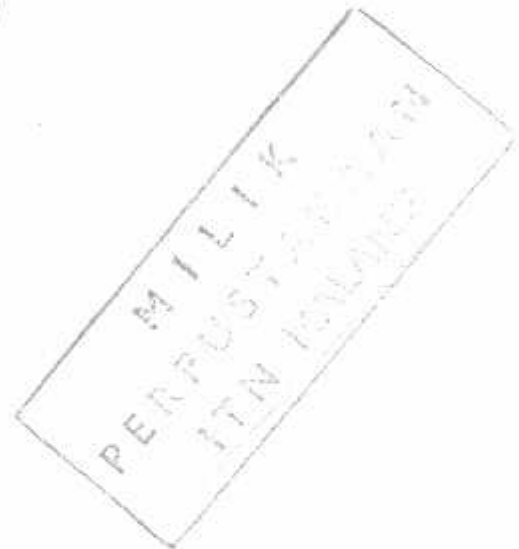


**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA MADURA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

**Nikito Pradana Putra R
11.18.120**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2015**

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA MADURA BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai
Gelara Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*



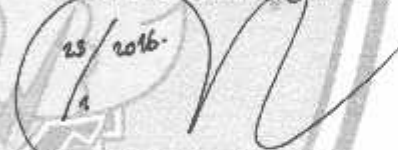
Disusun Oleh :
Nikito Pradana Putra R
11.18.120

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

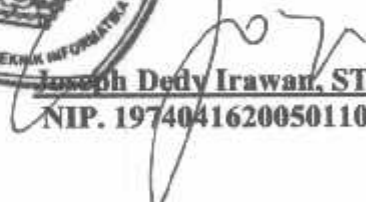
Dosen Pembimbing II


Survo Adi Wibowo, ST, MT
NIP. P.1031000438


Nurlaily Vendvansyah, ST



Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nikito Pradana Putra Ruriyanto

NIM : 11.18.120

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi berjudul "**Metode Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android**" yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, Agustus 2015

Yang membuat Pernyataan,

Nikito Pradana P R

NIM. 11.18.120

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA MADURA BERBASIS ANDROID

Nikito Pradana Putra R

Program studi Teknik Informatika S-1

Fakultas Teknologi Industri

Institut Teknologi Nasional Malang

E-mail: nkt.prdn@gmail.com

Dosen Pembimbing : 1. Suryo Adi Wibowo, ST,MT
2. Nurlaily Vendyansyah, ST

Abstrak

Bahasa Madura adalah bahasa yang digunakan Suku Madura serta mempunyai penutur kurang lebih 14 juta orang dengan pengguna terbesar ketiga di Indonesia setelah bahasa Jawa dan Sunda. Bahasa tersebut terpusat di Pulau Madura, sebagai sebuah bahasa yang dituturkan oleh penutur dengan jumlah yang besar bahasa Madura memiliki peranan yang signifikan dalam masyarakat utamanya dalam mempertahankan dan mengembangkan bahasa Indonesia. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Oleh karena itu, penulis membuat Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android aplikasi ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS6 dan Adobe Air sebagai simulator mobile yang berguna untuk menampilkan sebuah tampilan mobile. Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat memberikan sebuah pembelajaran bermanfaat tentang Bahasa Madura yang lebih efektif di jaman yang serba mobile.

Setelah dilakukan pengujian fungsional didapatkan hasil bahwa 100% tampilan awal, menu utama dan fungsi-fungsi button pada aplikasi media pembelajaran dapat berjalan dengan baik dalam perangkat Android pada perangkat android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich) ke atas. Pengujian tampilan didapatkan bahwa aplikasi dapat digunakan hanya dengan layar Portrait, didapatkan 44% menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi mudah digunakan, 52% menyatakan sangat setuju bahwa desain dari aplikasi dinyatakan menarik.

Kata Kunci : Adobe Flash, Android, Madura, Media Pembelajaran,

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas Berkat, Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA MADURA BERBASIS ANDROID” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak Suryo Adi Wibowo, ST, MT, selaku pembimbing I dan Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST selaku pembimbing II yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Ibunda Ninik Kurniati F dan Ayahanda Eko Rusiyanto yang sangat banyak memberikan bantuan moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh jenjang pendidikan Strata I.
3. Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Suryo Adi Wibowo, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
8. Nurlaily Vendyansyah, ST selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan masukan.
9. Muhammad Alfani Niami selaku teman yang mau meluangkan waktu kerja dan membantu dalam pembuatan program skripsi.

10. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
11. Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, Agustus 2015

Penulis

Daftar Isi

Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Bahasa Madura.....	5
2.2 Android	6
2.3 Adobe Flash CS6	7
2.4 Adobe Audition.....	7
2.5 Adobe Air.....	7
2.6 Media Pembelajaran.....	8
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	10
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem Yang Akan Dibangun	10
3.1.2 Analisa Perangkat Lunak Untuk Membangun Aplikasi.....	10
3.2 Rancangan Struktur Menu	10
3.2.1 Algoritma	11
3.2.2 Struktur Menu	12
3.2.3 Flowchart	13
3.3 Perancangan	15
3.3.1 Perancangan Halaman Awal	15
3.3.2 Perancangan Halaman Budaya Madura	16

3.3.3	Perancangan Halaman Bahasa Madura.....	17
3.3.4	Perancangan Halaman Profil.....	17
3.3.5	Perancangan Halaman Tentang aplikasi.....	18
3.4	Activity Diagram.....	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		22
4.1	Implementasi Sistem.....	22
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras.....	22
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	22
4.1.3	Implementasi Antarmuka.....	23
4.2	Pengujian.....	29
4.2.1	Pengujian Fungsional.....	30
4.2.2	Pengujian Tampilan.....	32
4.2.3	Pengujian Terhadap User.....	33
4.2.4	Pengujian Performa.....	36
BAB V PENUTUP.....		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....		38

Daftar Tabel

Tabel 4.3 Motorola DROID RAZR M.....	31
Tabel 4.4 Spesifikasi Galaxy Nexus I9250	31
Tabel 4.5 Motorola Defy XT535	31
Tabel 4.6 Motorola Defy XT535	31
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Tampilan.....	32
Tabel 4.8 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 1.....	34
Tabel 4.9 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 2.....	34
Tabel 4.10 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 3.....	34
Tabel 4.11 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 4.....	35
Tabel 4.12 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 5.....	35
Tabel 4.13 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 6.....	35
Tabel 4.14 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 7.....	35
Tabel 4.15 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 8.....	36
Tabel 4.16 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 9.....	36
Tabel 4.17 Hasil Pengujian Performa	36

Daftar Gambar

Gambar 3.1 Struktur Menu Media Pembelajaran	12
Gambar 3.2 Flowchart Menu Media Pembelajaran	14
Gambar 3.3 Halaman Utama.....	16
Gambar 3.4 Halaman Budaya Madura.....	16
Gambar 3.5 Halaman Bahasa Madura	17
Gambar 3.6 Halaman Profil.....	17
Gambar 3.7 Halaman Tentang Aplikasi.....	18
Gambar 3.8 Diagram Budaya Madura	19
Gambar 3.9 Diagram Bahasa Madura	20
Gambar 3.10 Diagram Profil.....	21
Gambar 3.11 Diagram Tentang.....	21
Gambar 4.2 Tampilan Bahasa Madura	24
Gambar 4.3 Tampilan Karapan Sapi.....	25
Gambar 4.4 Tampilan Pakaian Adat	25
Gambar 4.5 Tampilan Senjata.....	25
Gambar 4.6 Tampilan Bahasa Madura	26
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Angka	26
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Angka	27
Gambar 4.9 Tampilan isi dari angka	27
Gambar 4.10 Tampilan isi dari hari	28
Gambar 4.11 Tampilan isi dari hari	28
Gambar 4.12 Tampilan Nama Keluarga	29
Gambar 4.13 Tampilan profil.....	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Madura adalah bahasa yang digunakan suku Madura, bahasa Madura sangat penting untuk dipelajari mengingat bahasa Madura menempati posisi ketiga dengan pengguna terbanyak di Indonesia setelah bahasa Jawa dan Sunda. (Kuntowijoyo:2002)

Banyak sektor yang menggunakan bahasa Madura, seperti bidang perdagangan, bidang pendidikan, bidang sosial budaya dan masih banyak lagi. Bidang sosial dan budaya adalah hubungan yang sangat erat dengan bahasa Madura, dimana hampir diseluruh penjuru nusantara banyak orang Madura dan hampir semua sektor perniagaan banyak terdapat orang Madura.

Informasi untuk mengakses pengetahuan tentang bahasa Daerah khususnya bahasa Madura seperti kamus bahasa Madura dan buku yang membahas mengenai Sosial dan Budaya Madura sangat terbatas.

Dalam perkembangan yang semakin maju berdampak pada perkembangan teknologi, teknologi telepon pintar (smartphone) salah satunya yang saat ini perkembangannya semakin inovatif, banyak terciptanya perangkat smartphone mulai dari low end price hingga yang high end price, salah satunya perangkat yang bersistem operasi android, sistem operasi ini adalah yang paling tinggi penggunaannya. Dengan Sistem operasi pesaing yang ada dipasaran yang sama-sama berkembang, hampir menjangkau semua kalangan mulai dari kalangan bawah hingga kalangan atas. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis ingin memberikan solusi dengan membuat Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android. (Alfabeta:2011).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah bagaimana membuat aplikasi Media Pembelajaran Bahasa

Madura Berbasis Android dengan menggunakan program Adobe Flash CS6 dan untuk bahasa pemrogramannya menggunakan Action Script 3.0.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu menghasilkan aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android.

1.4 Batasan Masalah

Pembahasan dalam penulisan ini agar lebih jelas dan terarah untuk mencegah adanya perluasan masalah, maka penulis membuat batasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi ditujukan untuk perangkat dengan sistem operasi android.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS6 dan bahasa pemrograman Action script 3.0.
3. Mengkonversi file flash ke android menggunakan Adobe Air.
4. Materi yang digunakan adalah materi pendidikan sekolah dasar Bahasa Madura kelas 3,4,5,6 dan penggunaan percakapan sehari-hari.
5. Mencangkup masyarakat awam yang belum bisa berbahasa madura dan siswa pendidikan dasar kelas 3,4,5,6 dengan mata pelajaran Muatan Lokal Bahasa Madura.
6. Dialek Bangkalan.

