

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
PERANGKAT AJAR BAHASA BIAK MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH ACTION**



Disusun oleh :

**Ishak Samuel Sada
NIM. 05.12.656**



**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
PERANGKAT AJAR BAHASA BIAK MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH ACTION**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan
guna mencapai gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :
Ishak Samuel Sada
NIM. 05.12.656

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I


Irmalita Suryani Faradisa, ST, MT
NIP.P. 1030000365

Dosen Pembimbing II

Ir. Ni Putu Agustini, MT
NIP.Y. 1030100371



Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1


Ibrahim Ashari ST, MT
NIP.P. 1030100358

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**

Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Sebagai Perangkat Ajar Bahasa Biak Menggunakan Adobe Flash Action

Ishak Samuel Sada

Jurusan Teknik Elektro S-1
Konsentrasi teknik Komputer dan Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km 2 Malang
Email : ishaksamuel_97@yahoo.com

Dosen Pembimbing :
1. Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT
2. Ir. Ni Putu Agustini, MT

Abstraksi

Akibat perkembangan zaman dan pengaruh budaya asing, menyebabkan beberapa bahasa daerah dinegeri ini perlahan mulai hilang. Salah satunya adalah bahasa daerah dari suku Biak yang berada di Papua. Bahasa daerah perlu di jaga kelestariaanya karena merupakan salah satu kekayaan bangsa Indonesia.

Tidak diragukan bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan. Saat ini multimedia itu telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik.

Dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Biak ini, maka upaya pelestarian bahasa Biak dapat dilakukan dengan tampilan yang berbeda dan menarik. Aplikasi ini berisi tentang pembelajaran yang meliputi kosa kata, percakapan dan angka, juga latihan yang soalnya di tampilkan secara acak. Aplikasi inipun dapat dioperasikan pada sistem operasi WindowsXP, Windows Vista, Windows7 yang sudah memiliki pemutar aplikasi yaitu flash player.

Kata Kunci: *Bahasa Biak, Multeimedia, Aplikasi*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penyusun panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI PERANGKAT AJAR BAHASA BIAK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTION”** sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) pada Jurusan Teknik Elektro, Konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Institut Teknologi Nasional Malang. Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor ITN Malang.
2. Ir. Anang Subardi, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri ITN Malang.
3. Ibrahim Ashari, ST, MT selaku Ketua Jurusan Elektro S-1 ITN Malang.
4. Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT selaku dosen pembimbing I
5. Ir. Ni Putu Agustini, MT selaku dosen pembimbing II
6. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, baik secara dukungan materil maupun dukungan moril.

Penyusun menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca sekalian.

Malang, Agustus 2012

Penyusun

3.2.3 Desain Tampilan Aplikasi.....	17
3.2.4 Pembuatan Aplikasi.....	24
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN APLIKASI	
4.1 Lingkungan Implementasi.....	30
4.1.1 Lingkungan Perangkat Keras.....	30
4.1.2 Lingkungan Perangkat Lunak.....	30
4.2 Pengujian Aplikasi	30
4.3 Pengujian Fungsi Button Aplikasi	38
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA.....	42

Gambar 4.9 Tampilan Pembelajaran Percakapan	34
Gambar 4.10 Tampilan Pembelajaran Angka	35
Gambar 4.11 Tampilan Latihan Kosakata	35
Gambar 4.12 Tampilan Hasil Latihan Kosakata	36
Gambar 4.13 Tampilan Latihan Percakapan.....	36
Gambar 4.14 Tampilan Hasil Percakapan	37
Gambar 4.15 Tampilan Latihan Angka	37
Gambar 4.16 Tampilan Hasil Latihan Angka	38

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tampilan Hasil Latihan Angka	39
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa suku Biak yakni bahasa Biak merupakan salah satu dari ribuan kekayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Namun di era modern saat ini, kekayaan itu mulai tidak diperhatikan. Salah satu diantaranya adalah bahasa daerah. Akibat perkembangan zaman dan pengaruh budaya asing, menyebabkan beberapa bahasa daerah di negeri ini perlahan mulai hilang. Salah satunya adalah bahasa daerah dari suku Biak yang berada di Papua.

Seperti dikatakan bahwa dengan adanya perkembangan zaman dan pengaruh budaya asing menyebabkan generasi muda dari daerah Biak saat ini mulai cenderung tertarik dengan budaya asing dan perkembangan teknologi yang ada ketimbang mempelajari bahasa daerah sendiri.

Multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan. Multimedia juga telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik, maka dunia pendidikan dapat menggunakan sebaik-baiknya teknologi ini sehingga dapat mencapai kemajuan yang lebih dibandingkan sebelum ada teknologi multimedia.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan pembelajaran yang interaktif dan dinamis.

Aplikasi ini akan mengajarkan tentang bahasa Biak dan bagaimana memulai suatu percakapan seperti yang sering dilakukan orang Biak pada umumnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat "RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI PERANGKAT AJAR BAHASA BIAK MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH ACTION*."



4. Hubungan yang menggunakan kata tugas, yang penjelasannya berwujud kelompok kata:

faro(kepada) mansar apusi = 'kepada kakek tua'
ker(dari) sup awa = 'dari pulau sana'

2.3. Multimedia

Tidak diragukan bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan. Saat ini multimedia itu telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Namun apa yang lebih penting ialah bahwa dunia pendidikan dapat menggunakan sebaik-baiknya teknologi ini sehingga dapat mencapai kemajuan yang lebih dibandingkan sebelum ada teknologi multimedia.

Multimedia sebenarnya sudah lama digunakan dalam bidang pendidikan sebelum pengenalan komputer. Pada masa itu, multimedia merujuk kepada bahan-bahan bantu mengajar audio-visual seperti pita radio, televisi, proyektor, dan film. Namun itu semua biasanya digunakan sendiri-sendiri, tidak ada kaitan antara satu sama lain. Setelah berkembang teknologi komputer, secara berangsur-berangsur multimedia terintegrasi dengan komputer. Perkembangan yang pesat di masa kini dalam bidang teknologi komputer dari segi kecatatan proses data, penyimpanan data, CD-ROM, kamera digital dan sebagainya telah membuat guru dan pelajar menghasilkan sendiri multimedia yang diharapkan.

Menurut Walter Oleksy (1995) dalam bukunya: *The Information Revolution: Education & Learning*, multimedia adalah istilah teknologi untuk *hardware* dan *software* yang membawa berjenis-jenis media teks, ilustrasi-illustrasi, gambar, foto, bunyi, suara, animasi dan video pada sebuah komputer. Dengan demikian, multimedia adalah suatu teknik yang menggabungkan data, teks, gambar, grafik, animasi, bunyi dan video.

Tidak diragukan bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan. Saat ini multimedia itu telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Namun apa yang lebih penting ialah bahwa dunia pendidikan dapat menggunakan

sebaik-baiknya teknologi ini sehingga dapat mencapai kemajuan yang lebih dibandingkan sebelum ada teknologi multimedia.

Berikut ini adalah kelebihan-kelebihan yang dimiliki teknologi multimedia untuk menjadi alat bantu pilihan bagi kegiatan belajar-mengajar:

1. Multimedia membuat pengguna mengerti isi pelajaran
2. Multimedia membuat pengguna mengingat dengan mudah tentang isi pelajaran
3. Multimedia menyampaikan isi pelajaran dengan canggih dan berkesan
4. Multimedia mampu menjadi sumber pengetahuan
5. Multimedia mampu mencari hubungan antara satu ilmu dengan ilmu lain
6. Multimedia mampu menunjukkan dunia sekitar yang kaya dengan ilmu pengetahuan
7. Multimedia kaya dengan berbagai aktivitas pembelajaran
8. Multimedia mampu menghibur selama proses pembelajaran
9. Multimedia membuat terjadinya interaktif antara seseorang dengan teknologi terkini
10. Multimedia membuat terjadinya interaktif antara seseorang dengan teknologi terkini
11. Multimedia membuat proses belajar dan mengajar menjadi lebih menyenangkan
12. Multimedia memudahkan pembelajaran yang berpusatkan pada pengguna karena siswa diberi kebebasan memilih bahan pembelajaran sendiri dan belajar pada kadar yang sesuai dengan diri sendiri.

Multimedia yang sangat digemari saat ini berbentuk video dan suara. Gambar-gambar video dan bunyi ini seringkali digunakan dalam program pendidikan jarak jauh. Secara ekstrem multimedia pada akhirnya akan menuju pada suatu tatanan dimana pengguna tidak perlu bertemu secara fisik. Ini mungkin dapat membantu masalah kekurangan guru pakar dan tenaga profesional Untuk tujuan ini, terminal atau komputer yang digunakan harus dilengkapi dengan kamera digital dan mikrofon untuk meningkatkan keberhasilan komunikasi pelajar dengan tenaga pengajar.

2.3. Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi AdobeFlash.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

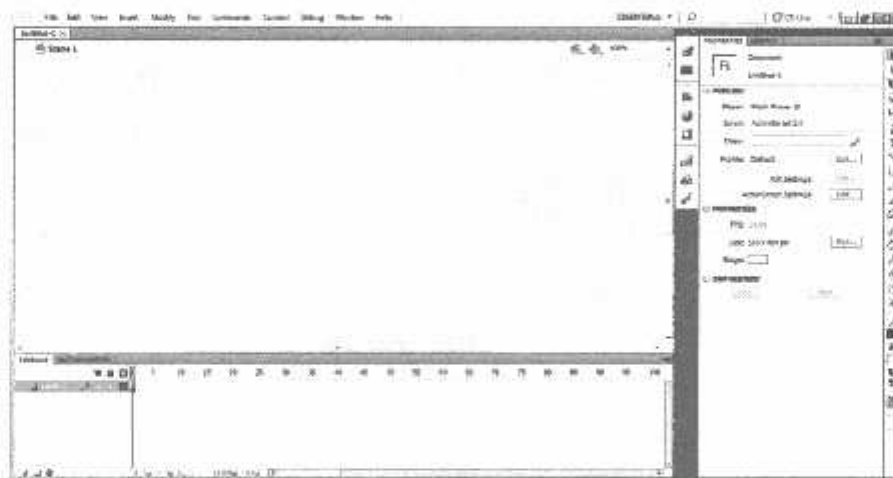


Gambar 2.1 Tampilan awal Adobe Flash

Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya. Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan.

2.3.1. Area kerja pada adobe flash

Area kerja pada adobe flash merupakan tempat pembuatan animasi dengan pemrograman action scrip.



Gambar 2.2 Tampilan area kerja Adobe Flash

Berikut ini merupakan beberapa keterangan tentang elemen-elemen yang berada di area kerja adobe flash:

1. Menu : Sekelompok perintah yang berisi berbagai macam susunan perintah, seperti mengatur pembuatan obyek, animasi, layer dan lain-lain.
2. Scene : Layer yang digunakan untuk menyusun obyek animasi, gambar, teks.
3. Searchbox : adalah sebuah peranti untuk mencari obyek animasi, gambar, teks yang telah dibuat.

