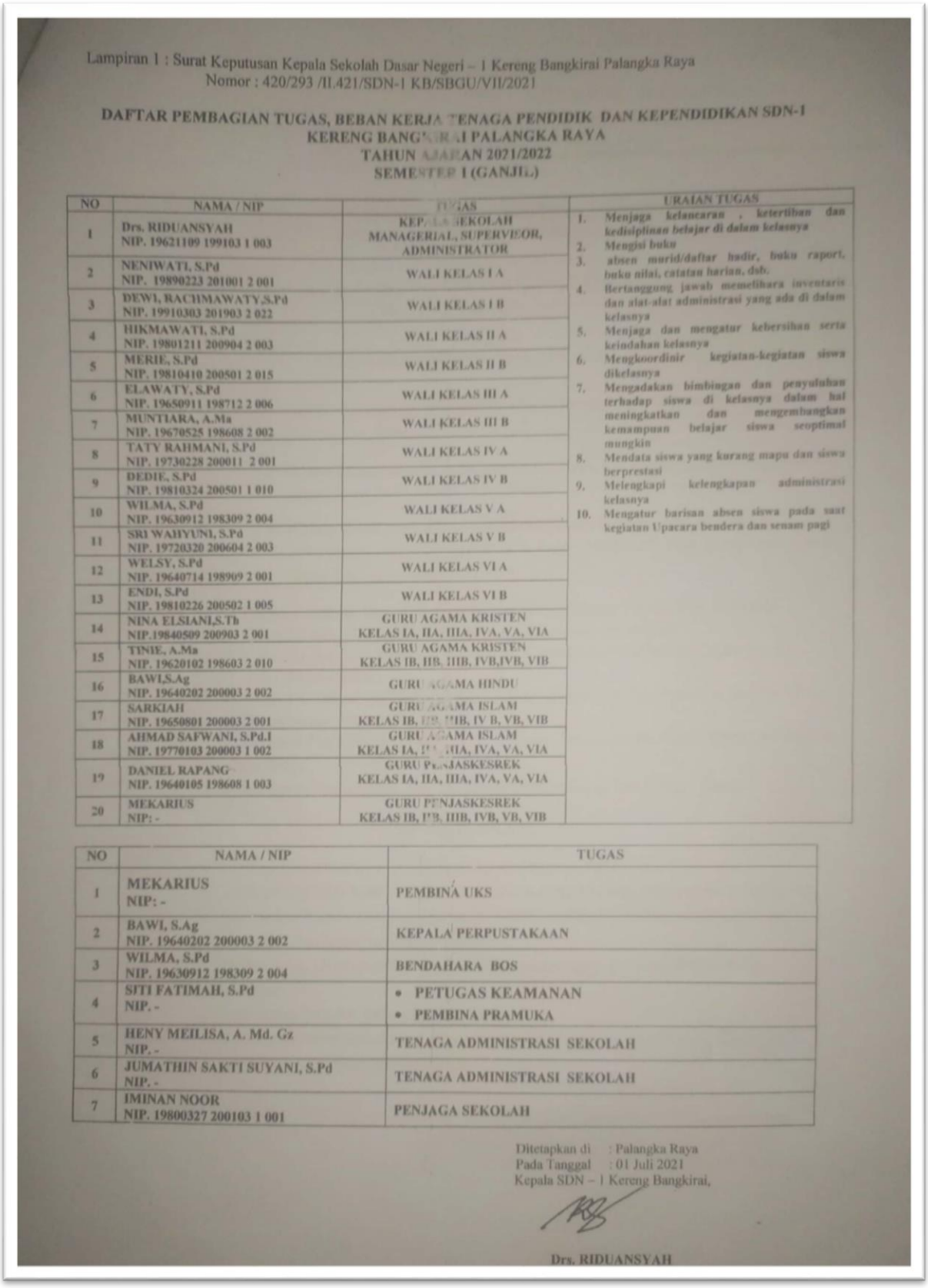


2) Data Murid

PEMERINTAH KOTA PALANGKA RAYA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI - 1 KERENG BANGKIRAI
KEL. KERENG BANGKIRAI KEC. SABANGAU KOTA PALANGKA RAYA
Alamat : Jl. Mangku Raya No. 12 Palangka Raya