1.5 Manfaat

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberi manfaat bagi banyak pihak, baik untuk pembuat, maupun untuk masyarakat seperti:

1. Mengenalkan bahasa Madura kepada masyarakat banyak.

2. Mengajarkan cara pengucapan kata menggunakan bahasa madura yang baik dan benar.
3. Menambah pengetahuan tentang Bahasa Madura.
4. Untuk memberi panduan kepada user yang akan belajar bahasa madura mulai dari kosakata, angka, hari hingga nama keluarga.

1.6 Metode Penelitian

a. Studi Literatur:

a. Interview

Yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan proses tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berkompeten atau berkepentingan

b. Observasi

Yaitu suatu cara penelitian atau metode pengumpulan data dengan jalan melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian.

c. Dokumentasi

Suatu metode penelitian dengan cara menggunakan data yang telah diperoleh baik yang berupa arsip-arsip maupun data-data yang diperoleh dari buku dan internet

b. Perancangan

Meliputi perancangan desain system, desain animasi dan desain interface

c. Implementasi

Mengimplementasikan aplikasi android yang telah dibuat

d. Pengujian

Berupa pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi android ini berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penyusunan proposal ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari proposal skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas teori-teori Bab ini berisi pembahasan tentang landasan teori, definisi, dan komponen pembangun yang ada dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN PROGRAM

Bab ini berisi pembahasan perancangan dan proses pembuatan aplikasi sebagai solusi berdasarkan permasalahan yang ada.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi implementasi terhadap proses Aplikasi Panduan Belajar Bahasa Italia untuk Pemula Berbasis Android dari awal hingga akhir, serta melakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran penulis peroleh dari penulisan dan penyusunan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Bahasa Madura

Bahasa Madura adalah bahasa yang digunakan Suku Madura. Bahasa Madura mempunyai penutur kurang lebih 14 juta orang, dan terpusat di Pulau Madura, Ujung Timur Pulau Jawa atau di kawasan yang disebut kawasan Tapal Kuda terbentang dari Pasuruan, Surabaya, Malang, sampai Banyuwangi, Kepulauan Masalembu, hingga Pulau Kalimantan. Bahasa Kangean, walau serumpun, dianggap bahasa tersendiri. Di Pulau Kalimantan, masyarakat Madura terpusat di kawasan Sambas, Pontianak, Bengkayang dan Ketapang, Kalimantan Barat, sedangkan di Kalimantan Tengah mereka berkonsentrasi di daerah Kotawaringin Timur, Palangkaraya dan Kapuas. Namun kebanyakan generasi muda Madura di kawasan ini sudah hilang penguasaan terhadap bahasa ibu mereka.(kuntowijoyo:2002)

Sebagai sebuah bahasa yang dituturkan oleh penutur dengan jumlah yang besar, bahasa Madura memiliki peranan yang signifikan dalam masyarakat utamanya dalam mempertahankan dan mengembangkan bahasa Indonesia. Setidaknya ada dua peranan besar yang dapat dimainkan bahasa Madura yaitu: eksistensi bahasa Madura adalah pelindung bahasa Indonesia dari serangan bahasa asing, serta bahasa Madura merupakan komponen penyumbang kosakata terhadap bahasa Indonesia.

Bahasa Madura memiliki peranan vital yaitu sebagai baju pelindung bahasa Indonesia dari serangan bahasa asing. Baju pelindung dalam hal ini didefinisikan sebagai watak masyarakat Madura dalam menjaga dan melindungi apa-apa yang dimilikinya. Jika bahasa Madura mampu bertahan hidup, ini semata-mata karena watak penggunaannya yang bertanggungjawab dan berkepribadian baik. Jika masyarakat Madura memiliki watak yang baik, maka mereka tidak akan pernah rela kehilangan bahasa yang telah mereka miliki.(kuntowijoyo:2002)

2.2 Android

Sistem Operasi Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD). (Safaat:2011)

Android memiliki berbagai keunggulan sebagai piranti lunak yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (open source) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Android memiliki aplikasi native Google yang terintegrasi seperti pushmail Gmail, Google Maps, dan Google Calendar. Para penggemar open source kemudian membangun komunitas yang membangun dan berbagi Android berbasis firmware dengan sejumlah penyesuaian dan fitur-fitur tambahan, seperti FLAC lossless audio dan kemampuan untuk menyimpan download aplikasi pada microSD card. Mereka sering memperbaharui paket-paket firmware dan menggabungkan elemen-elemen fungsi Android yang belum resmi diluncurkan dalam suatu carrier-sanction firmware. (Safaat:2011)

2.3 Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya Adobe Flash CS5. Program ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi. Meskipun secara keseluruhan memiliki tampilan dan proses kerja yang sama dengan versi sebelumnya, namun pada versi baru ini memiliki beberapa penambahan fitur.

Dengan Program Adobe Flash Professional CS6, Anda dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, animasi web dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan Anda. Dan kini Flash didukung dengan kemampuannya dalam membuat animasi transformasi 3D, serta panel yang khusus untuk pembuatan animasi dengan ActionScript yang lebih mudah pemakaiannya. (westriningsih:2013)

2.4 Adobe Audition

Adalah Software Adobe Audition adalah software yang digunakan untuk recording / merekam dan juga editing / mengedit audio / sumber suara. Software ini biasanya digunakan di bagian produksi stasiun radio maupun di studio-studio musik rekaman. Bila di studio radio biasanya digunakan untuk memproduksi jingle, smash, spot iklan, tune acara, dll. Bila di studio rekaman biasanya digunakan untuk merekam lagu (rekaman band), operet (drama musikal), dll.

2.5 Adobe Air

Salah Adobe AIR adalah cross-platform runtime system yang memungkinkan web developer untuk mengembangkan dan menjalankan RIA (Rich Internet Application) layaknya aplikasi desktop. Istilah AIR sendiri merupakan singkatan dari Adobe Integrated Runtime. Dengan Adobe AIR web developer bisa membangun aplikasi desktop dengan HTML, JavaScript, Flex dan Flash. Berbeda dengan aplikasi web pada umumnya, aplikasi AIR ini di-install pada desktop dan bisa beroperasi secara offline. Karakteristiknya hampir sama dengan aplikasi desktop biasa.

2.6 Media Pembelajaran

Secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. (Rodrick:2014)

Menurut Heinich and Molenda terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

1. Teks.

Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2. Media audio.

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.

3. Media visual.

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.

4. Media proyeksi gerak.

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

5. Benda-benda tiruan/miniatur.

Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi

keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

6. Manusia.

Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Madura berbasis Android kebutuhan system merupakan proses identifikasi dan evaluasi permasalahan yang ada dan analisa perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi sehingga system yang dibangun sesuai dengan yang diharapkan.

3.1.1. Analisis Kebutuhan Sistem Yang Akan Dibangun

1. Materi yang digunakan adalah materi dari mata pelajaran sekolah dasar muatan lokal Bahasa Madura kelas 3, 4, 5 dan 6, yang meliputi pelajaran tentang Angka, hari, keluarga dan percakapan sehari-hari.
2. Aplikasi media pembelajaran disajikan dengan memanfaatkan audio, text dan video.
3. Aplikasi dibangun dengan minimum versi android V2.3 Gingerbread.

3.1.2. Analisa Perangkat Lunak Untuk Membangun Aplikasi

1. Software Adobe Flash CS.6 digunakan untuk membangun aplikasi.
2. Software Corel Draw X4 digunakan untuk membuat dan mengedit gambar.
3. Software Adobe AIR digunakan untuk mengubah dari Flash ke Android.

3.2 Rancangan Struktur Menu

Pada tahap perancangan struktur menu, membutuhkan penjelasan pada setiap alurnya, mulai dari awal sampai akhir. Algoritma Diagram alir Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android.

3.2.1 Algoritma

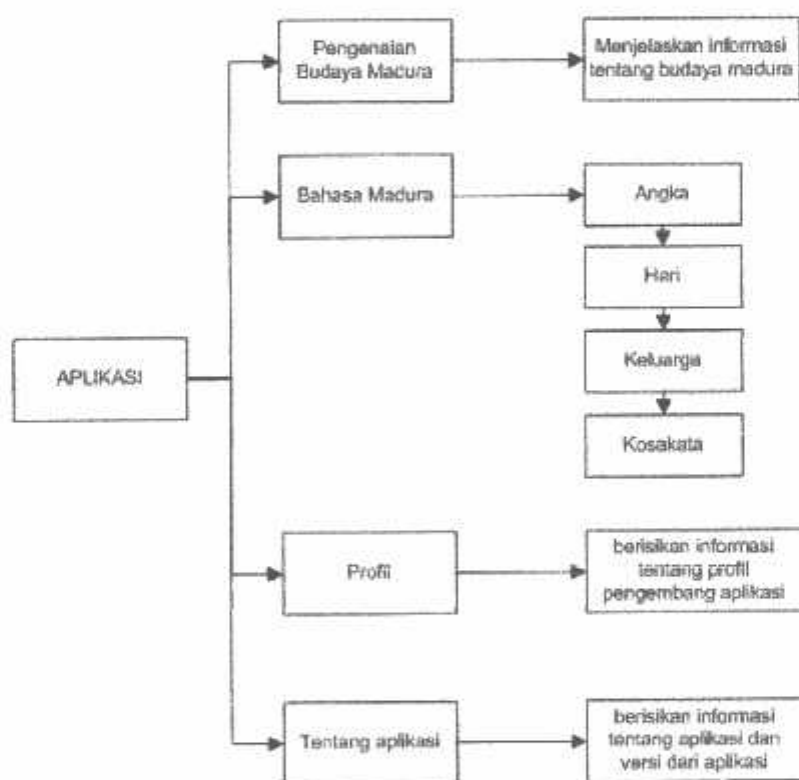
Pada algoritma ini menjelaskan tentang cara menggunakan aplikasi dan isi fungsi-fungsi tombol yang ada di dalam aplikasi tersebut.

1. Mulai
2. Masuk
3. Dalam fungsi beranda ini terdapat 4 tombol yang dapat di klik.
 - a. Budaya Madura
 - b. Bahasa Madura
 - c. Profil
 - d. Tentang Aplikasi
4. Dalam halaman Budaya Madura terdapat 3 tombol yang dapat di klik.
 - a. Next
 - b. Kembali
 - c. Home
5. Dalam halaman Bahasa Madura terdapat 4 tombol yang dapat di klik.
 - a. Angka
 - b. Hari
 - c. Keluarga
 - d. Kosakata
6. Dalam halaman Profil terdapat 1 tombol yang dapat di klik.
 - a. Home
7. Dalam halaman Tentang Aplikasi 1 tombol yang dapat di klik.
 - b. Home

8. Klik tombol Menu Budaya Madura pada layar dan layar akan menampilkan tentang pengenalan budaya madura.
9. Klik tombol Menu Bahasa Madura pada layar dan layar akan menampilkan isi materi Bahasa madura.
10. Klik tombol Menu Profil dan layar akan menampilkan informasi tentang pengembang aplikasi.
11. Klik tombol Menu Tentang Aplikasi layar akan menampilkan penjelasan informasi aplikasi.