4. 3D Rotation Tool (**W**) : digunakan untuk mentransformasikan rotasi pada sumbu x, y dan z. Tool ini hanya bekerja pada objek movie, button, grafik dan objek text.
5. 3D Translation Tool (**G**) : digunakan untuk mentransformasikan translasi pada sumbu x, y dan z. Tool ini hanya bekerja pada objek movie, button, grafik dan objek text.
6. Lasso Tool (**L**) : digunakan untuk memilih bagian dari objek atau memilih objek yang tidak teratur.
7. Pen Tool (**P**) : digunakan untuk menambah atau mengurangi titik-titik pada garis suatu gambar atau objek.
8. Text Tool (**T**) : digunakan untuk menulis text.
9. Line Tool (**N**) : digunakan untuk menggambar garis.
10. Rectangle Tool (**R**) : digunakan untuk membuat atau menggambar persegi atau kotak.
11. Oval Tool (**O**) : digunakan untuk membuat objek lingkaran atau oval.
12. Rectangle Primitive Tool : digunakan untuk membuat objek oval atau lingkaran yang memiliki 3 titik sumbu yang dapat diubah-ubah.
13. PolyStar Tool : digunakan untuk membuat objek polygon atau bintang.
14. Pencil Tool (**Y**) : untuk menggambar bentuk yang teratur.
15. Brush Tool (**B**) : untuk menggambar bebas dengan sistem seperti kuas.
16. Spray Brush Tool (**B**) : untuk menggambar seperti alat semprot cat (spraygun).
17. Deco Tool (**U**) : untuk mengubah beberapa simbol dalam instant design tool dengan bantuan brush atau fill tool, seperti efek-efek maupun simbol-simbol.
18. Bone Tool : untuk membuat chain-like effects pada sebuah objek urutan seri atau distort objek tunggal dengan cepat. Bone tool dapat juga disebut animasi sendi atau animasi engsel karena fitur Bone tool merupakan fitur yang digunakan untuk membuat animasi tween dengan gerakan atau putaran seperti putaran engsel atau sendi pada lengan manusia.
19. Paint Bucket Tool (**K**) : untuk mengidentifikasi warna fill suatu objek.
20. Ink Bottle Tool (**S**) : untuk mewarnai atau menambah warna outline atau stroke suatu objek.
21. Eyedropper Tool (**I**) : untuk mengambil warna suatu bidang.
22. Eraser Tool (**E**) : untuk menghapus sebagian atau seluruh objek yang tidak diinginkan.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI

3.1. Analisa Aplikasi

Pemahaman konsep bahasa biak menjadi salah satu hal terpenting dalam pembuatan aplikasi ini. Oleh sebab itu, diperlukan referensi didalam pembuatan aplikasi melalui literatur-literatur mengenai permasalahan beserta tahapan pembangunan aplikasi ini.

3.1.1. Deskripsi umum aplikasi

Aplikasi yang dibuat didalam pengerjaan skripsi ini adalah perangkat ajar dasar bahasa Biak, dimana aplikasi ini akan melakukan fungsi atau tahapan proses pengenalan angka, kosa kata dan percakapan didalam bahasa Biak.

3.1.2. Pola pembelajaran Aplikasi bahasa Biak

Aplikasi yang akan dibuat meliputi tahapan pembelajaran dan tahapan latihan. Pada tahap pembelajaran meliputi tentang pengenalan kosa kata, angka dan percakapan. Setelah itu uji coba pembelajaran yang didapat akan diuji didalam tahapan latihan yang meliputi tes pengenalan pada kosa kata, angka dan percakapan dalam bahasa Biak.

3.1.3. Analisa kebutuhan aplikasi

Analisa kebutuhan aplikasi adalah suatu analisis untuk mengetahui elemen-elemen apa saja yang berhubungan dengan sistem itu sendiri, yaitu:

1. Sistem Operasi *Windows7 Ultimate* sebagai uji coba untuk menjalankan aplikasi yang telah dibuat.
2. *Software adobe flash Cs5* sebagai perangkat utama didalam mengerjakan aplikasi ini, dimulai dari desain tampilan menu hingga pembelajaran dan pelatihan bahasa Biak.

3.2. Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi merupakan langkah awal didalam proses pembangunan aplikasi itu sendiri. Diawali dengan pembuatan struktur dari menu aplikasi yang didalamnya terkandung konsep dari pembuatan aplikasi itu.

3.2.1. Diagram Alir Sistem

Didalam pembahasan tentang perancangan tampilan aplikasi ini juga dapat ditampilkan diagram alir yang dimulai dari tahapan pengumpulan informasi, tinjauan pustaka, analisa dan perancangan aplikasi serta pembuatan dan pengujian aplikasi. Gambar 3.1 berikut ini akan menjelaskan diagram alir sistem didalam penyusunan aplikasi pembelajaran bahasa Biak.



Gambar 3.1 Diagram Alir Sistem

3.2.3. Desain tampilan aplikasi

Desain tampilan aplikasi yang akan dibuat meliputi tampilan menu utama, tampilan pembelajaran dan tampilan latihan.



Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama

Dalam gambar 3.3 terdapat tampilan judul skripsi dan beberapa button yang dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Button-button tersebut adalah:

1. Button close [X] : digunakan untuk keluar dari aplikasi.
2. Button sound [🔊] : digunakan untuk mengatur besar kecilnya suara yang diinginkan.
3. Button Fullscreen [🗑] : digunakan untuk memperbesar dan memperkecil tampilan aplikasi sesuai dengan yang diinginkan.
4. Button petunjuk [?] : digunakan untuk menampilkan petunjuk.
6. Pilihan Bahasa [🇮🇩] : digunakan untuk memilih bahasa yang mau digunakan, yaitu bahasa Biak atau bahasa Indonesia.
5. Button Profil [👤] : digunakan untuk menampilkan profil pembuat aplikasi.
6. Button Pembelajaran : digunakan untuk menampilkan pilihan pembelajaran.
7. Button Latihan : digunakan untuk menampilkan pilihan latihan.

4. Kegiatan

Pembelajaran yang akan dilakukan tentang kegiatan meliputi kata makan, minum, tidur dan sebagainya. Dengan bahasa biak sebagai bahasa terjemahan didalam pengenalan kata kegiatan.

5. Subjek dan Keluarga

Pembelajaran yang akan dilakukan tentang kata Subjek dan Keluarga meliputi kata saya, kamu, dia dan sebagainya. Sedangkan keluarga meliputi kata Bapak, ibu, kakak, nenek dan sebagainya. Dengan bahasa biak sebagai bahasa terjemahan didalam pengenalan subjek dan keluarga.

6. Keterangan Waktu

Pembelajaran yang akan dilakukan tentang Keterangan Waktu meliputi kata pagi, siang, malam dan sebagainya. Dengan bahasa biak sebagai bahasa terjemahan didalam pengenalan keterangan waktu.

7. Binatang

Pembelajaran yang akan dilakukan tentang binatang meliputi kata ikan, kucing, burung dan sebagainya. Dengan bahasa biak sebagai bahasa terjemahan didalam pengenalan binatang.

8. Tanaman

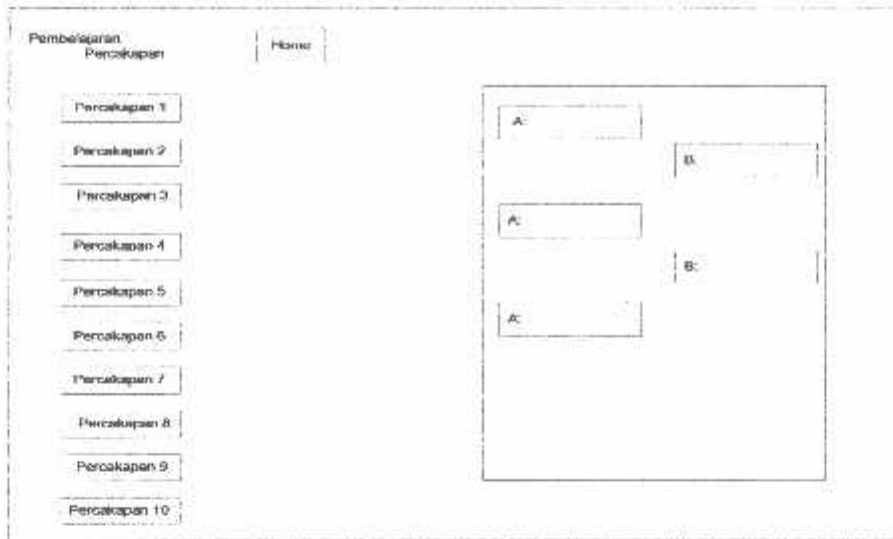
Pembelajaran yang akan dilakukan tentang binatang meliputi kata kelapa, pisang, cabe dan sebagainya. Dengan bahasa biak sebagai bahasa terjemahan didalam pengenalan tanaman.

9. Kosa Kata lainnya

Pembelajaran yang akan dilakukan tentang beberapa kata lainnya adalah kata-kata tambahan yang bukan merupakan bagian kosa kata yang sudah dikelompokan. Dengan bahasa biak sebagai bahasa terjemahan didalam pengenalan kosa kata lainnya.

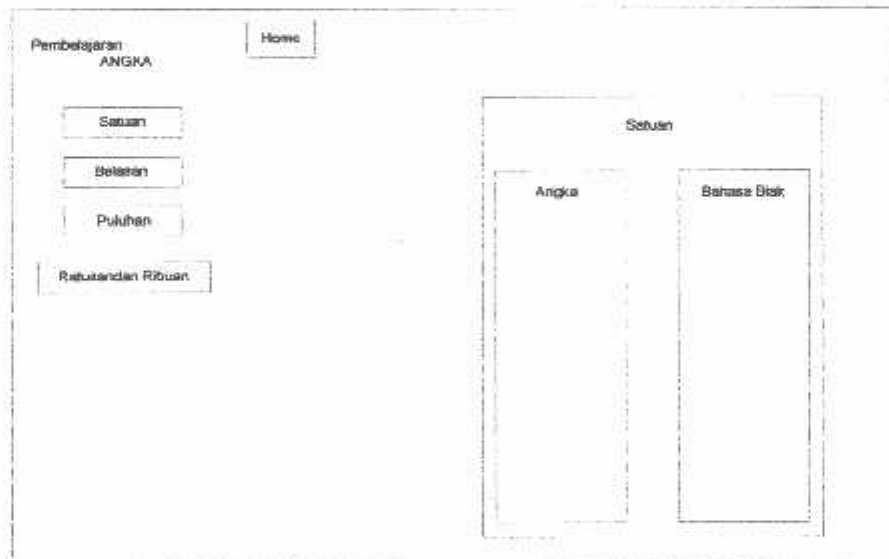
10. Home

Digunakan untuk kembali ke menu utama.

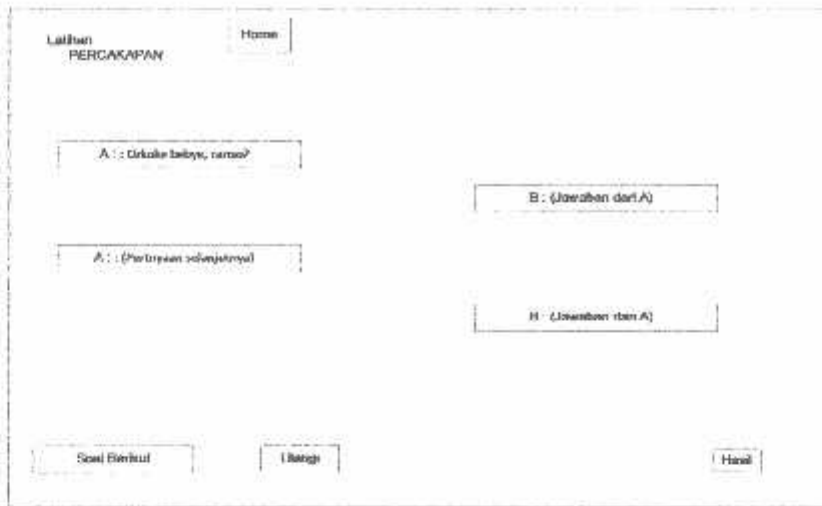


Gambar 3.5 Tampilan Pembelajaran Percakapan

Dalam gambar 3.5 mendeskripsikan tentang tampilan pembelajaran untuk percakapan, dimana pembelajaran percakapan tersebut terdiri dari percakapan satu sampai sepuluh. Percakapan yang telah dipilih akan ditampilkan di kolom sebelah kanan.



Gambar 3.6 Tampilan Pembelajaran Angka



Gambar 3.8 Tampilan Latihan Percakapan

Dalam gambar 3.8 mendeskripsikan tentang tampilan latihan untuk percakapan, dimana pelatihan tersebut terdiri dari percakapan yang akan ditampilkan secara acak. Percakapan tersebut adalah percakapan yang telah dipelajari pada pilihan pembelajaran sebelumnya. Button yang ada mempunyai fungsi masing-masing, yaitu:

1. Home
Untuk kembali ke menu utama
2. Soal berikut
Untuk melanjutkan ke soal berikut jika tidak ingin melanjutkan soal yang ada.
3. Ulangi/Reset
Untuk mengulang soal yang ada jika jawaban yang di masukkan salah.
4. Hasil
Untuk menampilkan nilai dari soal-soal yang diberikan.