No	Nama	JK	Nis	Nisn	Alamat	Agama	Tempat lahir	Tanggal lahir	Nama Ayah	Pekerjaan	Nama ibu	Pekerjaan	Ket
1	Andri	L		0111485439	JL. SURUNG NO. 28	Islam	PALANGKA RAYA	2011-06-13	ATUT	Karyawan Swasta	RADDANA	Tidak bekerja	tdk naik kelas
2	Juliana	P	1709	0115297817	JL. SURUNG III	Islam	PALANGKA RAYA	2011-07-07	IRWANSYAH	Wiraswasta	BUCU	Tidak bekerja	tdk naik kelas
3	ABIGAIL SETYANINGSIH	P	1624	0132261427	Jl. Sri Rejeki I	Kristen	PALANGKA RAYA	2013-09-07	VIVIN	Wiraswasta	ANIK SRI YANI	Tidak bekerja	
4	AFIKA JULIANA HIDAYAT	P	1628	0129909338	Jln. Mangku Raya No.105	Islam	kereng bangkirai	2011-04-06	TAUFIK HIDAYAT	Wiraswasta	ASYAH	Lainnya	
5	Aisyahra	P	1623	3133247684	Jalan Mangku Raya No 17	Islam	palangka raya	2014-05-31	Firman	Buruh	Henny Viorensa	Tidak bekerja	
6	Aulia Rizky	P	1626	3135567937	jalan Nyi Lemu No. 27	Islam	kereng bangkirai	2013-10-01	rino	Wiraswasta	Eka Novianti	Wiraswasta	
7	CLODIA OKTRIANA	P	1631	0129808595	JL. MANGKU RAYA	Hindu	PALANGKA RAYA	2014-02-28	DAYAK HARIYANTO	Wiraswasta	NURIANSI	Tidak bekerja	
8	Haya	L	1633	3127780147	Jalan Mangku Raya	Islam	palangka raya	2014-01-25	Herli	Buruh	Nurhayati	Tidak bekerja	
9	ISABELLA WULANDARI	P	1634	0136342331	JL. MANGKU RAYA	Kristen	PALANGKA RAYA	2014-05-17	HARAPAN	Buruh	JAMILAH	Pedagang Kecil	
10	JHIAN LISTARIE	L	1635	0132925442	JL. Mahir Mahar	Kristen	PALANGKA RAYA	2012-09-09	UDIE	Buruh	LILIS	Tidak bekerja	
11	KAROLIN YUKEZA	P	1638	0136447455	JL.RTA MILONO KM.9,5 KOMP.GSKP No.50	Kristen	palangka raya	2014-08-21	YUBERI TUAH	PNS/TNI/Polri	SUSI LELONI	Tidak bekerja	
12	MAYLIANA	P	1648	0121601768	Jln. Anggrek	Islam	KUALA KAPUAS	2013-11-05	SAIPUDIN	Karyawan Swasta	YAMIE	Wiraswasta	
13	MICHAEL ANANDRA	L		0134052021	JL. RTA MILONO KM. 10	Kristen	PALANGKA RAYA	2014-04-22	CUPEN	Buruh	SUSTI	PNS/TNI/Polri	
14	Muhammad Anwar Hadi	L	1645	3127271878	Jalan Mangku Raya	Islam	PALANGKA RAYA	2014-02-14	anwar	Pedagang Kecil	Dahlia	Tidak bekerja	
15	MUHAMMAD DAVID	L	1591	0129586941	JL. MANGKURAYA	Islam	KERENG BANGKIRAI	2012-08-01	NAHAN	Wiraswasta	ANITA	Tidak bekerja	
16	Muhammad Rakasa	L	1671	3123258837	Jalan Mangku Raya	Islam	palangka raya	2014-05-20	Ahmad Rusmadi	Wiraswasta	Rika Damayanti	Tidak bekerja	MUTASI
17	UGROHO YULI RAHMADHAN	L	1653	0121614596	JL.Manduhara I/01	Islam	PALANGKA RAYA	2013-09-12	PRIONO DJONO SASM	Wiraswasta	YULISTIA NINGSIH	Tidak bekerja	
18	Rahma Asylla	P	1657	3137931476	Jalan Mangku Raya	Islam	KERENG BANGKIRAI	2013-05-14	rido	Karyawan Swasta	Nurhidayah	Tidak bekerja	
19	Sella Nurjanah	P	1664	3135619987	Jalan Maduhara Gg. Sawang	Islam			rusli	Pedagang Kecil	Sunari	Tidak bekerja	
20	Yahya	L	1666	3127673705	Jalan Mangku Raya	Islam			Juliansyah	Nelayan	Kartika sari	Tidak bekerja	
21	Zainun	P	1668	3121547681	Jalan Surung Raya	Islam			Abdul Wahab	Wiraswasta	Pian Noor	Tidak bekerja	
22	MARPEL	L			JL. MANGKURAYA	ISLAM	KAPUAS	19/03/2011	ARUL	PETANI	MERIANA	IRT	
23	PUTRI AZIZAH	P			JL. BORNE SYAHTERA	Islam	PALANGKA RAYA	31/05/2013	DAVID BAHRI	SWATA	LASMINI	IRT	SISWA BARU
24	Muhammad Raffi	L											ada didapodik
25	Bayu	L											ada didapodik
26	M. Rio Saputra	L											ada didapodik
27	Keyziva Acapella	P		010304643			PADANG	02/02/2012	ILHAM CHOUD	Buruh	RITA HANDAYANI	IRT	Murid Baru