3.2.2 Struktur Menu

Pada struktur menu dibawah ini akan menjelaskan tentang Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android seperti pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Struktur Menu Media Pembelajaran

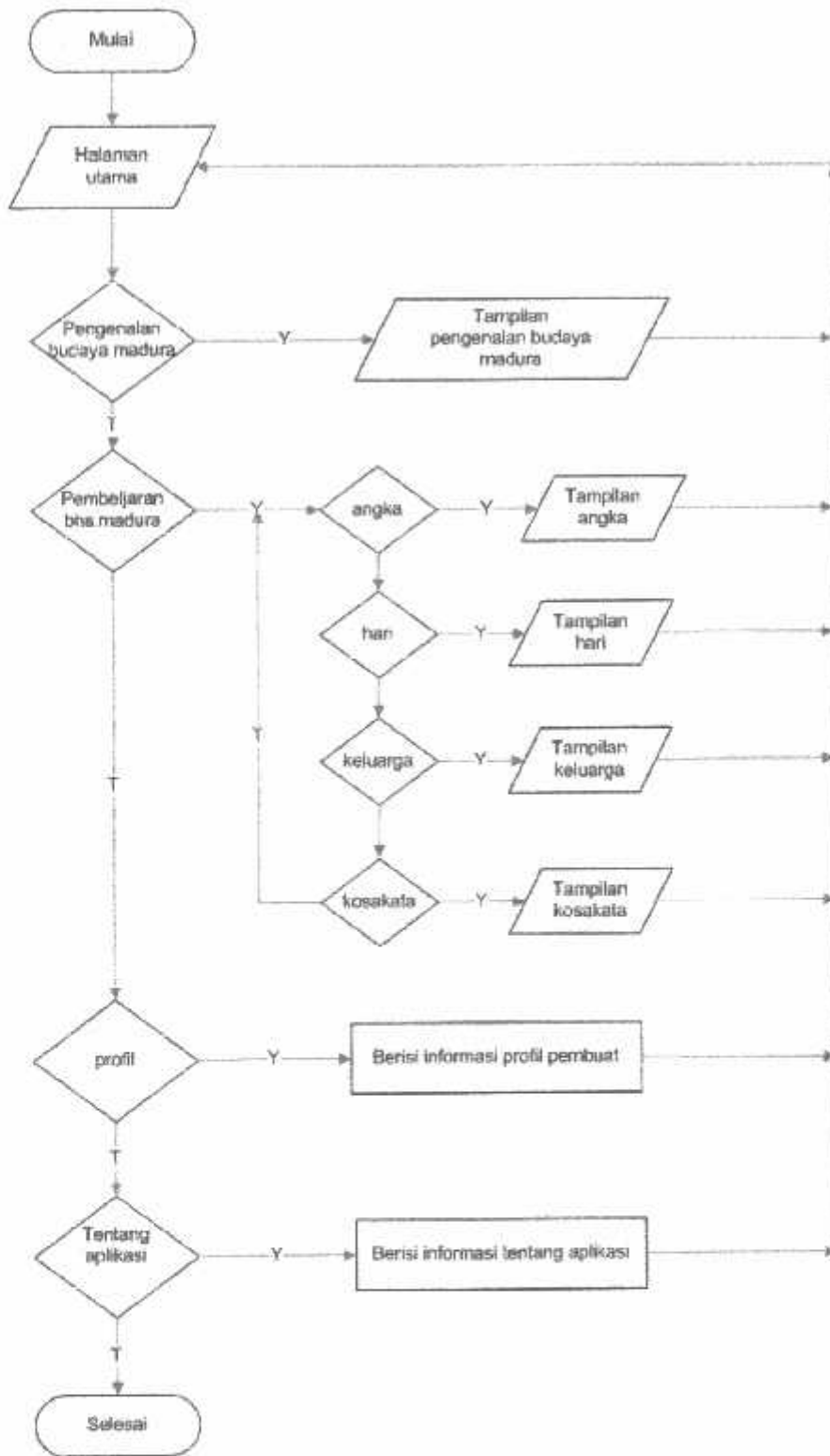
Pada struktur menu diatas menjelaskan tentang media pembelajaran, seperti pada Gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Klik tombol Menu Budaya Madura, dalam layar akan menampilkan tentang pengenalan budaya madura.

2. Klik tombol Menu Bahasa Madura pada layar dan layar akan menampilkan isi materi Bahasa madura.
3. Klik tombol Menu Profil dan layar akan menampilkan informasi tentang pengembang aplikasi.
4. Klik tombol Menu Tentang Aplikasi layar akan menampilkan penjelasan informasi aplikasi.

3.2.3 Flowchart

Flowchart adalah langkah awal dalam desain aplikasi secara menyeluruh yang menunjukkan alir (flow) di dalam aplikasi atau prosedur sistem secara logika. Pembuatan flowchart bertujuan memberikan gambaran konsep mengenai apa saja yang ada didalam aplikasi yang dibuat. Bagan ini menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam aplikasi. Berikut adalah flowchart dari aplikasi sperti pada Gambar 3.2:



Gambar 3.2 Flowchart Menu Media Pembelajaran

Pada flowchart diatas menjelaskan tentang media pembelajaran. Seperti pada gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut :

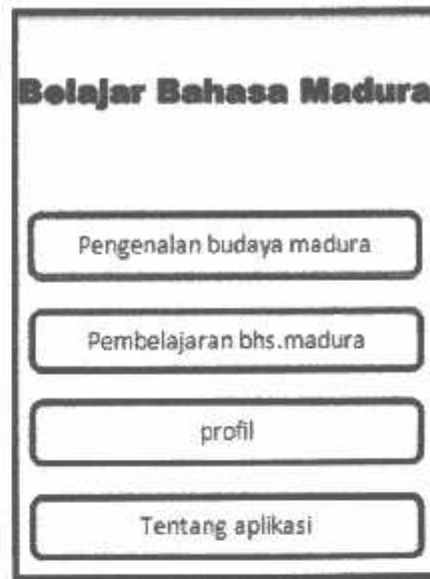
1. Mulai untuk awal menjalankan aplikasi
2. Kemudian masuk ke halaman utama menu.
3. Kemudian halaman Pengertian budaya madura, jika memilih Y maka akan ke halaman budaya madura tapi jika T maka akan tetap.
4. Selanjutnya halaman materi pembelajaran bahasa madura, jika memilih Y maka akan ke menu materi pembelajaran bahasa madura, jika T maka akan tetap.
5. Isi dari halaman materi pembelajaran madura adalah angka, hari, keluarga dan kosakata, jika memilih Y pada salah stu pembelajaran tersebut maka akan menuju isi dari media pembelajaran tersebut tapi jika T maka akan ke profil yang berisikan tentang profil dari penulis.
6. Selanjutnya halaman tentang aplikasi, jika memilih Y maka akan ke menu tentang aplikasi yang berisikan Penjelasan terkait pengembang Aplikasi.

3.3 Perancangan

Perancangan tampilan aplikasi ketika di jalankan melalui media mobile android dalam media pembelajaran multimedia menggunakan Adobe AIR.

3.3.1 Perancangan Halaman Awal

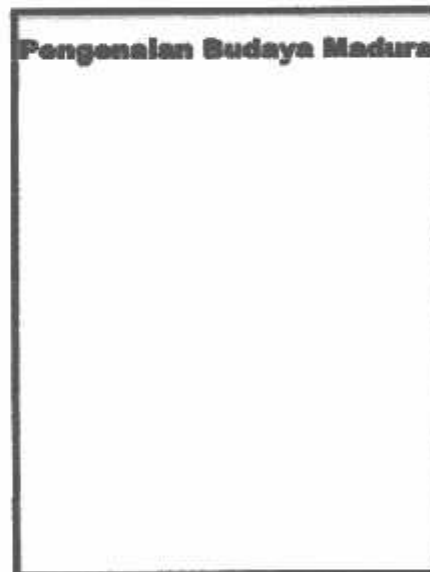
Halaman utama merupakan halaman pertama ketika Aplikasi pembelajaran bahasa Madura ini dijalankan. terdapat beberapa menu didalamnya. Seperti pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Halaman Utama

3.3.2 Perancangan Halaman Budaya Madura

Pada halaman budaya madura yang berisi tombol navigasi yaitu tombol penjelasan mulai dari bahasa, pakaian traditional, karapan sapi dan senjata khas madura. Seperti pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Halaman Budaya Madura

3.3.3 Perancangan Halaman Bahasa Madura

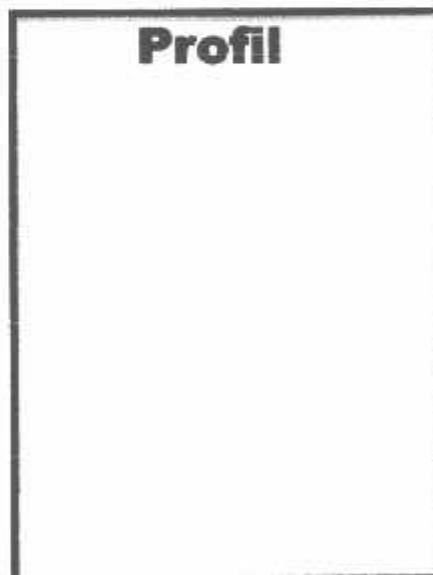
Pada halaman bahasa madura yang berisi tombol navigasi yaitu tombol penjelasan mulai dari angka, hari, keluarga dan kosakata madura. Seperti pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Halaman Bahasa Madura

3.3.4 Perancangan Halaman Profil

Pada halaman Profil berisi tentang penjelasan pengembang aplikasi Seperti pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Halaman Profil

3.3.5 Perancangan Halaman Tentang aplikasi

Pada halaman Tentang Aplikasi berisi tentang penjelasan informasi mengenai aplikasi Seperti pada Gambar 3.7.