Gambar 3.9 Tampilan Latihan Angka

Dalam gambar 3.9 mendeskripsikan tentang tampilan latihan untuk angka, dimana pelatihan tersebut terdiri dari angka-angka yang akan ditampilkan secara acak. Angka-angka tersebut adalah angka-angka yang telah dipelajari pada pilihan pembelajaran sebelumnya. Button yang ada mempunyai fungsi masing-masing, yaitu:

1. Home

Untuk kembali ke menu utama

2. Soal berikut

Untuk melanjutkan ke soal berikut jika tidak ingin melanjutkan soal yang ada.

3. Ulangi/Reset

Untuk mengulang soal yang ada jika jawaban yang di masukkan salah.

4. Hasil

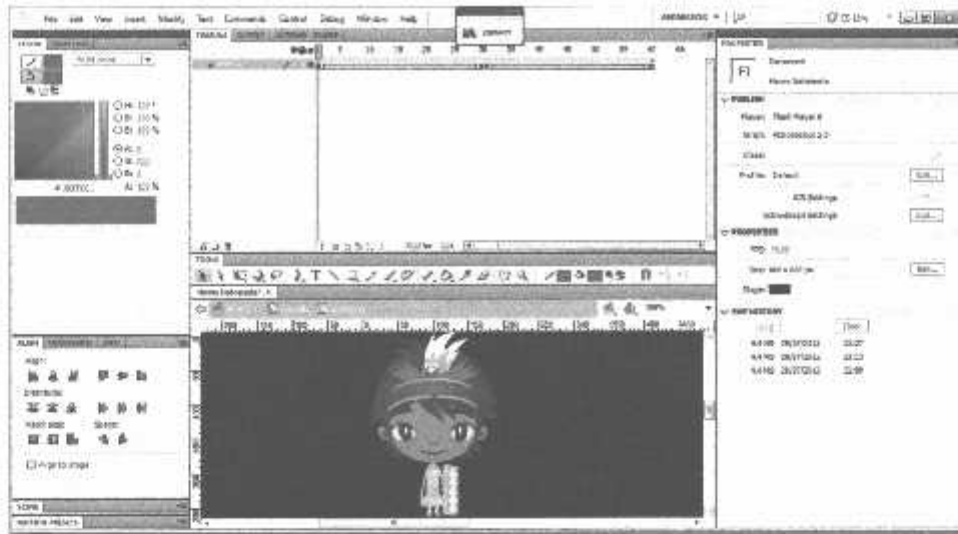
Untuk menampilkan nilai dari soal-soal yang diberikan.

3.2.4 Pembuatan Aplikasi



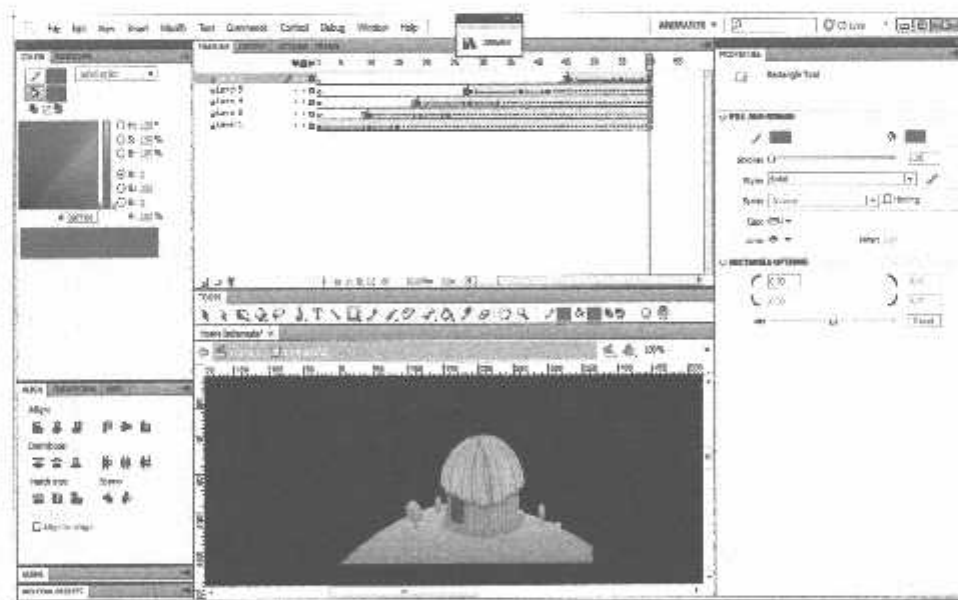
Gambar 3.10 Tampilan Area Kerja Pada *Adobe Flash*

Pada gambar 3.10 menjelaskan tentang *stage* (area kerja) yang dilengkapi dengan *panel library*, *time line*, *panel tool box* dan *panel properties* (keterangan objek pada *stage*). *Stage* merupakan area kerja didalam membuat aplikasi yaitu didalam pembuatan inputan *sound*, *image*, *background*, *animation* dan *text*. Pada *panel library* terdapat semua objek (karakter, gambar, teks dan suara) maupun animasi yang tersimpan sebagai katalog. Untuk *panel properties* berguna untuk mengidentifikasi keterangan dari objek yang digunakan atau sedang aktif didalam *stage*. Pada tampilan *time line* digunakan didalam pembuatan objek ataupun animasi, sedangkan *panel tool box* berguna didalam pembuatan objek, teks maupun animasi.



Gambar 3.11 Karakter manusia dengan animasi bergerak

Gambar 3.11 mendiskripsikan tentang pembuatan karakter manusia menggunakan *panel tool box* dimana karakter tersebut dimulai dengan pembuatan Kepala, Badan, Tangan, Kaki serta Perlengkapan Perang (Tameng dan Tombak). Pembuatan animasi yang dimaksud adalah kepala dan badan pada karakter bergerak sesuai dengan *time line* atau susunan karakter pada *stage*. Sedangkan *tool box* yang digunakan adalah *rectangle tool*, *oval tool*, *pencil tool*, *paint bucket tool* dan *eraser tool*.



Gambar 3.12 Background Pemandangan Dengan Animasi Bergerak

Untuk gambar 3.12 menjelaskan tentang tampilan latar belakang (*background*) dimana akan menampilkan animasi pada Honai serta bukit dan pepohonan disekitarnya. Didalam pembuatan animasi sesuai dengan gambar 4.3 digunakan *tool box* antara lain adalah *rectangle tool*, *oval tool*, *pencil tool*, *paint bucket tool* dan *eraser tool*.



Gambar 3.13 Pembuatan Title Aplikasi

Pada gambar 3.13 menampilkan pembuatan *title* dengan menggunakan *tool box* yaitu *text tool*. Untuk format dan jenis tulisan *title* dapat diatur pada *panel properties* yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

4.1 Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi yang akan dijelaskan pada sub bab ini adalah lingkungan perangkat keras dan lingkungan perangkat lunak yang digunakan untuk rancang bangun aplikasi multimedia sebagai perangkat ajar bahasa Biak.

4.1.1 Lingkungan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Laptop Asus series A43S 14"
2. Memori 2 GB
3. Harddisk dengan kapasitas 640 GB
4. Mouse

4.1.2. Lingkungan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah :

1. Sistem Operasi Windows7
2. Adobe Flash action CS5

4.2 Pengujian Aplikasi

Pengujian merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menjelaskan mengenai pengoprasian jalannya aplikasi yang dibuat.



Gambar 4.1 Tampilan Intro

Pada gambar 4.1 memperlihatkan tampilan intro, yang merupakan salam pembuka sekaligus *preloading*.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Pada gambar 4.2 menampilkan Menu Utama yang didalamnya terdapat beberapa button yaitu, Button Pembelajaran, button Latihan, button profil, button ubah bahasa, button petunjuk, button full screen, volume dan button keluar.



Gambar 4.3 Tampilan Pilihan Pembelajaran yang ada pada Menu Utama

Pada gambar 4.3 menunjukkan button pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan pilihan pembelajaran, yang terdiri dari tiga pilihan yaitu kosa kata, percakapan dan angka.



Gambar 4.4 Tampilan Pilihan Latihan pada Menu Utama

Pada gambar 4.4 menunjukkan button latihan yang berfungsi untuk menampilkan pilihan latihan, yaitu kosa kata, percakapan dan angka.



Gambar 4.5 Tampilan Profil pada Menu Utama

Pada gambar 4.5 menunjukkan tampilan profil dari pembuat aplikasi.



Gambar 4.6 Tampilan Ganti Bahasa pada Menu Utama

Pada gambar 4.6 menampilkan button untuk ganti bahasa yang berfungsi untuk mengganti bahasa Biak ke Indonesia ataupun sebaliknya.



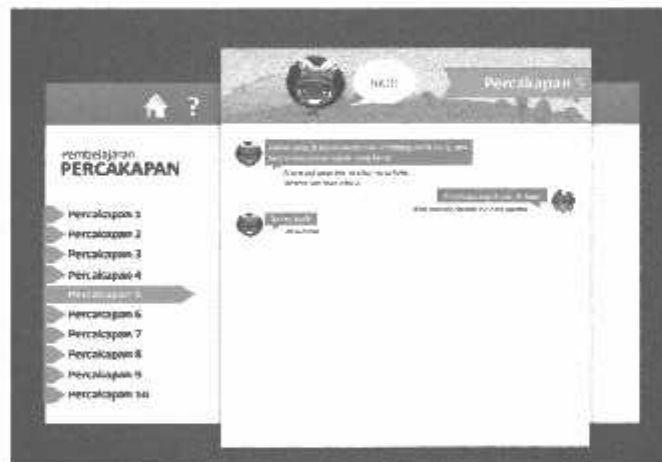
Gambar 4.7 Tampilan Petunjuk pada Menu Utama

Pada gambar 4.7 menampilkan button petunjuk yang digunakan untuk menjelaskan fungsi dari masing-masing button.



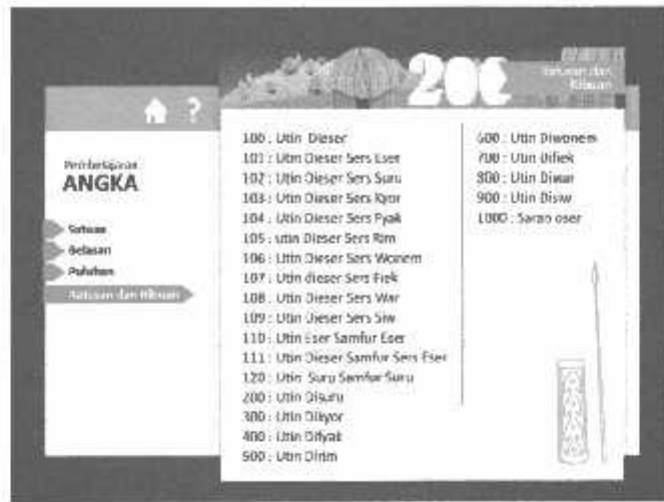
Gambar 4.8 Tampilan Pembelajaran Kosa Kata

Pada gambar 4.8 menampilkan pembelajaran kosa kata. Pembelajaran dapat dilakukan dengan memilih pilihan kosa kata yang terletak di sebelah kiri, kemudian akan ditampilkan kata beserta terjemahannya di kolom sebelah kanan. Jika ingin kembali dapat menggunakan button home, maka akan kembali ke menu utama.



Gambar 4.9 Tampilan Pembelajaran Percakapan

Pada gambar 4.9 menampilkan tampilan pembelajaran percakapan. Ada sepuluh percakapan yang dapat dipilih dikolom sebelah kiri. Percakapan tersebut akan ditampilkan di sebelah kanan beserta suaranya. Jika ingin kembali dapat menggunakan button home, maka akan kembali ke menu utama.



Gambar 4.10 Tampilan Pembelajaran Angka

Pada gambar 4.10 menampilkan tampilan pembelajaran angka. Ada empat pilihan yang dapat dipilih dikolom sebelah kiri. angka tersebut akan ditampilkan di sebelah kanan beserta terjemahannya. Jika ingin kembali dapat menggunakan button home, maka akan kembali ke menu utama.



