

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

4.1 Implementasi

Implementasi program adalah implementasi dari analisis dan desain sistem yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diharapkan dengan adanya implementasi ini dapat dipahami jalannya Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pemula Tingkat Sekolah Dasar pada LBB NEC Surabaya. Pertama-tama *user* harus mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan dari program yang akan diimplementasikan baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak komputer.

4.2 Kebutuhan Sistem

Dalam tahap ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat lunak yang telah dikembangkan. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pemula Tingkat Sekolah Dasar pada LBB NEC Surabaya ini memerlukan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun perangkat lunak yang digunakan, yaitu:

1. Sistem operasi Windows XP Service Pack 2.
2. Aplikasi program adalah Microsoft Visual Studio 2008.
3. Penyimpanan *database* menggunakan SQL Server Compact.

Perangkat keras yang digunakan, yaitu:

1. Processor minimal Pentium IV (sebaiknya lebih).
2. RAM minimal 256 MB.

3. VGA on Board.
4. Harddisk 20 GB.
5. Monitor resolusi 1024 x 768 atau lebih.
6. Keyboard dan mouse.
7. *Active Speaker*.

4.3 Instalasi Program

Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pemula Tingkat Sekolah Dasar pada LBB NEC Surabaya ini membutuhkan perangkat lunak yang sudah terinstalasi, adapun tahapan-tahapan instalasi dan pengaturan (*setting*) sistem, yaitu :

1. *Install* sistem operasi Windows XP Service Pack 2.
2. *Install* aplikasi pemrograman Microsoft Visual Studio 2008.
3. *Install* Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pemula Tingkat Sekolah Dasar pada LBB NEC Surabaya.

4.4 Menu Login

Menu Login yang terdiri dari form Login digunakan untuk masuk ke aplikasi. *User* yang *login* juga harus tercatat dalam *database*. Untuk masuk ke aplikasi *user* diminta memasukkan *username* dan *password*-nya. Ada 2 tingkatan hak akses *user* dalam program ini, yaitu sebagai:

1. Tentor
2. Siswa

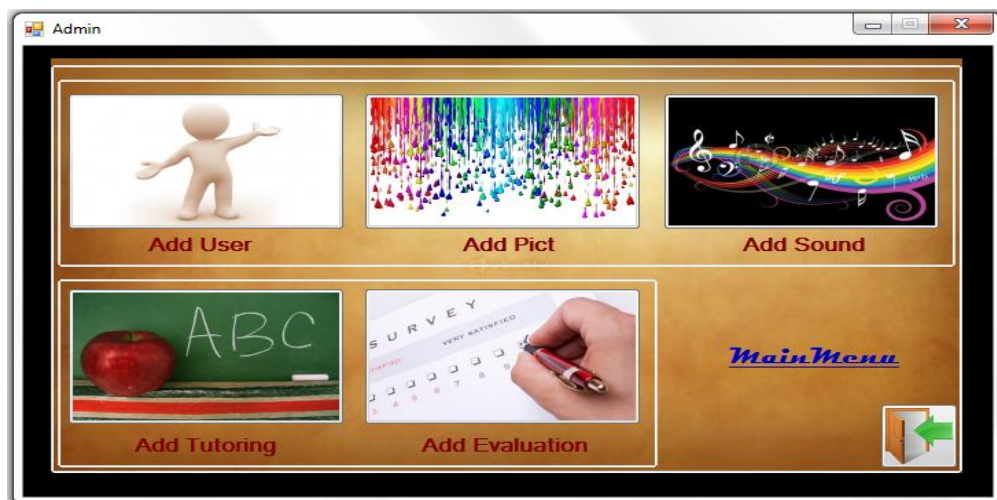
Menu berikutnya yang akan muncul dan yang bisa diakses oleh *user* tergantung kepada tingkatan hak akses *user* tersebut. Adapun tampilan dari form Login dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Menu Login

4.5 Menu Admin

Menu admin pada Gambar 4.2 merupakan menu utama bagi tentor. Menu ini memiliki 5 submenu yaitu, Master Add User, Master Gambar, Master Suara, Isi Tutoring, dan Isi Evaluasi.