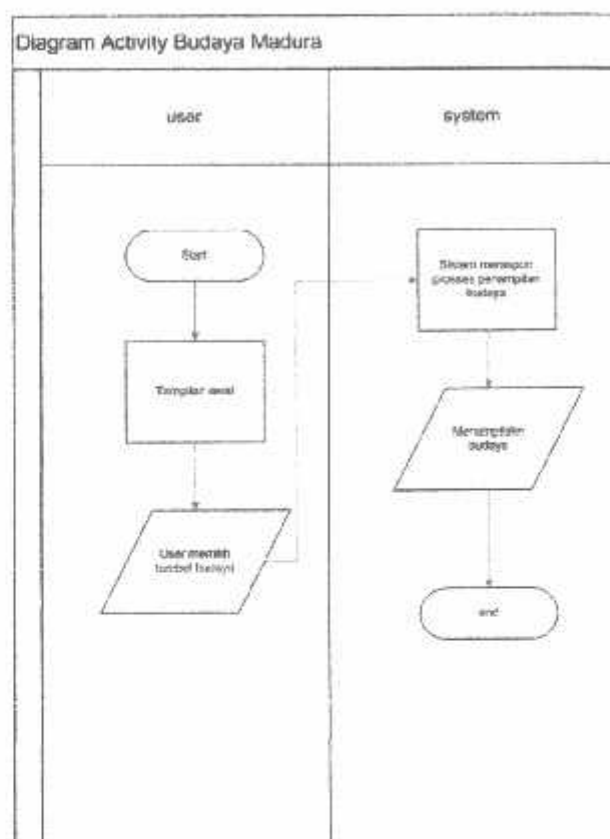
Gambar 3.7 Halaman Tentang Aplikasi

3.4 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

1. Activity Diagram Budaya Madura

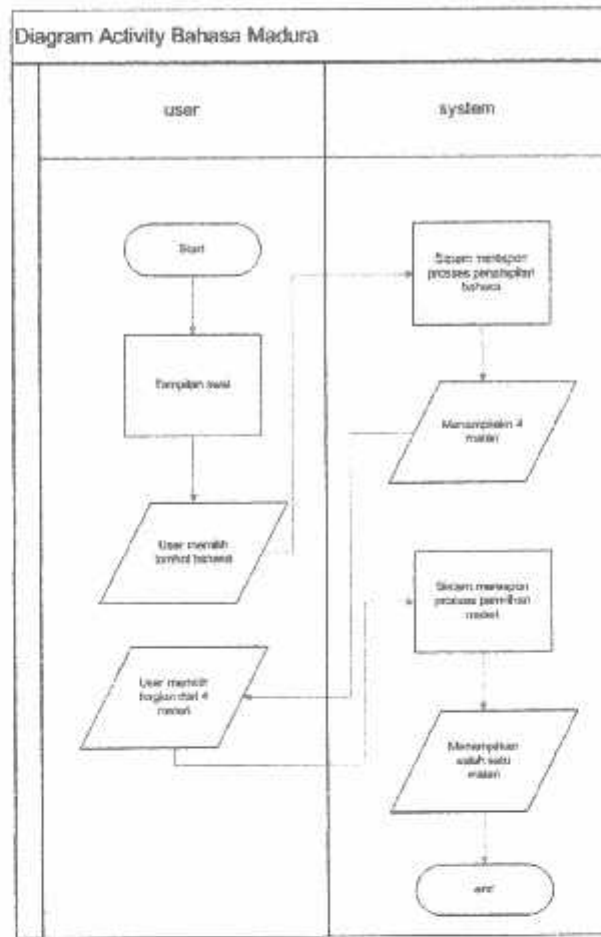
Activity diagram Budaya Madura menjelaskan aliran kerja user pada saat melakukan proses penampilan interface terkait Pengertian budaya madura. Activity diagram dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Diagram Budaya Madura

2. Activity Diagram Bahasa Madura

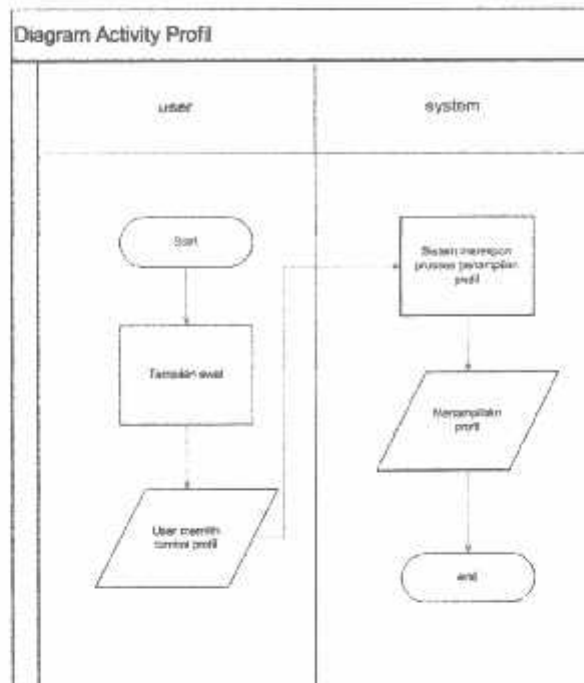
Activity diagram Budaya Madura menjelaskan aliran kerja user pada saat melakukan proses penampilan interface terkait Pengertian budaya madura. Activity diagram dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Diagram Bahasa Madura

3. Activity Diagram Profil

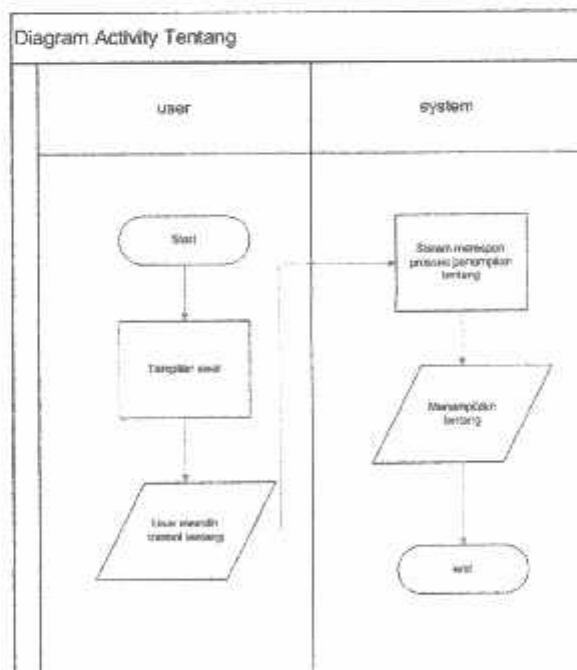
Activity diagram Profil menjelaskan aliran kerja user pada saat melakukan proses penampilan interface terkait profil penulis. Activity diagram dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Diagram Profil

4. Activity Diagram Tentang

Activity diagram Tentang Aplikasi menjelaskan aliran kerja user pada saat melakukan proses penampilan interface terkait aplikasi. Activity diagram dapat dilihat pada Gambar 3.11



Gambar 3.11 Diagram Tentang

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Tahapan implementasi sistem merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program. Untuk mendukung aplikasi yang dibuat, maka dalam hal ini menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang menunjang dalam pembangunan aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android.

4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras pembangun menjelaskan perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi media pembelajaran bahasa madura berbasis android Adapun perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Laptop dengan processor Intel Core 2 Duo,
- b. RAM 4 GB,
- c. HDD 300 GB,
- d. Monitor LCD 14"

4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak pembangun menjelaskan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi media pembelajaran bahasa madura berbasis android. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Ultimate
- b. Adobe Flash CS 5 Portable
- c. Adobe AIR for Android
- d. Android OS v.4.4 (Kitkat)
- e. Photoshop CS 5
- f. Corel Draw X4

4.1.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka berisi pemaparan setiap tampilan aplikasi pemantau pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android yang dibangun beserta scene sebagai layout dari masing-masing antarmuka seperti terlihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Implementasi Antarmuka Aplikasi

No	Halaman	Deskripsi	Scene
1.	Icon	Icon pertama ketika aplikasi belum berjalan	awal
2.	Menu Utama	Halaman menu Utama pada Aplikasi pembelajaran	menu_utama
3.	Budaya Madura	Halaman menu untuk penjelasan budaya Madura	budaya_madura
4.	Bahasa Madura	Halaman yang berisi menu materi bahasa Madura	bahasa_madura
5.	Profil	Halaman yang berisi tentang profil pengembang aplikasi	Profil
6.	Tentang	Halaman yang berisikan informasi tentang aplikasi	tentang

Berikut adalah tampilan antarmuka pada perangkat lunak Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android:

1. Halaman Utama

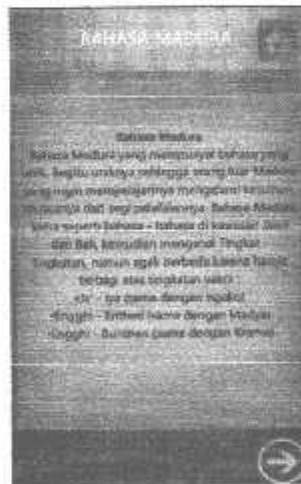
Halaman utama merupakan halaman pertama ketika Aplikasi pembelajaran bahasa Madura ini dijalankan. terdapat beberapa menu didalamnya, seperti tombol budaya madura, bahasa madura, profil dan tentang aplikasi. tunjukan pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan Halaman

2. Halaman Budaya Madura

Pada halaman budaya madura user dapat mempelajari pengertian tentang budaya madura mendasar dari bahasa, pakaian traditional, karapan sapi dan senjata khas madura.



Gambar 12 Tampilan Bahasa Madura



Gambar 13 Tampilan Karapan Sapi



Gambar 14 Tampilan Pakaian Adat



Gambar 15 Tampilan Senjata

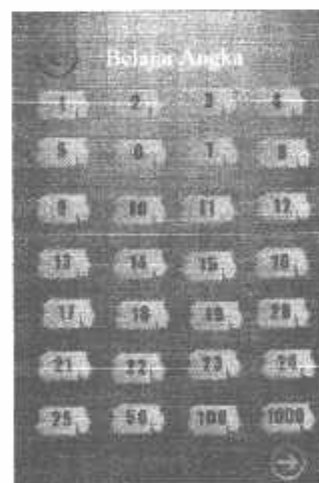
3. Halaman Bahasa Madura

Pada halaman Bahasa Madura user diberikan pilihan menu materi bahasa Madura yang di kemas dalam sebuah halaman untuk mempermudah, didalamnya terdapat beberapa menu, seperti menu Angka, Hari, Keluarga dan kosakata dan tombol home untuk kembali ke halaman utama, di tunjukan pada gambar 4.6.