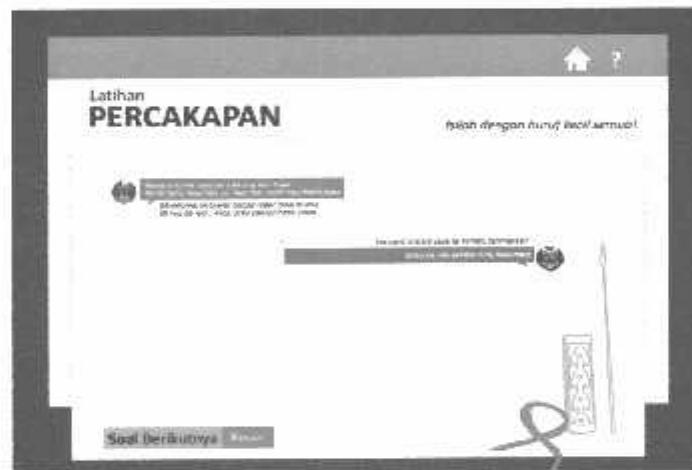
Gambar 4.11 Tampilan Latihan Kosa Kata

Pada gambar 4.11 menampilkan tampilan latihan kosa kata. Bahasa yang ditampilkan akan sesuai dengan pilihan bahasa yang di pilih pada menu utama. Jika soal yang ditampilkan adalah bahasa Biak, maka jawabannya diisi dengan bahasa Indonesia, begitupun sebaliknya. Jika ingin melanjutkan ke soal berikut, dapat dipilih pada pilihan soal berikut.



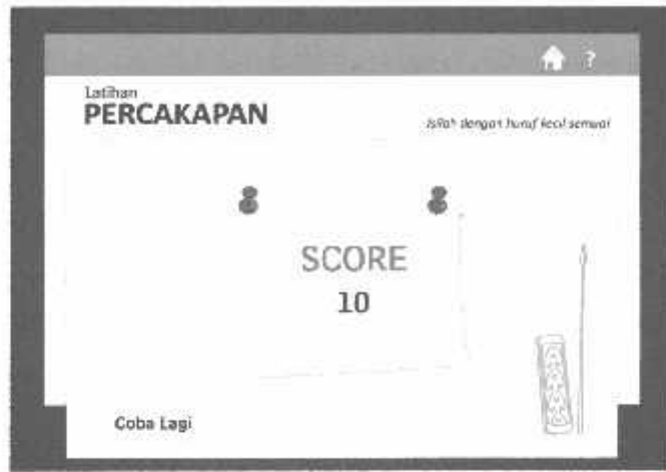
Gambar 4.12 Tampilan Hasil Latihan Kosa Kata

Pada gambar 4.12 menampilkan tampilan score dari latihan kosa kata. Score dihitung dari berapa soal yang dijawab. Satu soal bernilai 10.



Gambar 4.13 Tampilan Latihan Percakapan

Pada gambar 4.13 menampilkan tampilan latihan percakapan. Bahasa yang ditampilkan akan sesuai dengan pilihan bahasa yang di pilih pada menu utama. Jika soal yang ditampilkan adalah bahasa Biak, maka jawabannya diisi dengan bahasa Indonesia, begitupun sebaliknya. Jika ingin melanjutkan ke soal berikut, dapat dipilih pada pilihan soal berikut, dan jika ingin mengulang maka dapat memilih button reset.



Gambar 4.14 Tampilan Hasil Percakapan

Pada gambar 4.14 menampilkan tampilan score dari latihan percakapan. Satu soal pecakapan bernilai 10. Jika ingin mengulang soal dapat memilih button coba lagi.



Gambar 4.15 Tampilan Latihan Angka

Pada gambar 4.15 menampilkan tampilan latihan angka. Bahasa yang ditampilkan akan sesuai dengan pilihan bahasa yang di pilih pada menu utama. Jika soal yang ditampilkan adalah bahasa Biak, maka jawabannya diisi dengan bahasa Indonesia, begitupun sebaliknya. Jika ingin melanjutkan ke soal berikut, dapat dipilih pada button soal berikut.



Gambar 4.16 Tampilan Hasil Latihan Angka

Pada gambar 4.16 menampilkan tampilan score dari latihan angka. Satu soal angka bernilai 10. Jika ingin mengulang soal dapat memilih *button* coba lagi. Jika ingin kembali ke menu utama dapat memilih *button* home.

4.3. Pengujian Fungsi Button Aplikasi

Pengujian fungsi button dari aplikasi yang dibuat dimaksudkan untuk mengetahui atau mengecek fungsi tiap-tiap button berjalan dengan baik pada saat aplikasi dijalankan. tabel 4.1 dibawah ini menunjukkan representasi tingkat fungsi dari tiap-tiap *button* penyusun aplikasi yang dibuat.

Tabel 4.1 Pengujian Fungsi Button

No	Nama Button	Aktif	Non Aktif
1	PEMBELAJARAN	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	LATIHAN	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	PILIHAN BAHASA	<input checked="" type="checkbox"/>	
4	PROFIL	<input checked="" type="checkbox"/>	
5	PETUNJUK	<input checked="" type="checkbox"/>	
6	FULL SCREAN	<input checked="" type="checkbox"/>	
7	SOUND	<input checked="" type="checkbox"/>	
8	KELUAR	<input checked="" type="checkbox"/>	

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan dan hasil pengujian aplikasi pembelajaran bahasa Biak, dapat diambil beberapa kesimpulan penting yaitu :

1. Pembelajaran bahasa biak dalam aplikasi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:
 - Kosakata
 - Percakapan
 - Angka
 - a). Kosakata dibagi menjadi sembilan golongan utama, yaitu:

- Anggota tubuh	- Salam	- Keterangan tempat
- Kegiatan	- Subjek dan keluarga	- Keterangan waktu
- Binatang	- Tanaman	- Kosakata lainnya
 - b). Percakapan dibagi menjadi sepuluh bagian, yang merupakan percakapan sehari-hari.
 - c). Angka digolongkan menjadi beberapa bagian, yaitu:
satuan, belasan, puluhan, ratusan dan ribuan.
2. Untuk Latihan terdiri dari soal kosakata, percakapan dan angka, yang ditampilkan secara acak dan setiap soal bernilai sepuluh.
3. Aplikasi pembelajaran bahasa Biak ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran dan latihan bahasa Biak.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada windows7, windowsXP maupun windows vista, yang sudah memiliki flash player.

5.2 Saran

Didalam pembuatan aplikasi multimedia sebagai perangkat ajar bahasa Biak ini diperlukan beberapa tambahan pembaharuan atau pengembangan berupa saran dimana membantu untuk kedepannya dapat menyempurnakan aplikasi ini, saran-saran tersebut antara lain adalah :

1. Aplikasi multimedia sebagai perangkat ajar bahasa Biak ini belum membahas intonasi, sangat diharapkan pengembangan dari aplikasi ini yang nantinya akan membahas tentang intonasi karena merupakan ciri khas dari daerah tertentu yang ada di Biak, misalnya Biak bagian barat, utara, selatan, dan timur.
2. Aplikasi multimedia sebagai perangkat ajar bahasa Biak ini menggunakan animasi 2D. Disarankan adanya pengembangan tampilan animasi 3D sehingga lebih menarik didalam pengaplikasiannya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Jibril, Aaron. 2011. *Jurus Kilat Jago Adobe Flash..* Yogyakarta : Andi Offset.
2. Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif Dengan Action Script 3.0 Pada Flash CS 5.* Yogyakarta : Andi Offset.
3. Warami Hugo 2006. *Dou Sandik Guyub Tuter Biak Numfor – Papua: Kajian Linguistik dalam Perspektif Budaya dan Agama.* Tesis Magister. Dempasar: Program Pascasarjana Universitas Udayana.
4. Fautngil, Ch, et, al 1990 '*Morfologi bahasa Biak*'. Laporan penelitian Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan bahasa
5. Theodorus T. Purba '*Variasai Sturktur Bahasa Daerah di Irian Jaya*'
6. Bartolomeus Kaimakaimu, Frans Rumbrawer, Syawin Faut Ngi. '*Simtaksis Bahasa Biak.* Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan. Pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, 1994
7. Enos Henok dan Rumansa. '*Transformasi wor dalam lingkungan hidup orang Biak.* 1995
8. <http://bhs%20biak/Tugas-final-Edit.htm>
9. http://carapedia.com/pengertian_definisi_bahasa_menurut_para_ahli_info494.html

LAMPIRAN

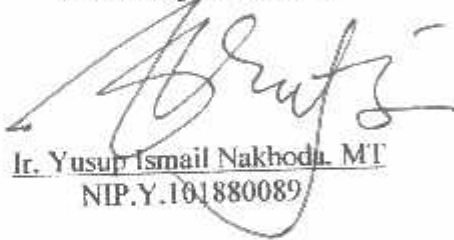


BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

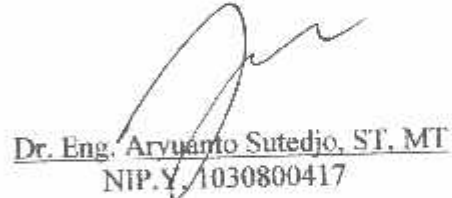
Nama : Ishak Samuel Sada
NIM : 05.12.656
Jurusan : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
PERANGKAT AJAR BAHASA BIAK MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH ACTION
Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Rabu
Tanggal : 8 Agustus 2012
Nilai : 75,8 B+ *10*

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

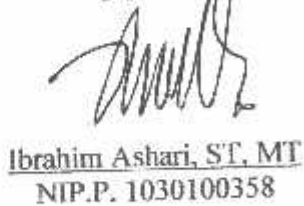

Ir. Yusup Ismail Nakhoda, MT
NIP.Y.101880089

Sekretaris Majelis Penguji

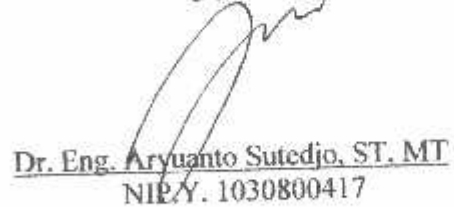

Dr. Eng. Aryuanto Sutedjo, ST, MT
NIP.Y.1030800417

Anggota Penguji :

Penguji Pertama


Ibrahim Ashari, ST, MT
NIP.P. 1030100358

Penguji Kedua


Dr. Eng. Aryuanto Sutedjo, ST, MT
NIP.Y. 1030800417

Formulir Perbaikan Skripsi

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata satu (S-1) Jurusan Teknik Elektro konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :


Nama : Ishak Samuel Sada

NIM : 05.12.656

Jurusan : Teknik Elektro S-1

Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Sebagai Perangkat Ajar Bahasa Biak Menggunakan Adobe Flash Action.

Tanggal	Uraian	Paraf
Penguji II 8 Agustus 2012	- Tinjauan pustaka tentang bahasa Biak perlu ditambah - Pengujian dengan responden ditambahkan	

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I



Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT
NIP.P.1030000365

Dosen Pembimbing II



Ir. Ni Putu Agustini, MT
NIP.Y.1030100371

Dosen Penguji,

Penguji I



Ibrahim Ashari ST, MT
NIP.Y. 1018800188

Penguji II



Dr. Eng. Aryuanto Sutedjo, ST, MT
NIP.Y. 1030800417

LAMPIRAN KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI

Nama : Yuliana Mike Mdaumanu

Umur : 19 thn

Setelah anda menjalankan Aplikasi untuk Pembelajaran Bahasa Biak, silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda \checkmark untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
3. Ketepatan ukuran tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
4. Ketepatan pemilihan jenis tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan warna tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
6. Kesesuaian ukuran tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
7. Kesesuaian warna tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
8. Kesesuaian bentuk tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
9. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
10. Kesesuaian tampilan animasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
11. Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung aplikasi sebagai pembelajaran bahasa Biak
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
12. Ketepatan penyampaian materi pembelajaran bahasa Biak dalam aplikasi.
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
13. Kejelasan suara dalam materi percakapan yang terdapat dalam aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
14. Kemudahan pengoperasian aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
15. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

Pengisi Kuisisioner

LAMPIRAN KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI

Nama : R10 YAWAN

Umur : 26 (DUA PULUH ENAM TAHUN).