3) Data Guru



Lampiran 1 : Surat Keputusan Kepala Sekolah Dasar Negeri – 1 Kereng Bangkirai Palangka Raya
Nomor : 420/293 /II.421/SDN-1 KB/SBGU/VII/2021

DAFTAR PEMBAGIAN TUGAS, BEBAN KERJA TENAGA PENDIDIK DAN KEPENDIDIKAN SDN-1 KERENG BANGKIRAI PALANGKA RAYA
TAHUN AJARAN 2021/2022
SEMESTER I (GANJIL)

NO	NAMA / NIP	TUGAS	URAIAN TUGAS
1	Drs. RIDUANSYAH NIP. 19621109 199103 1 003	KEPALA SEKOLAH MANAGERIAL, SUPERVISOR, ADMINISTRATOR	1. Menjaga kelancaran , ketertiban dan kedisiplinan belajar di dalam kelasnya 2. Mengisi buku 3. absen murid/daftar hadir, buku raport, buku nilai, catatan harian, dsb. 4. Bertanggung jawab memelihara inventaris dan alat-alat administrasi yang ada di dalam kelasnya 5. Menjaga dan mengatur kebersihan serta keindahan kelasnya 6. Mengkoordinir kegiatan-kegiatan siswa dikelasnya 7. Mengadakan bimbingan dan penyuluhan terhadap siswa di kelasnya dalam hal meningkatkan dan mengembangkan kemampuan belajar siswa seoptimal mungkin 8. Mendata siswa yang kurang mapu dan siswa berprestasi 9. Melengkapi kelengkapan administrasi kelasnya 10. Mengatur barisan absen siswa pada saat kegiatan Upacara bendera dan senam pagi
2	NENIWATI, S.Pd NIP. 19890223 201001 2 001	WALI KELAS I A	
3	DEWI, RACHMAWATY,S.Pd NIP. 19910303 201903 2 022	WALI KELAS I B	
4	HIKMAWATI, S.Pd NIP. 19801211 200904 2 003	WALI KELAS II A	
5	MERIE, S.Pd NIP. 19810410 200501 2 015	WALI KELAS II B	
6	ELAWATY, S.Pd NIP. 19650911 198712 2 006	WALI KELAS III A	
7	MUNTIARA, A.Ma NIP. 19670525 198608 2 002	WALI KELAS III B	
8	TATY RAHMANI, S.Pd NIP. 19730228 200011 2 001	WALI KELAS IV A	
9	DEDIE, S.Pd NIP. 19810324 200501 1 010	WALI KELAS IV B	
10	WILMA, S.Pd NIP. 19630912 198309 2 004	WALI KELAS V A	
11	SRI WAHYUNI, S.Pd NIP. 19720320 200604 2 003	WALI KELAS V B	
12	WELSY, S.Pd NIP. 19640714 198909 2 001	WALI KELAS VI A	
13	ENDI, S.Pd NIP. 19810226 200502 1 005	WALI KELAS VI B	
14	NINA ELSIANI,S.Th NIP.19840509 200903 2 001	GURU AGAMA KRISTEN KELAS IA, IIA, IIIA, IVA, VA, VIA	
15	TINIE, A.Ma NIP. 19620102 198603 2 010	GURU AGAMA KRISTEN KELAS IB, IIB, IIIB, IVB,IVB, VIB	
16	BAWI,S.Ag NIP. 19640202 200003 2 002	GURU AGAMA HINDU	
17	SARKIAH NIP. 19650801 200003 2 001	GURU AGAMA ISLAM KELAS IB, IIB, IIIB, IV B, VB, VIB	
18	AHMAD SAFWANI, S.Pd.I NIP. 19770103 200003 1 002	GURU AGAMA ISLAM KELAS IA, IIA, IIIA, IVA, VA, VIA	
19	DANIEL RAPANG NIP. 19640105 198608 1 003	GURU PENJASKESREK KELAS IA, IIA, IIIA, IVA, VA, VIA	
20	MEKARIUS NIP: -	GURU PENJASKESREK KELAS IB, IIB, IIIB, IVB, VB, VIB	