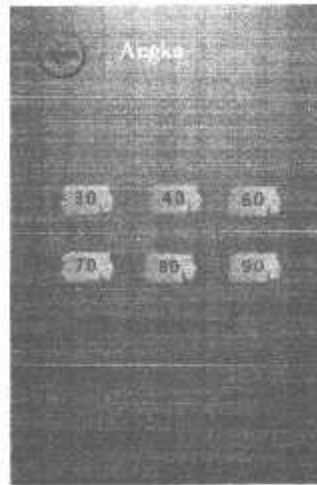


Gambar 16 Tampilan Bahasa Madura

Pada halaman bagian materi angka berisi tentang pengenalan nama-nama angka mulai dari angka satuan, puluhan, ratusan dan ribuan, terdapat juga tombol next untuk melihat materi angka yang ada dihalaman berikutnya, dan terdapat pula tombol kembali yang akan di hubungkan ke menu sebelumnya yaitu menu materi-materi, di tunjukan pada gambar 4.7 dan 4.8.



Gambar 17 Tampilan Halaman Angka



Gambar 18 Tampilan Halaman Angka

Pada halaman bagian isi materi angka berisi bilangan angka dalam bahasa indo dan terjemahan pada bahas Madurat erdapat juga tombol suara agar user dapat mengetahui pengucapan dalam bahas aslinya, tombol kembali untuk kembali ke halaman bahasa madura ditunjukkan pada gambar 4.9



Gambar 19 Tampilan isi dari angka

Pada halaman bagian materi hari berisi tentang pengenalan nama-nama hari mulai dari minggu hingga sabtu, terdapat juga tombol kembali ke halaman sebelumnya yaitu menu materi-materi, di tunjukan pada gambar 4.10.



Gambar 20 Tampilan isi dari hari

Pada halaman bagian isi materi hari berisi nama hari dalam bahasa indonesia dan terjemahan pada bahasa Madura terdapat juga tombol suara agar user dapat mengetahui pengucapan dalam bahas aslinya, tombol kembali untuk kembali ke halaman bahasa madura ditunjukkan pada gambar 4.11.



Gambar 21 Tampilan isi dari hari

Pada halaman bagian materi keluarga berisi nama anggota keluarga dalam bahasa indonesia dan terjemahan ke bahas madura, terdapat juga tombol kembali ke halaman sebelumnya yaitu menu materi-materi, di tunjukan pada gambar 4.12



Gambar 22 Tampilan Nama Keluarga

4. Halaman Profil

Pada halaman bagian profil berisi tentang gambar profil pengembang aplikasi media pembelajaran bahasa Madura berbasis android dan terdapat pula tombol home untuk kembali ke menu awal, di tunjukan pada gambar 4.13.



Gambar 23 Tampilan profil

4.2 Pengujian

Pengujian sistem merupakan tahapan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak.

4.2.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional sistem merupakan proses menampilkan sistem untuk menemukan adanya kesalahan atau tidak pada sistem, sebelum sistem diberikan kepada user, berikut hasil pengujian fungsional di tunjukan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsional

No.	Fungsi	Perangkat			
		A	B	C	D
1	Icon awal	√	√	√	X
2	Halaman Awal	√	√	√	X
3	Button Pengenalan Budaya Madura	√	√	√	X
4	Button Bahasa Madura	√	√	√	X
5	Button Profil	√	√	√	X
6	Button Tentang Aplikasi	√	√	√	X
7	Button Keluar	√	√	√	X
8	Halaman Pengenalan Budaya Madura	√	√	√	X
9	Semua Button di Pengenalan Budaya Madura	√	√	√	X
10	Halaman Bahasa Madura	√	√	√	X
11	Semua Button di Bahasa Madura	√	√	√	X
12	Halaman Profil	√	√	√	X
13	Semua Button di Profil	√	√	√	X
14	Halaman Tentang Aplikasi	√	√	√	X
15	Semua Button di Tentang Aplikasi	√	√	√	X

Keterangan:

√ = Berhasil

X = Tidak berhasil

A = Spesifikasi Motorola DROID RAZR M dengan detail perangkat seperti pada Tabel 4.3:

Tabel 4.1 Motorola DROID RAZR M

Spesifikasi Motorola DROID RAZR M	
Type	Super AMOLED capacitive touchscreen, 16M colors
Size	4.3 inches
RAM	1GB
OS	Android OS, v4.4.2 (KitKat)

B = Spesifikasi Motorola *Galaxy Nexus I9250* dengan detail perangkat seperti pada Tabel 4.4:

Tabel 4.2 Spesifikasi Galaxy Nexus I9250

Spesifikasi Samsung Galaxy Nexus I9250	
Type	Super AMOLED capacitive touchscreen, 16M colors
Size	4.65 inches
RAM	1GB
OS	Android OS, v4.4.2 (KitKat)

C = Spesifikasi Motorola Defy XT535 dengan detail perangkat seperti pada Tabel 4.5:

Tabel 4.3 Motorola Defy XT535

Spesifikasi Motorola Defy XT535	
Type	Super AMOLED capacitive touchscreen, 16M colors
Size	3.7 inches
RAM	512MB
OS	Android: v4.0(Ice Cream Sandwich)

D = Spesifikasi Sony Ericsson Xperia mini pro dengan detail perangkat seperti pada Tabel 4.6:

Tabel 4.4 Motorola Defy XT535

Spesifikasi Sony Ericsson Xperia mini pro	
Type	Super AMOLED capacitive touchscreen, 16M colors

Size	3 inches
RAM	512
OS	Android OS, v2.3 (Gingerbread)

Berdasarkan hasil pada tabel Pengujian fungsional diatas bahwa semua tombol dan halaman pada aplikasi tersebut berfungsi sesuai keinginan penulis tetapi hanya pada device Sonyericcson Xperia mini pro fitur tidak berfungsi.

Berdasarkan hasil pada tabel pengujian sistem operasi diatas bahwa aplikasi berjalan pada semua device sesuai keinginan penulis tetapi hanya pada sistem operasi Gingerbread aplikasi tidak berjalan.

4.2.2 Pengujian Tampilan

Pengujian tampilan merupakan suatu pengujian dimana aplikasi dapat dijalankan pada Perangkat dengan menggunakan ukuran layar yang berbeda seperti pada tabel 4.7.

Tabel 4.5 Hasil Pengujian Tampilan

No.	Perangkat	Portrait	Landscape	Layar
1	Motorola DROID RAZR M	√	X	4.3 inches
2	Samsung Galaxy Nexus I9250	√	X	4.65 inches
3	Motorola Defy XT535	√	X	3.5 inches
4	Sony Ericsson Xperia mini pro	X	X	3.0 inches

Keterangan:

√ = Berhasil

X = Tidak berhasil

Berdasarkan hasil pada tabel pengujian tampilan diatas bahwa aplikasi berjalan pada posisi potrait dan tidak berjalan pada posisi landscape untuk semua device.

4.2.3 Pengujian Terhadap User

Pengujian *user* bertujuan untuk memperoleh hasil responden dimana pengguna bisa memberikan penilaian saat aplikasi dicoba meliputi:

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 - a. Pernah
 - b. Tidak pernah
 - c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju

Berdasarkan data hasil kusioner tersebut, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus: $Y = P/Q * 100\%$

Keterangan:

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal.

Q = Jumlah responden

Y = Nilai persentase

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus diatas. Kuisisioner ini diberikan kepada 25 orang dengan jumlah 9 pertanyaan kuisisioner pada angket.

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?

Tabel 4.6 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 1

Pertanyaan	Opsi	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
1.	a.	Pernah	19	76
	b.	Tidak Pernah	6	24
	c.	Baru tahu	0	0
Jumlah			25	100

2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?

Tabel 4.7 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 2

Pertanyaan	Opsi	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
2	a.	Sering	10	40
	b.	Jarang	7	28
	c.	Tidak Pernah	8	32
Jumlah			25	100

3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?

Tabel 4.8 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 3

Pertanyaan	Opsi	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
3	a.	Sangat Setuju	10	40
	b.	Setuju	13	52

	c.	Kurang Setuju	2	8
Jumlah			25	100

4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?

Tabel 4.9 Hasil pengujian kuisioner soal nomor 4

Pertanyaan	Opsi	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
4	a.	Sangat Setuju	11	44
	b.	Setuju	12	48
	c.	Kurang Setuju	2	8
Jumlah			25	100

5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?

Tabel 4.10 Hasil pengujian kuisioner soal nomor 5

Pertanyaan	Opsi	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
5	a.	Sangat Setuju	13	52
	b.	Setuju	11	44
	c.	Kurang Setuju	1	4
Jumlah			25	100

6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?

Tabel 4.11 Hasil pengujian kuisioner soal nomor 6

Pertanyaan	Opsi	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
6	a.	Sangat Setuju	11	44
	b.	Setuju	12	48
	c.	Kurang Setuju	2	8
Jumlah			25	100

7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?

Tabel 4.12 Hasil pengujian kuisioner soal nomor 7

Pertanyaan	Opsi	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
7	a.	Sangat Setuju	10	40

	b.	Setuju	13	52
	c.	Kurang Setuju	2	8
Jumlah			25	100

8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?

Tabel 4.13 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 8

Pertanyaan	Opsi	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
8	a.	Sangat Setuju	14	56
	b.	Setuju	10	40
	c.	Kurang Setuju	1	4
Jumlah			25	100

9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?

Tabel 4.14 Hasil pengujian kuisisioner soal nomor 9

Pertanyaan	Opsi	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
9	a.	Sangat Setuju	8	32
	b.	Setuju	16	64
	c.	Kurang Setuju	1	4
Jumlah			25	100

4.2.4 Pengujian Performa

Pengujian performa merupakan pengujian pada saat perangkat mulai menjalankan aplikasi seperti pada tabel 4.17.

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Performa

No.	Perangkat	Waktu Eksekusi (detik)
1	Motorola DROID RAZR M	0,65
2	Samsung Galaxy Nexus I9250	0,54
3	Motorola Defy XT535	2,43
4	Sony Ericsson Xperia mini pro	-

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengujian fungsi didapatkan hasil bahwa semua fungsi aplikasi dapat berjalan 100% di Android OS Kitkat (4.4.2) dan Ice Cream Sandwich (4.0)
2. Berdasarkan pengujian user yang dilakukan dengan menyebar kuisioner kepada 25 pengguna didapatkan 44% menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi mudah digunakan, 52% menyatakan sangat setuju bahwa desain dari aplikasi dinyatakan menarik, 52% menyatakan setuju user dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran.
3. Berdasarkan pengujian performa yang dilakukan, didapatkan hasil tercepat pada perangkat Samsung Galaxy Nexus I9250 aplikasi berjalan dengan waktu 0,54 detik dan pada Motorola Droid RAZR M dengan waktu 0,65 detik.