Setelah anda menjalankan Aplikasi untuk Pembelajaran Bahasa Biak, silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
3. Ketepatan ukuran tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
4. Ketepatan pemilihan jenis tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan warna tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
6. Kesesuaian ukuran tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
7. Kesesuaian warna tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
8. Kesesuaian bentuk tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
9. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
10. Kesesuaian tampilan animasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
11. Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung aplikasi sebagai pembelajaran bahasa Biak
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
12. Ketepatan penyampaian materi pembelajaran bahasa Biak dalam aplikasi.
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
13. Kejelasan suara dalam materi percakapan yang terdapat dalam aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
14. Kemudahan pengoperasian aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
15. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

Pengisi Kuisisioner



LAMPIRAN KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI

Nama : ANDREAS YOSUA KAPISA

Umur : 27

Setelah anda menjalankan Aplikasi untuk Pembelajaran Bahasa Biak, silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
3. Ketepatan ukuran tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
4. Ketepatan pemilihan jenis tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan warna tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
6. Kesesuaian ukuran tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
7. Kesesuaian warna tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
8. Kesesuaian bentuk tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
9. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
10. Kesesuaian tampilan animasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
11. Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung aplikasi sebagai pembelajaran bahasa Biak
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
12. Ketepatan penyampaian materi pembelajaran bahasa Biak dalam aplikasi.
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
13. Kejelasan suara dalam materi percakapan yang terdapat dalam aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
14. Kemudahan pengoperasian aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
15. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

Pengisi Kuisisioner



LAMPIRAN KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI

Nama : Bernad Aribonang, ST

Umur : 30 thn

Setelah anda menjalankan Aplikasi untuk Pembelajaran Bahasa Biak, silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
3. Ketepatan ukuran tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
4. Ketepatan pemilihan jenis tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan warna tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
6. Kesesuaian ukuran tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
7. Kesesuaian warna tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
8. Kesesuaian bentuk tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
9. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
10. Kesesuaian tampilan animasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
11. Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung aplikasi sebagai pembelajaran bahasa Biak
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
12. Ketepatan penyampaian materi pembelajaran bahasa Biak dalam aplikasi.
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
13. Kejelasan suara dalam materi percakapan yang terdapat dalam aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
14. Kemudahan pengoperasian aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
15. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

Pengisi Kuisioner



LAMPIRAN KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI

Nama: ELISA S. Yawah

Umur: 29

Setelah anda menjalankan Aplikasi untuk Pembelajaran Bahasa Biak, silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
3. Ketepatan ukuran tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
4. Ketepatan pemilihan jenis tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan warna tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
6. Kesesuaian ukuran tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
7. Kesesuaian warna tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
8. Kesesuaian bentuk tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
9. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
10. Kesesuaian tampilan animasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
11. Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung aplikasi sebagai pembelajaran bahasa Biak
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
12. Ketepatan penyampaian materi pembelajaran bahasa Biak dalam aplikasi.
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
13. Kejelasan suara dalam materi percakapan yang terdapat dalam aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
14. Kemudahan pengoperasian aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
15. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

Pengisi Kuisisioner



LAMPIRAN KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI

Nama : *Yeremia Mdaumanu*

Umur : *17 thn*

Setelah anda menjalankan Aplikasi untuk Pembelajaran Bahasa Biak, silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
3. Ketepatan ukuran tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
4. Ketepatan pemilihan jenis tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan warna tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
6. Kesesuaian ukuran tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
7. Kesesuaian warna tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
8. Kesesuaian bentuk tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
9. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
10. Kesesuaian tampilan animasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
11. Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung aplikasi sebagai pembelajaran bahasa Biak
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
12. Ketepatan penyampaian materi pembelajaran bahasa Biak dalam aplikasi.
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
13. Kejelasan suara dalam materi percakapan yang terdapat dalam aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
14. Kemudahan pengoperasian aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
15. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

Pengisi Kuisisioner



LAMPIRAN KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI

Nama : EFOD. MAKUKER

Umur : 28 (dua puluh delapan tahun).

Setelah anda menjalankan Aplikasi untuk Pembelajaran Bahasa Biak, silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
3. Ketepatan ukuran tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
4. Ketepatan pemilihan jenis tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan warna tulisan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
6. Kesesuaian ukuran tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
7. Kesesuaian warna tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
8. Kesesuaian bentuk tombol
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
9. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
10. Kesesuaian tampilan animasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
11. Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung aplikasi sebagai pembelajaran bahasa Biak
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
12. Ketepatan penyampaian materi pembelajaran bahasa Biak dalam aplikasi.
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
13. Kejelasan suara dalam materi percakapan yang terdapat dalam aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
14. Kemudahan pengoperasian aplikasi
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
15. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan
 Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

Pengisi Kuisisioner



Berikut merupakan lampiran dari aplikasi yang dibuat:

Untuk desain aplikasi digunakan beberapa komponen pendukung sebagai pembuatan aplikasi yang akan dijalankan.

Name	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Tween 1		3	24/07/2012 21:27:09	Graphic
Tween 8		11	25/07/2012 13:03:38	Graphic
Tween 6		11	24/07/2012 21:27:11	Graphic
Tween 7		10	24/07/2012 21:27:11	Graphic
Tween 5		10	24/07/2012 21:27:11	Graphic
Tween 3		10	24/07/2012 21:27:11	Graphic
Tween 4		10	24/07/2012 21:27:11	Graphic
Tween 2		2	24/07/2012 13:06:24	Graphic
Tween 11 copy		4	24/07/2012 21:18:40	Graphic
Tween 11		3	25/07/2012 15:03:45	Graphic
Tween 10		10	25/07/2012 13:04:49	Graphic
Tween 1		8	24/07/2012 21:18:40	Graphic
lgkrcow		4	24/07/2012 5:51:34	Movie Clip
lgkrcow		4	24/07/2012 5:51:34	Movie Clip
lgkrcow		4	24/07/2012 5:58:49	Movie Clip
lgkrcow		4	24/07/2012 5:41:21	Movie Clip
prisa		4	24/07/2012 4:35:50	Graphic
mlkrcow		1	21/07/2012 8:28:06	Movie Clip
mlkrcow		1	24/07/2012 6:07:26	Movie Clip
mir		1	24/07/2012 5:36:04	Movie Clip
min		1	24/07/2012 5:36:44	Movie Clip
jaki		4	24/07/2012 5:36:55	Movie Clip
kaprcow		4	24/07/2012 4:13:55	Movie Clip
kaprcow		4	24/07/2012 4:13:27	Movie Clip
kaprcow		1	24/07/2012 5:47:29	Movie Clip
kaprcow		1	24/07/2012 5:47:29	Movie Clip
ke into		1	24/07/2012 5:47:29	Movie Clip
ke into		1	24/07/2012 5:47:29	Movie Clip
kaprcow		4	24/07/2012 4:03:46	Movie Clip
kaprcow		4	24/07/2012 4:03:10	Movie Clip
hc		7	24/07/2012 21:27:21	Button
plg		5	24/07/2012 4:13:55	Movie Clip

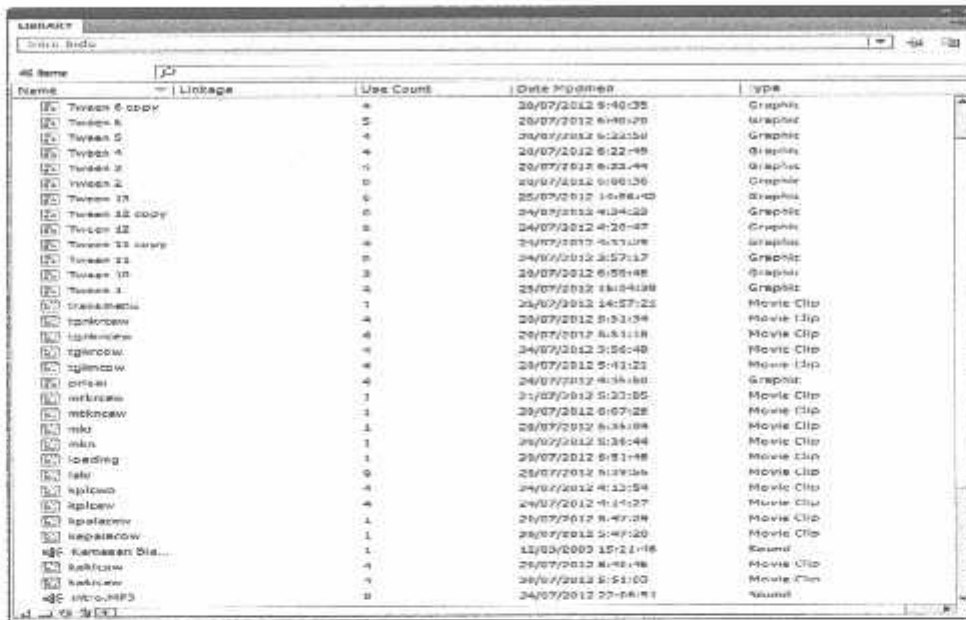
Properti pada tampilan start

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan start yang berjumlah 41 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background.

Name	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Tween 5 copy		4	25/07/2012 6:10:58	Graphic
Tween 5		5	25/07/2012 6:10:28	Graphic
Tween 2		4	24/07/2012 6:22:50	Graphic
Tween 4		4	24/07/2012 6:22:48	Graphic
Tween 3		4	24/07/2012 6:22:44	Graphic
Tween 2		5	24/07/2012 6:08:36	Graphic
Tween 12		6	25/07/2012 13:05:44	Graphic
Tween 12 copy		2	24/07/2012 4:34:23	Graphic
Tween 12		8	24/07/2012 4:20:47	Graphic
Tween 11 copy		4	24/07/2012 4:31:29	Graphic
Tween 11		8	24/07/2012 3:37:17	Graphic
Tween 10		3	24/07/2012 6:50:48	Graphic
Tween 1		4	24/07/2012 13:04:00	Graphic
transmenu		1	24/07/2012 13:03:27	Movie Clip
lgkrcow		4	24/07/2012 5:51:34	Movie Clip
lgkrcow		4	24/07/2012 5:51:34	Movie Clip
lgkrcow		4	24/07/2012 5:58:49	Movie Clip
lgkrcow		4	24/07/2012 5:41:21	Movie Clip
prisa		4	24/07/2012 4:35:50	Graphic
mlkrcow		1	21/07/2012 8:28:06	Movie Clip
mlkrcow		1	24/07/2012 6:07:26	Movie Clip
mir		1	24/07/2012 5:36:04	Movie Clip
min		1	24/07/2012 5:36:44	Movie Clip
kaprcow		4	24/07/2012 4:13:55	Movie Clip
kaprcow		4	24/07/2012 4:13:27	Movie Clip
kaprcow		1	24/07/2012 5:47:29	Movie Clip
kaprcow		1	24/07/2012 5:47:29	Movie Clip
ke into		1	24/07/2012 5:47:29	Movie Clip
ke into		1	24/07/2012 5:47:29	Movie Clip
kaprcow		4	24/07/2012 4:03:46	Movie Clip
kaprcow		4	24/07/2012 4:03:10	Movie Clip
hc		7	24/07/2012 21:27:21	Button
plg		5	24/07/2012 4:13:55	Movie Clip
intro.mp3		0	24/07/2012 22:00:53	Sound

Gambar Properti pada tampilan intro (dalam bahasa Biak)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan intro (dalam bahasa Biak) yang berjumlah 46 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background dan sound.