NO	NAMA / NIP	TUGAS
1	MEKARIUS NIP: -	PEMBINA UKS
2	BAWI, S.Ag NIP. 19640202 200003 2 002	KEPALA PERPUSTAKAAN
3	WILMA, S.Pd NIP. 19630912 198309 2 004	BENDAHARA BOS
4	SITI FATIMAH, S.Pd NIP. -	• PETUGAS KEAMANAN • PEMBINA PRAMUKA
5	HENY MEILISA, A. Md. Gz NIP. -	TENAGA ADMINISTRASI SEKOLAH
6	JUMATHIN SAKTI SUYANI, S.Pd NIP. -	TENAGA ADMINISTRASI SEKOLAH
7	IMINAN NOOR NIP. 19800327 200103 1 001	PENJAGA SEKOLAH

Ditetapkan di : Palangka Raya
Pada Tanggal : 01 Juli 2021
Kepala SDN – 1 Kereng Bangkirai,

Drs. RIDUANSYAH

B. Bukti Foto

1) Foto Kegiatan Wawancara



2) Foto Kegiatan Observasi



Lampiran 7. Lembar Kuisioner

KUISIONER

A. Kuisioner untuk Guru SDN 1 Kereng Bangkirai

KUISIONER

Kuisioner untuk Guru SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Welsy S.Pd .

Jabatan : Guru Kelas .

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi disertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
3	Saya merasa perlu media yang menampilkan berbagai macam gambar perangkat keras komputer.		✓			
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa pengenalan komputer sangat diperlukan untuk siswa/siswi sekolah dasar dimasa sekarang	✓				

TTD

(Welsy S.Pd .)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Guru SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : WILMA, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	**S**	**N**	**TS**	**STS**
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi disertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
3	Saya merasa perlu media yang menampilkan berbagai macam gambar perangkat keras komputer.		✓			
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa pengenalan komputer sangat diperlukan untuk siswa/siswi sekolah dasar dimasa sekarang	✓				

TTD

(WILMA, S.Pd)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Guru SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Endi. S.pdi

Jabatan : Guru kelas.

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi disertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
3	Saya merasa perlu media yang menampilkan berbagai macam gambar perangkat keras komputer.		✓			
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan.	✓				
5	Saya merasa pengenalan komputer sangat diperlukan untuk siswa/siswi sekolah dasar dimasa sekarang	✓				

TTD

(Endi. S.Pd.)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Guru SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Ahmad Safwan

Jabatan : GPAI

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi disertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
3	Saya merasa perlu media yang menampilkan berbagai macam gambar perangkat keras komputer.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa pengenalan komputer sangat diperlukan untuk siswa/siswi sekolah dasar dimasa sekarang	✓				

TTD

(Ahmad Safwan)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Guru SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Daniel Rapang

Jabatan : pengajar sek.