5.2 Saran

Penulis memberikan saran untuk pengembangan aplikasi sebagai berikut:

1. Penambahan Animasi untuk lebih mempercantik tampilan dan lebih menarik user dalam pembelajaran.
2. Penambahan Game dengan menggunakan Kecerdasan Buatan atau AI untuk menambahkan pilihan dan nilai tambah untuk aplikasi aplikasi.
3. Aplikasi ini untuk kedepannya dapat di unggah di Play Store sehingga dapat di unduh oleh User yang ingin belajar Bahasa Madura.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfabeta. Uno, Hamzah B & Nina Lamatenggo. 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kgs. M. Hendra, Adinda Ramadhany, Nyimas Artina, Willy, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android (Jurnal Jurusan Teknik Informatika STMIK GI MDP)
- Kuntowijoyo, Prof. Dr. 2002. Perubahan Sosial Dalam Masyarakat Agraris Madura. Matabangsa. Yogyakarta.
- Prawitra, Andrian. 2008. Kamus Standart Bahasa Madura-Indonesia. Dian Rakyat. Jakarta.
- Rodrick Juraman, Stevanus. 2014. Pemanfaatan Smartphone Android Dalam Mengakses informasi Edukatif. Journal Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat VOLUME III NO.1:Manado
- Safaat H, Nazruddin. 2011. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika Bandung. Bandung.
- Westriningsih, Komputer Wahana. 2013. Adobe CS5. Andi. Yogyakarta.

LAMPIRAN



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG**

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Nikito Pradana Putra Rusiyanto
NIM : 11.18.120
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Rabu
Tanggal : 29 Agustus 2015

**Panitia Ujian Skripsi
Ketua Majelis Penguji**

Joseph Dedy Irawan, ST., MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Penguji Kedua

Ahmad Faisal, ST, MT
NIP.P. 1031000425

Moh. Miftakur Rokhman, S.Kom, M.Kom
NIP.P. 1031500479



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nikito Pradana Putra Rusiyanto
NIM : 11.18.120
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	18/6/2015	Acc Desain	
2	4/7/2015	Demo Aplikasi	
3	30/7/2015	Demo dan Konsultasi Konten	
4	8/8/2015	Acc Program	
5	13/8/2015	Acc Seminar Hasil	
6	19/8/2015	Acc Laporan	
7	20/8/2015	Pengujian Voice	
8	21/8/2015	Penulisan Kesimpulan	
9	26/8/2015	Acc Laporan	
10	27/8/2015	Acc Laporan Ujian Kompre	

Malang, 1 Oktober 2015
Dosen Pembimbing 1

Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP.P. 1031000438



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nikito Pradana Putra Rusiyanto
NIM : 11.18.120
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	18/6/2015	Demo Program	
2	4/7/2015	Penambahan Fitur Voice	
3	29/7/2015	Bab III	
4	30/7/2015	Demo Program dan Pengujian	
5	16/8/2015	Abstraksi dan Pustaka	
6	18/8/2015	Evaluasi dan Pengujian	
7	19/8/2015	Citasi dan Flowchart	
8	20/8/2015	Pengujian Voice	
9	21/8/2015	Point Penulisan Kesimpulan	
10	26/8/2015	Acc Kompre	

Malang, 1 Oktober 2015
Dosen Pembimbing 2

23/2016
1

Nurlaily Vendyansyah, ST



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 29 Mei 2015

Nomor : ITN-474/I.T.INF/TA/2015
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Tbu Suryo Adi Wibowo, ST.,MT.
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : NIKITO PRADANA PUTRA RUSTYANTO
Nim : 1118120
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri



Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

29 Mei 2015 S/D 29 September 2015

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional Malang
Joseph Dedy Hrawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002



Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145.
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 29 Mei 2015

Nomor : ITN-474/I.T.INF/TA/2015
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily vendyansyah, ST.
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : NIKITO PRADANA PUTRA RUSIYANTO
Nim : 1118120
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

29 Mei 2015 S/D 29 September 2015

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

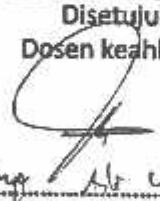

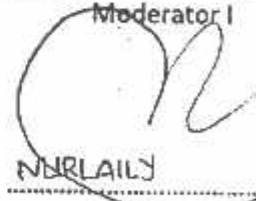
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
S t u a,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002


Form S-4a

BERITA ACARA SEMINAR JUDUL SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

No	Nama Mahasiswa : <u>NIKITO PRADANA PUTRA RUSIJANTO</u>		Nim <u>11.18.120</u>
1	Keterangan	Tanggal	Waktu
2	Pelaksanaan	<u>18 MEI 2015</u>	<u>LAB. ROBOTIK</u>
Tempat <u>Ruang 08.00</u>			
- Spesifikasi Judul (berilah tanda silang)**)			
3	a. Jaringan komputer b. Multimedia c. Basis data d. Pemrograman & RPL <input checked="" type="checkbox"/> e. Lainnya... <u>Android</u>		
1	Judul proposal yang diseminarkan mahasiswa	<u>Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android</u>	
	Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian		
Catatan :			
Catatan :			
Persetujuan judul skripsi			
Disetujui, Dosen keahlian I  <u>Sup. H. U.</u>	Disetujui, Dosen keahlian II  <u>ABU WAHABU</u>	Disetujui, Dosen keahlian III 	
Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika <u>Joseph Dedy Irawan, ST,MT</u> NIP. 19740416 200501 1 002	Moderator I  <u>NIHLAILY</u>	Moderator II 	

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	NURIES KAUSTIA-P
Usia	23
Jenis kelamin	a.laki-laki b.perempuan
Malang, 2015	
 (NURIES)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
a. Sering
b. Jarang
 c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	ADWASA PUTRA
Usia	22 th
Jenis kelamin	<input checked="" type="checkbox"/> laki-laki <input type="checkbox"/> perempuan
Malang, 18 - 8 2015	
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
 b. Tidak pernah
 c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
 b. Jarang
 c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	M Farizal Satma R
Usia	22
Jenis kelamin	<input checked="" type="radio"/> a. laki-laki <input type="radio"/> b. perempuan
Malang, 18 Agustus 2015	
 (Farizal)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
 b. Tidak pernah
 c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
 b. Jarang
 c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Ichwan da Hamdhan
Usia	21
Jenis kelamin	a.laki-laki ✓ b.perempuan
Malang, 18 Agustus 2015	
 ()	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
 b. Tidak pernah
 c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
 b. Jarang
 c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Joko T
Usia	42
Jenis kelamin	<input checked="" type="checkbox"/> laki-laki <input type="checkbox"/> b.perempuan
Malang, 2015	
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 - a. Pernah
 - Tidak pernah
 - c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 - Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 - Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 - a. Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 - a. Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Dewi Sri Wilujeng
Usia	21 tahun
Jenis kelamin	<input type="radio"/> a. laki-laki <input checked="" type="radio"/> b. perempuan
Malang, 19 Agustus 2015	
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
b. Jarang
c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
 b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Candra Putri Karina
Usia	19 tahun
Jenis kelamin	a. laki-laki <input checked="" type="radio"/> b. perempuan
Malang, 19 Agustus 2015	
 (Candra Putri k)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
b. Jarang
c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
 b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Maryati
Usia	20 tahun
Jenis kelamin	a.laki-laki <input checked="" type="radio"/> b.perempuan
Malang, 22 - 08 - 2015	
	

- Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
- Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
a. Sering
b. Jarang
 c. Tidak pernah
- Apakah pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
 b. Setuju
c. Kurang setuju
- Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
- Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
- Apakah anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
- Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
- Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

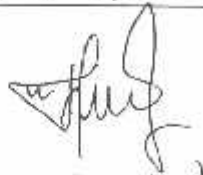
Kuisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Ayu Wulan Purnama Sari
Usia	19 th
Jenis kelamin	a. laki-laki
	b. perempuan
Malang, 20 Agustus 2015	
 (Ayu Wulan P.S.)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
a. Sering
 b. Jarang
c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
b. Setuju
 c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Wiwini Dwi J.
Usia	18 thn
Jenis kelamin	a.laki-laki
	<input checked="" type="checkbox"/> b.perempuan
Malang, 20 Agustus 2015	
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
b. Jarang
c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Eka Mufarramah
Usia	22 th
Jenis kelamin	a. laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
Malang, 20 Agust 2015	
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
b. Jarang
c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

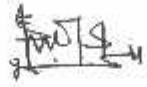
Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Siti Nur Farida
Usia	25th
Jenis kelamin	a.laki-laki
	b.perempuan
Malang, 20 Agustus 2015	
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
a. Sering
b. Jarang
 c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
 b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

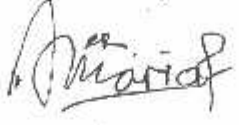
Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	FRANSISCA Herawati
Usia	18 Th
Jenis kelamin	a. laki-laki
	b. perempuan
Malang, 2015	
 (FRANSISCA. H.)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
b. Jarang
c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
 b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

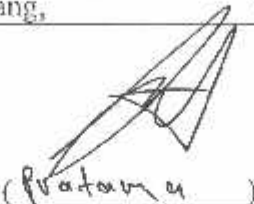
Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Maria Cornelia Lusdiana
Usia	50 Th
Jenis kelamin	a. laki-laki b. perempuan
Malang, 20 Agustus 2015	
 (Maria C - R)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
a. Sering
b. Jarang
 Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
 Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
a. Sangat setuju
 Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
 Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
a. Sangat setuju
 Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

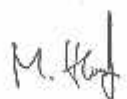
Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Pratama a
Usia	25 thun
Jenis kelamin	<input checked="" type="checkbox"/> laki-laki <input type="checkbox"/> b.perempuan
Malang, 2015	
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 - a. Pernah
 - b. Tidak pernah
 - c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	M. Hanafi
Usia	23
Jenis kelamin	a.laki-laki
	b.perempuan
Malang, 2015	
 (M. Hanafi)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 - a. Pernah
 - b. Tidak pernah
 - c. Baru tahu
 2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Tidak pernah
 3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
 5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
 6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
 7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
 8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
 9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
-

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Fafa Setia Kusumo
Usia	22
Jenis kelamin	<input checked="" type="checkbox"/> laki-laki <input type="checkbox"/> perempuan
Malang, 2015	
 (Fafa Setia Kusumo)	

- Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 - Pernah
 - Tidak pernah
 - Baru tahu
- Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 - Sering
 - Jarang
 - Tidak pernah
- Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 - Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
- Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 - Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - Kurang setuju
- Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 - Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - Kurang setuju
- Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - Kurang setuju
- Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 - Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - Kurang setuju
- Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 - Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - Kurang setuju
- Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 - Sangat setuju
 - Cukup setuju
 - Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Abdilla Stefanus Sembiring
Usia	23 tahun
Jenis kelamin	a.laki-laki b.perempuan
Malang, 2015	
 (Abdilla Stefanus Sembiring)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 - a. Pernah
 - b. Tidak pernah
 - c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 - a. Sangat setuju
 - b. Cukup setuju
 - c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	TRYO JOHYUDI C.K
Usia	21
Jenis kelamin	<input checked="" type="radio"/> laki-laki <input type="radio"/> perempuan
Malang,	2015
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a) Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
b. Jarang
c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Adim Husni
Usia	32
Jenis kelamin	a.laki-laki
	b.perempuan
Malang,	2015
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
a. Pernah
 b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
a. Sering
 b. Jarang
c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
 b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Martona
Usia	30 tahun
Jenis kelamin	a.laki-laki
	b.perempuan
Malang, 22 - 08 - 2015	
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
b. Jarang
c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
 b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

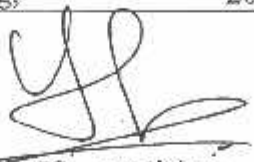
Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Alfan Niansi
Usia	17
Jenis kelamin	a.laki-laki
	b.perempuan
Malang, 19 Agustus 2015	
	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
a. Sering
b. Jarang
 c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 a. Sangat setuju
b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI


Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Febri Wahyud S.T
Usia	23
Jenis kelamin	a.laki-laki
	b.perempuan
Malang, 2015	
 (FEBRI WAHYUDI)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
 b. Tidak pernah
 c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
 a. Sering
 b. Jarang
 c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
 a. Sangat setuju
 b. Setuju
 c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
 a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
 c. Kurang setuju

ANGKET SURVEI APLIKASI

Kuisisioner Media Pembelajaran Bahasa Madura Berbasis Android kepada user, berilah tanda untuk menjawab pertanyaan kuisisioner dibawah ini :

Identitas User	
Nama	Ayub AL Amin
Usia	20
Jenis kelamin	<input checked="" type="radio"/> laki-laki <input type="radio"/> perempuan
Malang, 19 - 08 - 2015	
 (Ayub AL Amin)	

1. Apakah sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui Bahasa Madura?
 a. Pernah
b. Tidak pernah
c. Baru tahu
2. Apakah sebelumnya pernah menggunakan aplikasi tentang pengenalan bahasa?
a. Sering
b. Jarang
 c. Tidak pernah
3. Apa pendapat anda jika ada aplikasi android yang mengajarkan tentang Bahasa Madura?
a. Sangat setuju
 b. Setuju
c. Kurang setuju
4. Apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
5. Apakah desain dari aplikasi tersebut menarik?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
6. Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
7. Apa anda dapat mengerti dari materi dan pelatihan yang ada didalam media pembelajaran tersebut?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
8. Setujukah anda dengan adanya aplikasi tersebut?
 a. Sangat setuju
b. Cukup setuju
c. Kurang setuju
9. Apakah aplikasi tersebut bermanfaat untuk anda?
a. Sangat setuju
 b. Cukup setuju
c. Kurang setuju

Source Code

1. Splash Screen

```
Play();
lanjutoke.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_19);

function fl_ClickToGoToScene_19(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menu_utama");
}
```

2. Halaman Utama

```
Stop();
pengertian2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene);

function fl_ClickToGoToScene(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "pengertian");
}

materi4.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_2);
function fl_ClickToGoToScene_2(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "materi");
}
latihan2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_3);
function fl_ClickToGoToScene_3(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "latihan2");
}
tentang2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_4);
function fl_ClickToGoToScene_4(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "tentang");
}

petunjuk.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_13);
function fl_ClickToGoToScene_13(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "petunjuk");
}
keluar3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_CloseWindow_3);
function fl_CloseWindow_3(event:Event):void
{
    stage.nativeWindow.close();
}
```

3. Halaman Pengertian bahasa

```
/* Click to Go to Scene and Play  
Clicking on the specified symbol instance plays the movie  
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home_pengertian.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToScene_8);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_8(event:MouseEvent):void  
{  
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");  
}
```

```
/* Click to Go to Next Frame and Stop  
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead  
to the next frame and stops the movie.
```

```
*/
```

```
terus_pengertian1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToNextFrame_28);
```

```
function fl_ClickToGoToNextFrame_28(event:MouseEvent):void  
{  
    nextFrame();  
}
```

```
-
```

```
/* Click to Go to Scene and Play  
Clicking on the specified symbol instance plays the movie  
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home_pengertian1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToScene_15);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_15(event:MouseEvent):void  
{  
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_tama");  
}
```

```
/* Click to Go to Next Frame and Stop
```

```
{
    prevFrame();
}
```

4. Materi Bahasa Madura

```
stop();
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home_materi.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_7);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_7(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.
```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```
*/
```

```
bag1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame);
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(30);
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.
```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.
-

```
*/  
  
bag2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2);  
  
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(31);  
}  
  
/* Click to Go to Frame and Stop  
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead  
to the specified frame in the timeline and stops the movie.  
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.  
  
Instructions:  
1. Replace the number 5 in the code below with the frame  
number you would like the playhead to move to when the  
symbol instance is clicked.  
*/  
  
bag3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_3);  
  
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_3(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(32);  
}  
  
/* Click to Go to Frame and Stop  
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead  
to the specified frame in the timeline and stops the movie.  
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.  
  
Instructions:  
1. Replace the number 5 in the code below with the frame  
number you would like the playhead to move to when the  
symbol instance is clicked.  
*/  
  
bag4.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_4);  
  
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_4(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(33);  
}  
  
/* Click to Go to Frame and Stop  
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead  
to the specified frame in the timeline and stops the movie.  
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.
```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag5.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_5);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_5(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(34);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag6.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_6);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_6(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(35);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag7.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_7);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_7(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(36);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag8.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_8);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_8(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(37);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag9.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_9);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_9(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(38);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag10.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_10);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_10(event:MouseEvent):void  
{
```

```
        gotoAndStop(39);
    }

    /* Click to Go to Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the specified frame in the timeline and stops the movie.
    Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

    Instructions:
    1. Replace the number 5 in the code below with the frame
    number you would like the playhead to move to when the
    symbol instance is clicked.
    */

    bag11.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_11);

    function
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_11(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(40);
    }

    /* Click to Go to Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the specified frame in the timeline and stops the movie.
    Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

    Instructions:
    1. Replace the number 5 in the code below with the frame
    number you would like the playhead to move to when the
    symbol instance is clicked.
    */

    bag12.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_12);

    function
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_12(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(41);
    }

    /* Click to Go to Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the specified frame in the timeline and stops the movie.
    Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

    Instructions:
    1. Replace the number 5 in the code below with the frame
    number you would like the playhead to move to when the
    symbol instance is clicked.
    */

    bag13.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_13);
```

```
function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_13(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(42);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.
```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag14.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_14);
```

```
function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_14(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(43);
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.
```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag15.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_15);
```

```
function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_15(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(44);
}
```

```
/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.
```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

```
*/

bag16.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_16);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_16(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(45);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:
1. Replace the number 5 in the code below with the frame
number you would like the playhead to move to when the
symbol instance is clicked.
*/

bag17.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_17);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_17(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(46);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:
1. Replace the number 5 in the code below with the frame
number you would like the playhead to move to when the
symbol instance is clicked.
*/

bag18.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_18);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_18(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(47);
}

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the specified frame in the timeline and stops the movie.
Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.
```

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag19.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_19);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_19(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(48);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag20.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_20);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_20(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(49);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag21.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_21);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_21(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(50);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag22.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_22);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_22(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(51);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag23.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_23);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_23(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(52);  
}
```

/* Click to Go to Frame and Stop

Clicking on the specified symbol instance moves the playhead to the specified frame in the timeline and stops the movie. Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

Instructions:

1. Replace the number 5 in the code below with the frame number you would like the playhead to move to when the symbol instance is clicked.

*/

```
bag24.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_25);
```

```
function  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_25(event:MouseEvent):void  
{
```

```

        gotoAndStop(53);
    }

    /* Click to Go to Next Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the next frame and stops the movie.
    */
    -

    /* Click to Go to Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the specified frame in the timeline and stops the movie.
    Can be used on the main timeline or on movie clip timelines.

    Instructions:
    1. Replace the number 5 in the code below with the frame
    number you would like the playhead to move to when the
    symbol instance is clicked.
    */

    bl.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_27);

    function
    fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_27(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndStop(1);
    }

    /* Click to Go to Next Frame and Stop
    Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
    to the next frame and stops the movie.
    */

    terus1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToNextFrame_2);

    function fl_ClickToGoToNextFrame_2(event:MouseEvent):void
    {
        nextFrame();
    }

    /* Click to Go to Scene and Play
    Clicking on the specified symbol instance plays the movie
    from the specified scene and frame.

    Instructions:
    1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would
    like play.
    2. Replace 1 with the frame number you would like the movie
    to play from in the specified scene.
    */
    stop();

```

```

home_latihan2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_423);

function fl_ClickToGoToScene_423(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}
-

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would
like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie
to play from in the specified scene.
*/
stop();
home_latihan2_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_133);

function fl_ClickToGoToScene_133(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}
-

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.