Name	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Tween 6 copy		4	20/07/2012 9:40:35	Graphic
Tween 6		5	20/07/2012 9:40:39	Graphic
Tween 5		4	20/07/2012 9:22:34	Graphic
Tween 4		4	20/07/2012 9:22:49	Graphic
Tween 3		1	20/07/2012 9:22:44	Graphic
Tween 2		0	20/07/2012 9:00:26	Graphic
Tween 1		0	25/07/2012 15:06:40	Graphic
Tween 12 copy		0	24/07/2012 4:24:22	Graphic
Tween 12		0	24/07/2012 4:20:47	Graphic
Tween 11 copy		4	24/07/2012 4:23:08	Graphic
Tween 11		0	24/07/2012 4:27:17	Graphic
Tween 10		3	20/07/2012 6:55:48	Graphic
Tween 1		4	25/07/2012 18:04:38	Graphic
transasaw		1	24/07/2012 14:57:23	Movie Clip
tanonaw		4	20/07/2012 9:53:34	Movie Clip
tanonaw		4	20/07/2012 9:53:18	Movie Clip
tanonaw		4	24/07/2012 3:56:40	Movie Clip
tanonaw		4	20/07/2012 5:43:23	Movie Clip
pricaw		4	24/07/2012 4:34:50	Graphic
mlonaw		1	21/07/2012 9:23:05	Movie Clip
mlonaw		1	20/07/2012 6:07:28	Movie Clip
mlu		1	20/07/2012 6:34:08	Movie Clip
mlu		1	20/07/2012 6:36:44	Movie Clip
loading		1	20/07/2012 9:51:48	Movie Clip
latu		0	20/07/2012 8:19:36	Movie Clip
apicaw		4	24/07/2012 4:13:24	Movie Clip
apicaw		4	24/07/2012 4:14:27	Movie Clip
apicaw		1	20/07/2012 5:47:24	Movie Clip
apicaw		1	20/07/2012 5:47:20	Movie Clip
kapicaw		1	13/03/2009 15:21:16	Sound
Karosan Dia...		4	20/07/2012 4:48:46	Movie Clip
kapicaw		1	20/07/2012 6:51:00	Movie Clip
intro_HPS		0	24/07/2012 22:54:51	Sound

Gambar Properti pada tampilan intro (dalam bahasa Indonesia)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan intro (dalam bahasa Indonesia) yang berjumlah 46 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background dan sound.

Name	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
tutorial1		0	24/07/2012 15:06:29	Button
tutorial		2	25/07/2012 15:26:37	Button
transintro		0	23/07/2012 14:21:10	Movie Clip
trans_ganjab...		1	25/07/2012 14:07:03	Movie Clip
trans_akhir		1	25/07/2012 12:16:26	Movie Clip
tombol1		0	21/07/2012 14:08:20	Button
tombol		2	04/04/2010 13:42:46	Button
lgkrcow		4	20/07/2012 5:51:04	Movie Clip
lgkrcow		4	20/07/2012 5:51:18	Movie Clip
lgkrcow		4	24/07/2012 5:56:49	Movie Clip
lgkrcow		4	20/07/2012 5:41:21	Movie Clip
Symbol 3		1	25/07/2012 9:18:18	Movie Clip
Symbol 22		1	14/02/2004 17:27:26	Movie Clip
Symbol 2		1	22/07/2012 13:59:16	Movie Clip
Symbol 1		2	25/07/2012 13:29:33	Button
suara		0	25/07/2012 11:55:07	Movie Clip
sprite 83		1	25/07/2012 12:29:53	Movie Clip
sprite 89		1	25/07/2012 12:29:45	Movie Clip
sprite 93		0	24/07/2012 18:10:33	Movie Clip
sprite 219		0	24/07/2012 18:10:33	Movie Clip
sprite 218		1	25/07/2012 11:04:04	Movie Clip
sprite 209		1	25/07/2012 12:26:58	Movie Clip
sprite 203		1	26/07/2012 1:29:49	Movie Clip
sprite 140		0	24/07/2012 18:10:33	Movie Clip
sprite 140		0	24/07/2012 18:10:33	Movie Clip
sprite 120		1	25/07/2012 9:13:58	Movie Clip
sound mc		1	25/07/2012 11:56:57	Movie Clip
sound hit		0	11/06/2010 11:24:46	Button
sound		0	25/07/2012 9:25:55	Movie Clip
slider		0	01/01/2004 0:44:24	Movie Clip
shape 83		13	21/06/2008 6:30:39	Graphic
shape 78		13	21/06/2008 6:30:39	Graphic
shape 30		0	21/06/2008 6:30:39	Graphic

Gambar Properti pada tampilan Home (dalam bahasa Biak)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan home (dalam bahasa Biak) yang berjumlah 166 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background dan sound.

NAME	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
tutorialPHF		0	24/07/2012 15:05:29	Button
tutorial		2	24/07/2012 15:05:29	Button
transkrip		2	23/07/2012 14:12:10	Movie Clip
trans_gambar		1	23/07/2012 14:42:25	Movie Clip
trans_seri		1	25/07/2012 12:14:28	Movie Clip
trans_cerita		0	23/07/2012 14:09:20	Button
Lombor		2	24/04/2010 17:40:48	Button
lgknccaw		4	26/07/2012 5:51:34	Movie Clip
lgknccaw		4	20/07/2012 9:53:18	Movie Clip
lgknccaw		4	24/07/2012 3:56:40	Movie Clip
lgknccaw		4	26/07/2012 5:41:22	Movie Clip
Symbol 2		1	25/07/2012 9:18:19	Movie Clip
Symbol 22		1	14/02/2009 17:27:26	Movie Clip
Symbol 7		1	25/07/2012 15:44:14	Movie Clip
Symbol 1		2	25/07/2012 9:01:59	Button
siara		0	25/07/2012 11:25:07	Movie Clip
sprite 83		1	25/07/2012 12:29:53	Movie Clip
sprite 82		0	25/07/2012 12:29:46	Movie Clip
sprite 819		0	24/07/2012 18:10:51	Movie Clip
sprite 818		1	26/07/2012 11:04:04	Movie Clip
sprite 208		1	25/07/2012 17:24:48	Movie Clip
sprite 203		1	25/07/2012 13:52:51	Movie Clip
sprite 240		0	24/07/2012 18:10:51	Movie Clip
sprite 210		0	24/07/2012 18:10:51	Movie Clip
sprite 220		1	25/07/2012 9:13:08	Movie Clip
sound mc		1	25/07/2012 11:58:07	Movie Clip
sound mc		0	11/06/2009 11:13:40	Button
sound		0	25/07/2012 9:28:02	Movie Clip
sound		0	01/01/2004 0:19:25	Movie Clip
shape 81		11	01/06/2009 14:20:08	Graphic
shape 79		11	01/06/2009 14:20:08	Graphic
shape 20		0	21/06/2009 0:26:26	Graphic

Gambar Properti pada tampilan Home (dalam bahasa Indonesia)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan home (dalam bahasa Indonesia) yang berjumlah 166 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background dan sound.

NAME	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
laki copy 6		15	24/07/2012 8:00:02	Movie Clip
laki copy 1		15	24/07/2012 8:00:02	Movie Clip
laki copy 2		14	24/07/2012 8:11:48	Movie Clip
laki copy 3		6	24/07/2012 8:05:47	Movie Clip
laki copy 4		6	24/07/2012 8:12:14	Movie Clip
laki copy 5		6	24/07/2012 8:12:14	Movie Clip
laki		0	24/07/2012 5:08:11	Movie Clip
kpccaw copy		1	24/07/2012 4:49:24	Movie Clip
kpccaw		1	24/07/2012 4:49:12	Movie Clip
kpccaw		1	24/07/2012 4:51:07	Movie Clip
kpccaw		2	24/07/2012 4:51:07	Movie Clip
kpccaw copy		1	24/07/2012 4:05:52	Movie Clip
kpccaw		5	24/07/2012 4:49:12	Movie Clip
kkccaw		2	26/07/2012 5:40:45	Movie Clip
kkccaw		2	26/07/2012 5:51:03	Movie Clip
hit bi		11	19/07/2012 0:59:49	Button
header 9		1	25/07/2012 10:24:23	Movie Clip
header 8		1	25/07/2012 10:22:07	Movie Clip
header 7		1	25/07/2012 10:22:08	Movie Clip
header 6		1	25/07/2012 10:21:44	Movie Clip
header 5		1	25/07/2012 10:20:40	Movie Clip
header 4		1	25/07/2012 10:20:29	Movie Clip
header 3		1	25/07/2012 10:19:53	Movie Clip
header 2		1	25/07/2012 10:19:19	Movie Clip
header 1		1	25/07/2012 10:14:25	Movie Clip
cl		1	26/07/2012 17:59:46	Movie Clip
cl_k6		1	25/07/2012 10:22:40	Movie Clip
cl_k0		1	25/07/2012 10:22:15	Movie Clip
cl_k7		1	26/07/2012 10:21:54	Movie Clip
cl_k8		1	24/07/2012 14:08:13	Movie Clip
cl_k9		1	25/07/2012 10:20:56	Movie Clip
cl_k4		1	25/07/2012 10:20:57	Movie Clip
cl_k3		1	25/07/2012 10:19:30	Movie Clip
cl_k2		1	25/07/2012 10:19:09	Movie Clip
cl_k1		1	25/07/2012 10:18:59	Movie Clip

Gambar Properti pada tampilan Pembelajaran kosa kata (dalam bahasa Biak)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan kosa kata (dalam bahasa Biak) yang berjumlah 106 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button dan background.

Name	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Tween 30		0	19/07/2012 0:46:44	Graphic
Tween 2		3	22/07/2012 0:50:04	Graphic
Tween 20		0	19/07/2012 0:42:30	Graphic
Tween 2		0	22/07/2012 0:49:58	Graphic
Tween 10df		7	20/07/2012 13:21:04	Graphic
Tween 13		7	20/07/2012 21:58:14	Movie Clip
Tween 12		4	13/06/2012 21:53:04	Graphic
Tween 11		7	19/07/2012 0:41:32	Graphic
Tween 1		6	19/07/2012 0:34:37	Graphic
tpicrow		7	20/07/2012 0:51:24	Movie Clip
tpicrow		2	20/07/2012 0:41:10	Movie Clip
tpicrow		5	20/07/2012 0:41:30	Movie Clip
tpicrow		5	20/07/2012 0:41:21	Movie Clip
Symbol 10dfa		6	20/07/2012 13:22:50	Movie Clip
Symbol 1		1	19/07/2012 0:46:05	Movie Clip
showwatch		1	19/06/2012 4:23:13	Movie Clip
mask_bulat		4	19/07/2012 1:48:26	Movie Clip
mask		1	22/07/2012 0:40:18	Movie Clip
laki copy 5		7	24/07/2012 0:00:01	Movie Clip
laki copy 4		15	24/07/2012 0:32:37	Movie Clip
laki copy 3		10	24/07/2012 0:11:49	Movie Clip
laki copy 2		5	24/07/2012 0:05:47	Movie Clip
laki copy		5	24/07/2012 0:12:14	Movie Clip
laki		5	24/07/2012 0:12:41	Movie Clip
tpicrow copy		1	24/07/2012 0:08:11	Movie Clip
tpicrow		1	24/07/2012 0:08:54	Movie Clip
tpicrow		1	24/07/2012 0:51:12	Movie Clip
kapicrow		7	24/07/2012 0:51:07	Movie Clip
kapicrow C...		1	24/07/2012 0:08:52	Movie Clip
kapicrow		5	24/07/2012 0:48:37	Movie Clip
kapicrow		5	20/07/2012 0:40:15	Movie Clip
kapicrow		7	20/07/2012 0:31:03	Movie Clip
hit bt		11	15/07/2012 0:08:49	Button

Gambar Properti pada tampilan Pembelajaran kosa kata (dalam bahasa Indonesia)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan kosa kata (dalam bahasa Indonesia) yang berjumlah 99 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button dan background.

Name	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Tweeen 35		3	19/07/2012 1:25:14	Graphic
Tweeen 37		3	25/07/2012 9:57:55	Graphic
Tweeen 38		3	19/07/2012 9:57:22	Graphic
Tweeen 39		3	25/07/2012 9:57:09	Graphic
Tweeen 34		3	19/07/2012 1:14:08	Graphic
Tweeen 33		3	25/07/2012 9:56:48	Graphic
Tweeen 32		7	24/07/2012 14:32:19	Graphic
Tweeen 31		7	19/07/2012 0:56:12	Graphic
Tweeen 30		3	19/07/2012 0:46:44	Graphic
Tweeen 3		3	22/07/2012 9:50:04	Graphic
Tweeen 29		3	19/07/2012 0:42:36	Graphic
Tweeen 2		3	22/07/2012 9:49:58	Graphic
Tweeen 16df		3	24/07/2012 15:21:34	Graphic
Tweeen 17		3	13/06/2012 21:33:04	Graphic
Tweeen 11		7	25/07/2012 10:00:28	Graphic
Tweeen 1		4	26/07/2012 2:34:52	Graphic
Tweeen 13		7	24/07/2012 14:34:04	Graphic
Iglicrow		3	20/07/2012 5:51:29	Movie Clip
iglicrow		3	20/07/2012 5:51:18	Movie Clip
iglicrow		3	20/07/2012 5:41:30	Movie Clip
iglicrow		3	20/07/2012 5:41:21	Movie Clip
Symbol 16dfa		3	24/07/2012 15:22:50	Movie Clip
Symbol 1		3	19/07/2012 0:46:05	Movie Clip
stopwatch		3	19/06/2012 4:23:13	Movie Clip
sanjata.mr		3	24/07/2012 13:37:37	Movie Clip
sanjata		1	24/07/2012 4:57:26	Movie Clip
mask_bullet		4	26/07/2012 2:38:59	Movie Clip
mask		4	23/07/2012 10:44:27	Movie Clip
lati copy 5		3	24/07/2012 8:00:01	Movie Clip
lati copy 4		3	24/07/2012 5:32:37	Movie Clip
lati copy 3		3	24/07/2012 8:11:49	Movie Clip
lati copy 2		3	24/07/2012 5:05:47	Movie Clip

Gambar Properti pada tampilan Pembelajaran angka (dalam bahasa Biak)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan pembelajaran angka (dalam bahasa Biak) yang berjumlah 102 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button dan background.