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	**S**	**N**	**TS**	**STS**
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi disertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
3	Saya merasa perlu media yang menampilkan berbagai macam gambar perangkat keras komputer.		✓			
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa pengenalan komputer sangat diperlukan untuk siswa/siswi sekolah dasar dimasa sekarang	✓				

TTD

(Daniel Rapang)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

B. Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : NABILA

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.	✓				
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	✓				

TTD

(.....)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Loren sa putri

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.	✓				
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.	✓				
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.		✓			

TTD

(Loren)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama :Nurul Saskia

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	**S**	**N**	**TS**	**STS**
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	√				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.	√				
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	√				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.		√			
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	√				

TTD

(.....Nurul.....)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Alayya Hikmatoka aditya

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	√				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.		√			
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	√				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.		√			
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.		√			

TTD

(.....)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Reja

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.		✓			
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.	✓				
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.	✓				
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.		✓			

TTD

(Reja)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : DANI

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.		✓			
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.	✓				
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	✓				

TTD

(..... DANI .....)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Adellia Rusdali

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.	✓				
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	✓				

TTD

Adella

(Adellia Rusdali)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Saiful Bahri

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.	✓				
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.	✓				
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	✓				

TTD

(Saiful Bahri)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Aqvie Najwa Sijifa

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.	✓				
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.	✓				
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	✓				

TTD

Aqvie

(Aqvie Najwa S.)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : ALAN DAYA SWITANU

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.	✓				
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.	✓				
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	✓				

TTD



(ALAN DAYA SWITANU)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati

Nama : Roberius ceu xiangjung

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.		✓			
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.		✓			

TTD

(Roberius.C.x)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Intan Purnama Sari

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.		✓			
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	✓				

TTD

(Intan Purnama Sari)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Alena

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.		✓			
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	✓				

TTD

Ale

(Alena)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Ahmad Jefry

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.		✓			
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.		✓			
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.	✓				

TTD

(A. Jefry)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

KUISIONER

Kuisioner untuk Murid SDN 1 Kereng Bangkirai

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda Check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Zahra Dara Aprilia

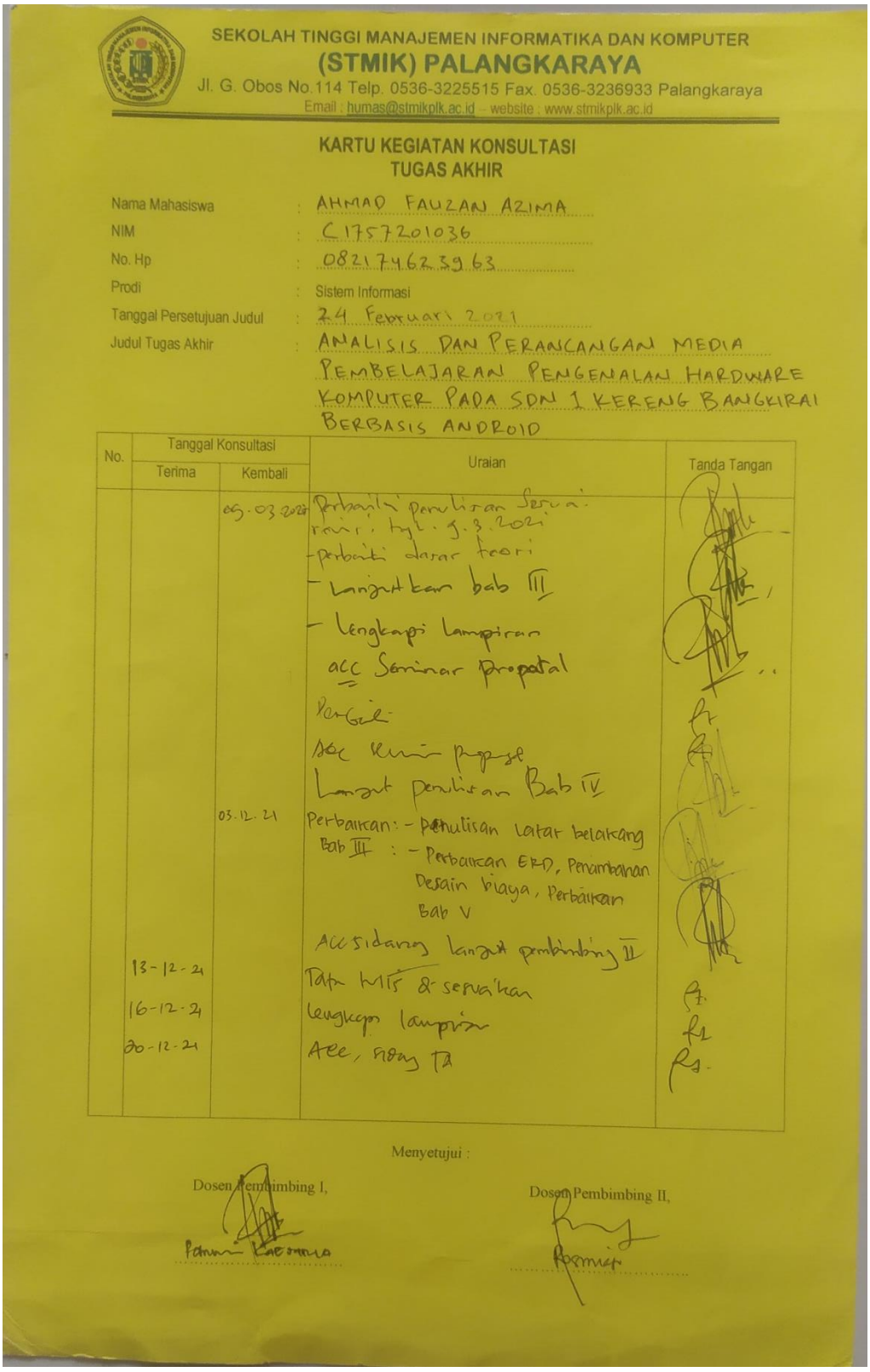
No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat terbantu jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap untuk digunakan.	✓				
2	Saya merasa perlu materi tentang pengenalan komputer dimasa sekarang.	✓				
3	Saya merasa perlu media pembelajaran yang memuat materi di sertai dengan gambar dan warna yang menarik.	✓				
4	Saya merasa perlu kuis yang sesuai dengan materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang disampaikan.		✓			
5	Saya merasa perlu media yang menampilkan gambar-gambar perangkat keras koputer lengkap dengan penjelasannya.		✓			