Instructions:
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would
like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie
to play from in the specified scene.
*/
stop();
home_latihan2_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_134);

function fl_ClickToGoToScene_134(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}
-
import flash.events.MouseEvent;

var questions:Array=new Array();
var answers:Array=new Array();

var loader:URLLoader = new URLLoader();
loader.addEventListener(Event.COMPLETE,loadXML);
loader.load(new URLRequest("data_soal.xml"));

```

```

function loadXML(e:Event):void
{
    var myxml = new XML(e.target.data);
    var loop =myxml.ques.length();
    for (var
i=0;i<loop;i++){questions[i]=myxml.ques[i].q1;

    answers[i]=[myxml.ques[i].op1,myxml.ques[i].op2,myxml.
ques[i].op3,myxml.ques[i].op4];

        }
        //gotoAndPlay(2);
    }
stop();

function main(e:MouseEvent){
    gotoAndPlay(2);
}
function sekor(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(4);
}
mulai2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, main);
sekortinggi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sekor);
/*
trace(questions[1]);
trace(answers[1]);
trace(answers[1][0]);
trace(answers[1][1]);
trace(answers[1][2]);
*/
-
var soSavedScNa:SharedObject =
SharedObject.getLocal("gameP13ksLksf3"); // Set the variable
'soSavedScNa' to be a shared object

// + save it as
'gameP13ksLksf3'
/**Object
var savedSN:Object = soSavedScNa.data.nameScore; // Set the
variable 'savedSN'

// If statements + functions
if (savedSN == null) { // Check if a game save is created.
If it is not, create one
    trace("New game save created");
    savedSN = { // Set the variable 'savedSN'
        name1:"-";
        name2:"-";
        name3:"-";
        name4:"-";
        score1:"-";
        score2:"-";
        score3:"-";
        score4:"-"};

```

```

        soSavedScNa.data.nameScore = savedSN; // Set the data
in the save file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite existing save file
    }
    -
    //
    // ** Leaderboard **
    //
    //
    stop();
    //
    // Listeners
    backButton1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, goBack);
    //
    // Functions
    function goBack(event:MouseEvent) { // Go back to the start
menu
        gotoAndStop(1);
    }
    //
    // Leaderboard
    // 1 place
    name1.text = savedSN.name1;
    points1.text = savedSN.score1;
    // 2 place
    name2.text = savedSN.name2;
    points2.text = savedSN.score2;
    // 3 place
    name3.text = savedSN.name3;
    points3.text = savedSN.score3;
    // 4 place
    name4.text = savedSN.name4;
    points4.text = savedSN.score4;
    //
    -
import flash.utils.Timer;

var qno=0;var rnd1;
var rnd2;
tick.visible=false;
salah.visible=false;
var right_answers:int=0;
var wrong_answers=0;
var right=0;

function change_question(){
    //untuk memberi nilai setiap soal
    if(tick.visible){
        right++;
        right_answers+=5;
    }
    if(salah.visible){
        wrong_answers++;
        right_answers-=5;
    }
    if(qno==questions.length){

```

```

        gotoAndPlay(2);
    }
    else
    {
        tick.visible=false;
        salah.visible=false;
        rnd1=Math.ceil(Math.random()*3);

        rnd2=Math.ceil(Math.random()*questions.length)-1;
        q.text=questions[rnd2];
        if(questions[rnd2]=="x")
        {
            change_question();
        }
        questions[rnd2]="x";
        enable_disable(1);
        if(rnd1==1){opt1.text=answers[rnd2][0];
        opt2.text=answers[rnd2][1];
        opt3.text=answers[rnd2][2];opt4.text=answers[rnd2][3];
        }
        if(rnd1==2)
        {
            opt1.text=answers[rnd2][2];
            opt2.text=answers[rnd2][0];
            opt3.text=answers[rnd2][1];
            opt4.text=answers[rnd2][3];
        }
        if(rnd1==3){opt1.text=answers[rnd2][1];
        opt2.text=answers[rnd2][2];
        opt3.text=answers[rnd2][0];
        opt4.text=answers[rnd2][3];
        }
    }
}

function enable_disable(a)
{
    if(a==0)
    {
        shade1.mouseEnabled=false;
        shade2.mouseEnabled=false;
        shade3.mouseEnabled=false;
        shade4.mouseEnabled=false;
    }
    if(a==1)
    {
        shade1.mouseEnabled=true;
        shade2.mouseEnabled=true;
        shade3.mouseEnabled=true;
        shade4.mouseEnabled=true;
    }
}

change_question();

next_b1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction1);

```

```

function ButtonAction1(eventObject:MouseEvent) {
    qno++;change_question();
    //jika sudah 20 soal
    if (qno == 20)
    {
        myTimer.removeEventListener(TimerEvent.TIMER,
countdown);
    }
}

shade1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction2);
shade2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction3);
shade3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction4);
shade4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction5);

function ButtonAction2(eventObject:MouseEvent)
{enable_disable(0);
if(rnd1==1)
{
    tick.visible=true;
    tick.y=shade1.y
    }
    else{salah.visible=true;
    salah.y=shade1.y
    }
}
function ButtonAction3(eventObject:MouseEvent)
{
    enable_disable(0);
    if(rnd1==2)
    {
        tick.visible=true;
        tick.y=shade2.y
        }
        else
        {
            salah.visible=true;
            salah.y=shade2.y
            }
        }
function ButtonAction4(eventObject:MouseEvent)
{
    enable_disable(0);
    if(rnd1==3)
    {
        tick.visible=true;
        tick.y=shade3.y
        }
        else
        {
            salah.visible=true;
            salah.y=shade3.y
            }
        }
function ButtonAction5(eventObject:MouseEvent)
{

```

```

enable_disable(0);
if(rnd1==4)
{
    tick.visible=true;
    tick.y=shade4.y
}
else{salah.visible=true;
salah.y=shade4.y
}
}

stop();

//Menambahkan Timer pengerjakan Soal
var nCount:Number = 1200;
var myTimer:Timer = new Timer(1000, nCount);

timer_txt.text = nCount.toString();
myTimer.start();

myTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, countdown);

function countdown(e:TimerEvent):void
{
    nCount--;
    timer_txt.text = String((nCount)-
myTimer.currentCount);
    timer_txt.text = nCount.toString();
    if(nCount == 0)
    {
        timer_txt.text = "Over";
        gotoAndStop(3);
    }
}
-
import flash.events.MouseEvent;

nameField.text = "";
score.text=String(right_answers);
ra.text=right;
wa.text=wrong_answers;

stop();

coba22.buttonMode=true;
function klikcoba(e:MouseEvent){
    gotoAndStop(1);
}
coba22.addEventListener(MouseEvent.CLICK,klikcoba);

buttonSave1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
saveScore);
//buttonContinue.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
continueStartM);
//

```

```

// Functions
function saveScore(event:MouseEvent) { // Save the score
    if (right_answers == 0) { // If the SCORE is equal to
0
        nameField.textColor = 0x000000;
        nameField.text = "No Points";
    } else if (right_answers < savedSN.score4) { //
The score is to small to end up on the leaderboard
        nameField.textColor = 0x000000;
        nameField.text = "Score<";
    } else if (nameField.text == "" || nameField.text
== "Name") { // If the text field is empty and equal to
'Name'
        nameField.textColor = 0xFFC000;
        nameField.text = "Name";
        this.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,
checkTextName);
    } else {
        /**// Save the score
        if ((right_answers > savedSN.score1 ||
savedSN.score1 == "-") && right_answers != 0) {
            trace("Score 1");
            savedSN = { // Set the date the
savedSN variable will have
                name1:nameField.text,
                name2:savedSN.name1,
                name3:savedSN.name2,
                name4:savedSN.name3,
                score1:right_answers,
                score2:savedSN.score1,
                score3:savedSN.score2,
                score4:savedSN.score3};
            soSavedScNa.data.nameScore = savedSN;
// Set the data in the save file to the savedSN variable
soSavedScNa.flush(); // Overwrite
existing save file

            buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);

            //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_
UP, continueStartM);
            //gotoAndStop(1); // Go to the start
menu
        } else if ((right_answers > savedSN.score2
|| savedSN.score2 == "-") && right_answers != 0) {
            trace("Score 2");
            savedSN = { // Set the date the
savedSN variable will have
                name1:savedSN.name1,
                name2:nameField.text,
                name3:savedSN.name2,
                name4:savedSN.name3,
                score1:savedSN.score1,
                score2:right_answers,
                score3:savedSN.score2,

```

```

        score4:savedSN.score3});
        soSavedScNa.data.nameScore = savedSN;
// Set the data in the save file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite
existing save file

        buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);

        //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_
UP, continueStartM);
        //gotoAndStop(1); // Go to the start
menu
        } else if ((right_answers > savedSN.score3
|| savedSN.score3 == "-") && right_answers != 0) {
        trace("Score 3");
        savedSN = { // Set the date the
savedSN variable will have
                name1:savedSN.name1,
                name2:savedSN.name2,
                name3:nameField.text,
                name4:savedSN.name3,
                score1:savedSN.score1,
                score2:savedSN.score2,
                score3:right_answers,
                score4:savedSN.score3});
        soSavedScNa.data.nameScore = savedSN;
// Set the data in the save file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite
existing save file

        buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);

        //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_
UP, continueStartM);
        //gotoAndStop(1); // Go to the start
menu
        } else if ((right_answers > savedSN.score4
|| savedSN.score4 == "-") && right_answers != 0) {
        trace("Score 4");
        savedSN = { // Set the date the
savedSN variable will have
                name1:savedSN.name1,
                name2:savedSN.name2,
                name3:savedSN.name3,
                name4:nameField.text,
                score1:savedSN.score1,
                score2:savedSN.score2,
                score3:savedSN.score3,
                score4:right_answers};
        soSavedScNa.data.nameScore = savedSN;
// Set the data in the save file to the savedSN variable
        soSavedScNa.flush(); // Overwrite
existing save file

```

```

        buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);

        //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_
UP, continueStartM);
        //gotoAndStop(1); // Go to the start
menu
    }
}
gotoAndStop(4);
}

function checkTextName(event:Event) { // Set the nameField
to the normal text color
    if (nameField.text != "" && nameField.text != "Name")
{ // If the nameField is not rill and not equal to 'Name'
    nameField.textColor = 0x000000;
    this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
checkTextName);
    }
}
function continueStartM(event:MouseEvent) { // Go to the
start menu
    buttonSave1.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,
saveScore);
    //buttonContinue.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_
UP, continueStartM);
    //this.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
checkTextName);
    //gotoAndStop(4); // Go to the start menu
}

```

5. Petunjuk

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

*/

```

home_petunjuk.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_14);

```

```

function fl_ClickToGoToScene_14(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menu_utama");
}
-

```

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home_petunjuk1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_17);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_17(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndStop(1, "menu_utama");
}
```

6. Tentang

```
/* Click to Go to Next Frame and Stop
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the next frame and stops the movie.
```

```
*/
```

```
next_tentang1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToNextFrame_27);
```

```
function fl_ClickToGoToNextFrame_27(event:MouseEvent):void
{
    nextFrame();
}
```

```
/* Click to Go to Previous Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance moves the playhead
to the previous scene in the timeline and continues playback
in that scene.
```

```
*/
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie
from the specified scene and frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
home_tentang2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToScene_10);
```