Name	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Tweeen 52		3	22/07/2012 7:37:49	Graphic
Tweeen 51		3	22/07/2012 7:36:26	Graphic
Tweeen 50		3	22/07/2012 7:17:09	Graphic
Tweeen 4		2	22/07/2012 18:26:28	Graphic
Tweeen 49		3	19/07/2012 22:44:12	Graphic
Tweeen 48		3	19/07/2012 22:34:03	Graphic
Tweeen 47		3	24/07/2012 10:40:26	Graphic
Tweeen 46		3	22/07/2012 18:18:43	Graphic
Tweeen 45		3	22/07/2012 18:08:06	Graphic
Tweeen 44		3	22/07/2012 18:04:29	Graphic
Tweeen 43		3	19/07/2012 1:45:21	Graphic
Tweeen 42		3	19/07/2012 1:26:07	Graphic
Tweeen 41		3	19/07/2012 1:24:16	Graphic
Tweeen 40		3	19/07/2012 1:23:48	Graphic
Tweeen 4		3	24/07/2012 1:20:27	Graphic
Tweeen 39		3	19/07/2012 1:20:29	Graphic
Tweeen 38		3	19/07/2012 1:19:14	Graphic
Tweeen 37		3	22/07/2012 10:49:52	Graphic
Tweeen 36		3	22/07/2012 10:08:34	Graphic
Tweeen 35		3	22/07/2012 10:05:17	Graphic
Tweeen 34		3	19/07/2012 1:19:08	Graphic
Tweeen 33		3	22/07/2012 10:05:03	Graphic
Tweeen 32		3	24/07/2012 19:32:10	Graphic
Tweeen 31		7	19/07/2012 0:56:12	Graphic
Tweeen 30		3	13/07/2012 0:46:44	Graphic
Tweeen 3		3	22/07/2012 9:50:04	Graphic
Tweeen 29		3	19/07/2012 0:42:36	Graphic
Tweeen 2		3	22/07/2012 9:49:58	Graphic
Tweeen 16df		3	24/07/2012 15:21:34	Graphic
Tweeen 13		7	24/07/2012 14:34:04	Movie Clip
Tweeen 17		3	13/06/2012 21:33:04	Graphic
Tweeen 11		7	25/07/2012 10:00:28	Graphic
Tweeen 1		4	22/07/2012 10:00:52	Graphic

Gambar Properti pada tampilan Pembelajaran angka (dalam bahasa Indonesia)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan pembelajaran angka (dalam bahasa Indonesia) yang berjumlah 97 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button dan background.

Name	Use Count	Date Modified	Type
Tween 20	0	19/07/2012 0:46:44	Graphic
Tween 3	3	22/07/2012 9:48:04	Graphic
Tween 29	0	19/07/2012 0:42:30	Graphic
Tween 2	0	22/07/2012 9:46:58	Graphic
Tween 13	3	26/07/2012 10:32:09	Graphic
Tween 12	6	13/06/2012 23:33:04	Graphic
Tween 11	7	24/07/2012 10:59:15	Graphic
Tween 10	0	26/07/2012 5:51:28	Graphic
Tween 1	5	26/07/2012 5:54:58	Graphic
Try Again	1	01/01/2004 1:02:55	Movie Clip
Symbol 1	1	19/07/2012 0:46:05	Movie Clip
soal 9	1	26/07/2012 16:16:28	Movie Clip
Soal 8	1	26/07/2012 16:13:24	Movie Clip
Soal 7	1	26/07/2012 16:16:09	Movie Clip
Soal 6	1	26/07/2012 16:15:00	Movie Clip
Soal 5	1	26/07/2012 16:15:48	Movie Clip
Soal 4	1	26/07/2012 16:15:26	Movie Clip
Soal 3	1	26/07/2012 16:14:20	Movie Clip
Soal 2	1	26/07/2012 16:14:46	Movie Clip
Soal 10	1	26/07/2012 16:14:00	Movie Clip
Soal 1	8	26/07/2012 16:13:12	Movie Clip
silang	22	24/07/2012 17:20:51	Movie Clip
anjeta mc.	7	24/07/2012 13:36:58	Movie Clip
anjeta	1	24/07/2012 9:57:26	Movie Clip
rand2	0	26/07/2012 10:26:26	Movie Clip
rand	1	26/07/2012 11:04:45	Movie Clip
panah	22	26/07/2012 9:40:11	Movie Clip
mask_bulet	0	19/07/2012 1:49:26	Movie Clip
mask	4	27/07/2012 10:44:27	Movie Clip
11 Lump3	2	-	Sound
khe.mp2	2	-	Sound
Karakter	-	-	Folder
image 1	-	13/01/2011 1:06:21	Bitmap

Gambar Properti pada tampilan Pembelajaran percakapan (dalam bahasa Biak)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan pembelajaran percakapan (dalam bahasa Biak) yang berjumlah 96 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background, sound, folder dan bitmap.

Item	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Tweeter 3		3	22/07/2012 8:00:04	Graphic
Tweeter 29		0	13/07/2012 8:40:36	Graphic
Tweeter 2		0	22/07/2012 8:40:58	Graphic
Tweeter 12		6	13/06/2012 21:33:04	Graphic
Tweeter 11		7	24/07/2012 12:59:15	Graphic
Tweeter 1		9	24/07/2012 13:01:06	Graphic
Try Again		1	01/01/2004 1:02:25	Movie Clip
Symbol 1		1	13/07/2012 0:48:06	Movie Clip
Soal 9		1	26/07/2012 18:22:46	Movie Clip
Soal 8		1	26/07/2012 18:22:40	Movie Clip
Soal 7		1	26/07/2012 18:22:32	Movie Clip
Soal 6		1	26/07/2012 18:22:25	Movie Clip
Soal 5		1	26/07/2012 18:22:15	Movie Clip
Soal 4		1	26/07/2012 18:22:05	Movie Clip
Soal 3		1	26/07/2012 18:21:56	Movie Clip
Soal 2		1	26/07/2012 18:21:46	Movie Clip
Soal 10		1	26/07/2012 18:21:37	Movie Clip
Soal 7		8	26/07/2012 18:21:28	Movie Clip
ulang		22	24/07/2012 17:20:51	Movie Clip
kerjasa mc		7	24/07/2012 13:36:38	Movie Clip
kerjasa		1	24/07/2012 0:47:08	Movie Clip
rand2		0	24/07/2012 8:55:54	Movie Clip
rand		1	26/07/2012 8:41:51	Movie Clip
pisah		23	26/07/2012 8:40:11	Movie Clip
mask_bullet		8	19/07/2012 1:46:26	Movie Clip
mask		4	22/07/2012 10:44:22	Movie Clip
l_lmp3		1	-	Sound
lha.mp3		1	-	Sound
Karakter		-	-	Folder
image 1		-	13/01/2011 1:56:21	Bitmap
hit_btrend		8	24/07/2012 9:12:40	Button
hit_bt		8	19/07/2012 0:59:49	Button
hit		1	13/01/2011 5:18:12	Button

Gambar Properti pada tampilan Latihan percakapan (dalam bahasa Indonesia)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan pembelajaran percakapan (dalam bahasa Indonesia) yang berjumlah 92 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background, sound, folder dan bitmap.

Item	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Soal 9		1	26/07/2012 5:17:07	Movie Clip
Soal 8		1	26/07/2012 5:17:29	Movie Clip
Soal 7		1	26/07/2012 5:17:01	Movie Clip
Soal 6		1	26/07/2012 5:17:06	Movie Clip
Soal 5		1	26/07/2012 5:18:19	Movie Clip
Soal 4		1	26/07/2012 5:18:03	Movie Clip
Soal 3		1	26/07/2012 5:18:30	Movie Clip
Soal 22		1	26/07/2012 5:13:57	Movie Clip
Soal 3		1	26/07/2012 5:18:02	Movie Clip
Soal 19		1	26/07/2012 5:15:48	Movie Clip
Soal 18		1	26/07/2012 5:15:41	Movie Clip
Soal 17		1	26/07/2012 5:15:32	Movie Clip
Soal 16		1	26/07/2012 5:15:23	Movie Clip
Soal 15		1	26/07/2012 5:15:11	Movie Clip
Soal 14		1	26/07/2012 5:15:09	Movie Clip
Soal 13		1	26/07/2012 5:15:08	Movie Clip
Soal 12		1	26/07/2012 5:14:28	Movie Clip
Soal 11		1	26/07/2012 5:15:02	Movie Clip
Soal 10		1	26/07/2012 5:17:52	Movie Clip
Soal 1		8	26/07/2012 4:37:18	Movie Clip
kerjasa		1	24/07/2012 4:57:28	Movie Clip
rand2		0	25/07/2012 4:23:42	Movie Clip
rand		1	26/07/2012 4:25:22	Movie Clip
mask_bullet		8	19/07/2012 1:46:26	Movie Clip
mask		4	22/07/2012 10:44:22	Movie Clip
l_lmp3		1	-	Sound
lha.mp3		1	-	Sound
image 1		-	13/01/2011 1:56:21	Bitmap
hit_btrend		8	24/07/2012 9:12:40	Button
hit_bt		8	19/07/2012 0:59:49	Button
hit		1	13/01/2011 5:18:12	Button
Font 2		0	26/07/2012 2:28:04	Font
Font 1		0	26/07/2012 2:28:04	Font

Gambar Properti pada tampilan Latihan kosa kata (dalam bahasa Biak)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan latihan kosa kata (dalam bahasa Biak) yang berjumlah 65 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background, sound, font dan bitmap.

Name	Usage Count	Date Modified	Type
Tween 25	0	18/07/2012 0:42:36	Graphic
Tween 2	0	22/07/2012 9:48:58	Graphic
Tween 13	7	24/07/2012 11:13:14	Movie Clip
Tween 12	8	13/06/2012 21:09:04	Graphic
Tween 11	7	24/07/2012 11:12:41	Graphic
Tween 1	6	24/07/2012 11:12:16	Graphic
Try Again	1	01/01/2004 1:02:55	Movie Clip
Symbol 1	1	18/07/2012 0:46:05	Movie Clip
Soal 5	1	26/07/2012 2:46:00	Movie Clip
Soal 8	1	26/07/2012 2:45:42	Movie Clip
Soal 7	1	26/07/2012 2:45:25	Movie Clip
Soal 6	1	26/07/2012 2:45:22	Movie Clip
Soal 5	1	26/07/2012 2:45:15	Movie Clip
Soal 4	1	26/07/2012 2:45:04	Movie Clip
Soal 3	1	26/07/2012 2:44:48	Movie Clip
Soal 20	1	26/07/2012 2:47:08	Movie Clip
Soal 2	1	26/07/2012 2:44:22	Movie Clip
Soal 19	1	26/07/2012 2:47:00	Movie Clip
Soal 18	1	26/07/2012 2:47:03	Movie Clip
Soal 17	1	26/07/2012 2:47:17	Movie Clip
Soal 16	1	26/07/2012 2:47:10	Movie Clip
Soal 15	1	26/07/2012 2:47:00	Movie Clip
Soal 14	1	26/07/2012 2:46:52	Movie Clip
Soal 13	1	26/07/2012 2:46:47	Movie Clip
Soal 12	1	26/07/2012 2:46:40	Movie Clip
Soal 11	1	26/07/2012 2:46:38	Movie Clip
Soal 10	1	26/07/2012 2:46:28	Movie Clip
Soal 9	8	26/07/2012 2:46:16	Movie Clip
mark	1	24/07/2012 4:57:28	Movie Clip
mark2	0	24/07/2012 9:58:54	Movie Clip
mark	1	24/07/2012 2:42:47	Movie Clip
mark_bullet	0	14/07/2012 1:49:26	Movie Clip
mark	4	22/07/2012 10:44:27	Movie Clip

Gambar Properti pada tampilan Latihan kosa kata (dalam bahasa Indonesia)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan pembelajaran kosa kata (dalam bahasa Indonesia) yang berjumlah 65 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background, sound, font dan bitmap.