TTD

(Zahra Dara Aprilia)

Kriteria pilihan :
a. Sangat Setuju = SS
b. Setuju = S
c. Netral = N
d. Tidak Setuju = TS
e. Sangat Tidak Setuju = STS

Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



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 – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : AHMAD FAUZAN AZIMA
NIM : C1757201036
No. Hp : 082174623963
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 24 Februari 2021
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER PADA SDN 1 KERENG BANGKIRAI BERBASIS ANDROID

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		05.03.2021	Perbaiki penulisan Seminar, tgl. 5.3.2021 -perbaiki dasar teori - Lanjutkan bab III - lengkapi lampiran acc Seminar Proposal	
			Pengesahan Acc Seminar proposal Lanjut penulisan Bab IV	
		03.12.21	Perbaikan: - penulisan latar belakang Bab III : - Perbaikan ERD, Penambahan Desain biaya, Perbaikan Bab V	
			Acc sidang lanjut pembimbing II	
	13-12-21		Tata tulis & servalkan	
	16-12-21		lengkapi lampiran	
	20-12-21		Acc, siap TA	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Lampiran 9. Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan penelitian yang sedang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Februari 2021-Januari 2022											
		Febr	Mart	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sept	Okt	Nov	Des	Jan
1.	Tahap Persiapan Penelitian												
	a. Penyusunan dan Pengajuan Judul												
	b. Pengajuan Laporan												
	c. Perizinan Penelitian												
	d. Seminar Laporan												
2	Tahapan Pelaksanaan												
	a. Pengumpulan Data												
	b. Analisis Data												
3	Tahap Penyusunan Laporan												
	Sidang Tugas Akhir												

Lampiran 10. Berita Acara Sidang Laporan



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) : Januari Tahun 2022

1. Hari/Tanggal Ujian : Kamis / 20 Januari 2022
2. Waktu (Jam) : 13.00 sd 15.00
3. Nama Mahasiswa : Ahmad Fauzan Azima
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1757201036
5. Program Studi : Sistem Informasi
6. Tahun Angkatan : 2017
7. Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Hardware Komputer pada SDN Kereng Bangkirai Berbasis Android
8. Dosen Penguji :

Nama	Nilai	Tanda Tangan
1. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.	=.....	(.....
2. Norhayati, M.Pd.	=.....	(.....
3. Fenroy Yedithia, S.Kom., M.TI.	=.....	(.....
4. Rommi Kaestria, M.Kom	=.....	(.....
5. Rosmiati, M.Kom.	=.....	(.....

NILAI = 79.28

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, 20 Januari 2022

Mengetahui :
Ketua Prodi Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Ketua Penguji,

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

Tembusan:
1. Ketua Prodi Sistem Informasi
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*