Name	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Soal 16		5	26/07/2012 5:02:10	Movie Clip
Soal 18		1	26/07/2012 5:04:53	Movie Clip
Soal 17		1	26/07/2012 5:04:37	Movie Clip
Soal 18		1	26/07/2012 5:04:19	Movie Clip
Soal 15		1	26/07/2012 5:04:03	Movie Clip
Soal 14		1	26/07/2012 5:03:44	Movie Clip
Soal 13		1	26/07/2012 5:03:17	Movie Clip
Soal 12		1	26/07/2012 5:02:22	Movie Clip
Soal 11		1	26/07/2012 5:01:06	Movie Clip
Soal 10		1	26/07/2012 5:01:14	Movie Clip
Soal 1		9	26/07/2012 5:14:11	Movie Clip
Soal 1		1	26/07/2012 4:57:28	Movie Clip
rand1		0	26/07/2012 4:56:38	Movie Clip
rand2		0	26/07/2012 5:14:47	Movie Clip
rand		1	19/07/2012 1:09:26	Movie Clip
masa_bulet		0	22/07/2012 10:44:07	Movie Clip
masa		4		
l1.mp3		1		Sound
l2.mp3		1		Sound
l3.mp3		1		Sound
l4.mp3		1		Sound
l5.mp3		1		Sound
l6.mp3		1		Sound
l7.mp3		1		Sound
l8.mp3		1		Sound
l9.mp3		1		Sound
l10.mp3		1		Sound
l11.mp3		1		Sound
l12.mp3		1		Sound
l13.mp3		1		Sound
l14.mp3		1		Sound
l15.mp3		1		Sound
l16.mp3		1		Sound
l17.mp3		1		Sound
l18.mp3		1		Sound
l19.mp3		1		Sound
l20.mp3		1		Sound
l21.mp3		1		Sound
l22.mp3		1		Sound
l23.mp3		1		Sound
l24.mp3		1		Sound
l25.mp3		1		Sound
l26.mp3		1		Sound
l27.mp3		1		Sound
l28.mp3		1		Sound
l29.mp3		1		Sound
l30.mp3		1		Sound
l31.mp3		1		Sound
l32.mp3		1		Sound
l33.mp3		1		Sound
l34.mp3		1		Sound
l35.mp3		1		Sound
l36.mp3		1		Sound
l37.mp3		1		Sound
l38.mp3		1		Sound
l39.mp3		1		Sound
l40.mp3		1		Sound
l41.mp3		1		Sound
l42.mp3		1		Sound
l43.mp3		1		Sound
l44.mp3		1		Sound
l45.mp3		1		Sound
l46.mp3		1		Sound
l47.mp3		1		Sound
l48.mp3		1		Sound
l49.mp3		1		Sound
l50.mp3		1		Sound
l51.mp3		1		Sound
l52.mp3		1		Sound
l53.mp3		1		Sound
l54.mp3		1		Sound
l55.mp3		1		Sound
l56.mp3		1		Sound
l57.mp3		1		Sound
l58.mp3		1		Sound
l59.mp3		1		Sound
l60.mp3		1		Sound
l61.mp3		1		Sound
l62.mp3		1		Sound
l63.mp3		1		Sound
l64.mp3		1		Sound
l65.mp3		1		Sound
l66.mp3		1		Sound
l67.mp3		1		Sound
l68.mp3		1		Sound
l69.mp3		1		Sound
l70.mp3		1		Sound
l71.mp3		1		Sound
l72.mp3		1		Sound
l73.mp3		1		Sound
l74.mp3		1		Sound
l75.mp3		1		Sound
l76.mp3		1		Sound
l77.mp3		1		Sound
l78.mp3		1		Sound
l79.mp3		1		Sound
l80.mp3		1		Sound
l81.mp3		1		Sound
l82.mp3		1		Sound
l83.mp3		1		Sound
l84.mp3		1		Sound
l85.mp3		1		Sound
l86.mp3		1		Sound
l87.mp3		1		Sound
l88.mp3		1		Sound
l89.mp3		1		Sound
l90.mp3		1		Sound

Gambar Properti pada tampilan Latihan angka (dalam bahasa Biak)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan latihan angka (dalam bahasa Biak) yang berjumlah 90 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background, sound, font dan bitmap.

Name	Linkage	Use Count	Date Modified	Type
Tween 40		0	22/07/2012 10:06:20	Graphic
Tween 44		0	13/07/2012 1:46:21	Graphic
Tween 43		0	12/07/2012 1:26:07	Graphic
Tween 42		0	19/07/2012 1:25:05	Graphic
Tween 41		0	18/07/2012 1:25:48	Graphic
Tween 4		0	20/07/2012 1:24:48	Graphic
Tween 39		0	12/07/2012 1:25:24	Graphic
Tween 38		0	19/07/2012 1:25:14	Graphic
Tween 37		0	20/07/2012 10:05:52	Graphic
Tween 36		0	22/07/2012 10:06:04	Graphic
Tween 35		0	22/07/2012 10:05:17	Graphic
Tween 34		0	19/07/2012 11:21:00	Graphic
Tween 33		0	22/07/2012 10:05:03	Graphic
Tween 32		0	24/07/2012 4:28:33	Graphic
Tween 31		0	19/07/2012 0:46:04	Graphic
Tween 30		0	19/07/2012 0:46:04	Graphic
Tween 29		0	19/07/2012 0:46:04	Graphic
Tween 28		0	22/07/2012 9:59:09	Graphic
Tween 27		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 26		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 25		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 24		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 23		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 22		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 21		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 20		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 19		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 18		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 17		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 16		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 15		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 14		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 13		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 12		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 11		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 10		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 9		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 8		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 7		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 6		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 5		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 4		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 3		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 2		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Tween 1		0	22/07/2012 9:59:58	Graphic
Try Again		1	01/01/2004 1:02:55	Movie Clip
Symbol 1		1	19/07/2012 0:46:05	Movie Clip
Soal 9		1	26/07/2012 4:48:08	Movie Clip
Soal 8		1	26/07/2012 4:48:53	Movie Clip
Soal 7		1	26/07/2012 4:49:02	Movie Clip
Soal 6		1	26/07/2012 4:49:08	Movie Clip
Soal 5		1	26/07/2012 4:47:03	Movie Clip
Soal 4		1	26/07/2012 4:46:40	Movie Clip
Soal 3		1	26/07/2012 4:38:20	Movie Clip
Soal 2		1	26/07/2012 4:33:18	Movie Clip

Gambar Properti pada tampilan Latihan angka (dalam bahasa Indonesia)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan latihan angka (dalam bahasa Indonesia) yang berjumlah 89 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background, sound, font dan bitmap.

Name	Usage Count	Date Modified	Type
Tween 22	7	22/07/2012 00:02:02	Graphic
Tween 21	7	24/07/2012 00:24:53	Graphic
Tween 20	8	18/07/2012 00:58:12	Graphic
Tween 19	3	18/07/2012 00:46:44	Graphic
Tween 18	3	22/07/2012 00:00:04	Graphic
Tween 17	8	19/07/2012 01:42:38	Graphic
Tween 16	8	22/07/2012 00:49:58	Graphic
Tween 15	3	28/07/2012 18:32:04	Graphic
Tween 14	13	12/06/2012 21:33:04	Graphic
Tween 13	6		Graphic
Tween 11	7	24/07/2012 12:59:15	Graphic
Tween 10	8	28/07/2012 01:31:28	Graphic
Tween 1	8	28/07/2012 00:24:58	Graphic
Try Again	1	01/01/2004 10:02:55	Movie Clip
Symbol 1	1	19/07/2012 00:46:05	Movie Clip
Soal 9	1	26/07/2012 16:16:28	Movie Clip
Soal 8	1	26/07/2012 16:13:24	Movie Clip
Soal 7	1	26/07/2012 16:16:05	Movie Clip
Soal 6	1	26/07/2012 16:15:00	Movie Clip
Soal 5	1	26/07/2012 16:15:48	Movie Clip
Soal 4	1	26/07/2012 16:15:28	Movie Clip
Soal 3	1	26/07/2012 16:14:20	Movie Clip
Soal 2	1	26/07/2012 16:14:06	Movie Clip
Soal 10	1	26/07/2012 16:14:00	Movie Clip
Soal 1	8	26/07/2012 16:15:13	Movie Clip
siang	23	24/07/2012 17:20:51	Movie Clip
pengala ms	7	24/07/2012 12:36:38	Movie Clip
pengala	1	21/07/2012 00:07:08	Movie Clip
rend2	8	26/07/2012 10:26:25	Movie Clip
remi	1	26/07/2012 11:34:45	Movie Clip
panah	23	23/07/2012 01:48:11	Movie Clip
nyak_buket	0	19/07/2012 11:48:26	Movie Clip
maak	4	22/07/2012 10:44:27	Movie Clip
411.mp3	2	-	Sound
415_klasik.mp3	2	-	Sound

Gambar Properti pada tampilan Latihan percakapan (dalam bahasa Biak)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan latihan percakapan (dalam bahasa Biak) yang berjumlah 96 iteme, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background, sound, font dan bitmap

92 Items	Linkage	Link Count	Date Modified	Type
Tween 51		0	22/07/2012 7:20:25	Graphic
Tween 50		0	22/07/2012 7:17:09	Graphic
Tween 5		2	22/07/2012 10:26:20	Graphic
Tween 48		0	19/07/2012 22:44:12	Graphic
Tween 48		0	19/07/2012 22:54:03	Graphic
Tween 47		0	22/07/2012 10:48:16	Graphic
Tween 46		0	22/07/2012 10:13:40	Graphic
Tween 45		0	22/07/2012 10:00:06	Graphic
Tween 44		0	22/07/2012 10:06:26	Graphic
Tween 43		0	19/07/2012 1:05:23	Graphic
Tween 42		0	19/07/2012 1:05:07	Graphic
Tween 41		0	19/07/2012 1:25:05	Graphic
Tween 40		0	19/07/2012 1:25:46	Graphic
Tween 4		3	24/07/2012 17:12:26	Graphic
Tween 29		0	19/07/2012 1:25:29	Graphic
Tween 38		0	19/07/2012 1:26:54	Graphic
Tween 37		3	22/07/2012 10:06:03	Graphic
Tween 36		3	22/07/2012 10:05:34	Graphic
Tween 35		0	22/07/2012 10:05:17	Graphic
Tween 34		0	19/07/2012 1:14:06	Graphic
Tween 33		3	22/07/2012 10:05:02	Graphic
Tween 32		7	24/07/2012 0:29:33	Graphic
Tween 31		7	19/07/2012 0:56:12	Graphic
Tween 30		0	19/07/2012 0:46:46	Graphic
Tween 3		3	22/07/2012 9:50:34	Graphic
Tween 28		0	19/07/2012 0:42:18	Graphic
Tween 2		0	22/07/2012 9:49:58	Graphic
Tween 12		0	19/06/2012 21:33:04	Graphic
Tween 11		7	24/07/2012 12:59:16	Graphic
Tween 8		5	24/07/2012 12:01:06	Graphic
Try Again		1	01/01/2004 1:02:55	Movie Clip
Symbol 1		1	19/07/2012 0:46:05	Movie Clip
Soal 8		1	25/07/2012 16:22:16	Movie Clip

Gambar Properti pada tampilan Latihan percakapan (dalam bahasa Indonesia)

Pada gambar menjelaskan tentang properti pada tampilan latihan percakapan (dalam bahasa Indonesia) yang berjumlah 92 item, yang terdiri dari beberapa type yang berbeda antara lain graphic, movie clip, button, background, sound, font dan bitmap