Gambar 4.2 Menu Admin

Adapun penjelasan dari fungsi submenu-submenu pada menu admin adalah sebagai berikut:

a. Submenu Add User

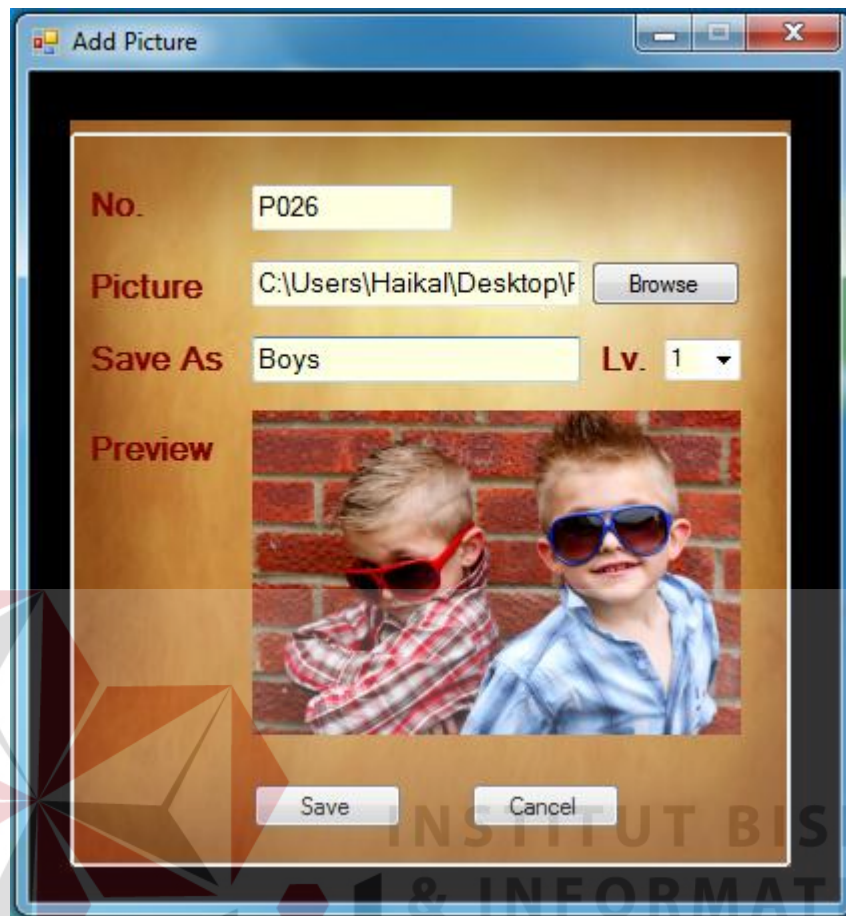
Menu ini berfungsi untuk mencatat *user* baru yang akan diberi akses untuk menjalankan aplikasi. Tampilan menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Menu Add User

b. Submenu Master Gambar

Menu ini berfungsi untuk mengambil file gambar berformat .jpg .bmp .gif .png dan .wmf dari media penyimpanan di komputer maupun media penyimpanan eksternal, membuat salinan dari file gambar tersebut untuk disimpan di database aplikasi. Adapun tampilan dari menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Menu Master Gambar

c. Submenu Master Suara

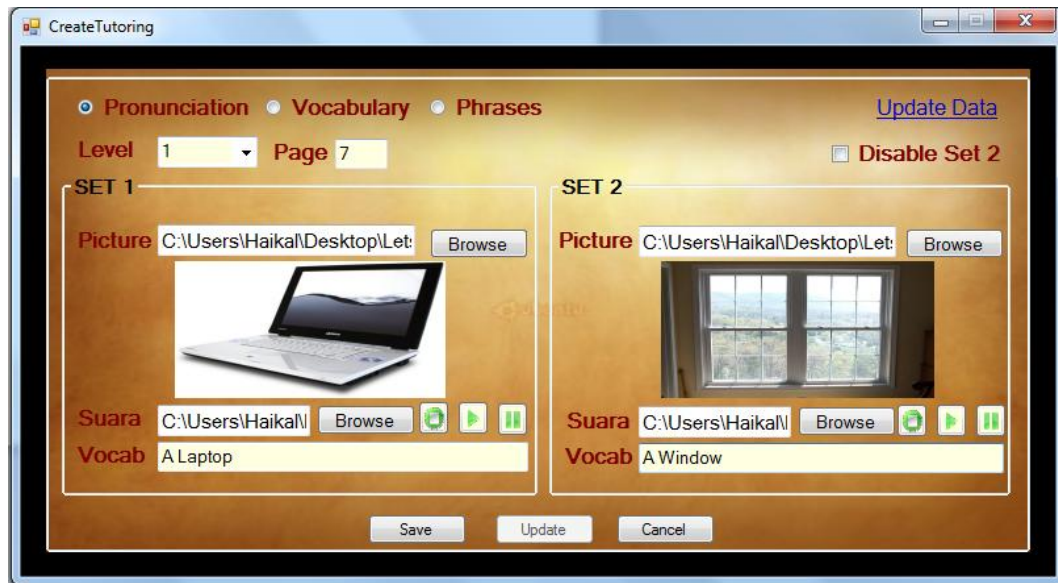
Menu ini berfungsi untuk mengambil file suara berformat .mp3 dan .wav dari media penyimpanan di komputer maupun media penyimpanan eksternal, membuat salinan dari file suara tersebut untuk disimpan di database aplikasi. Adapun tampilan dari menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.5



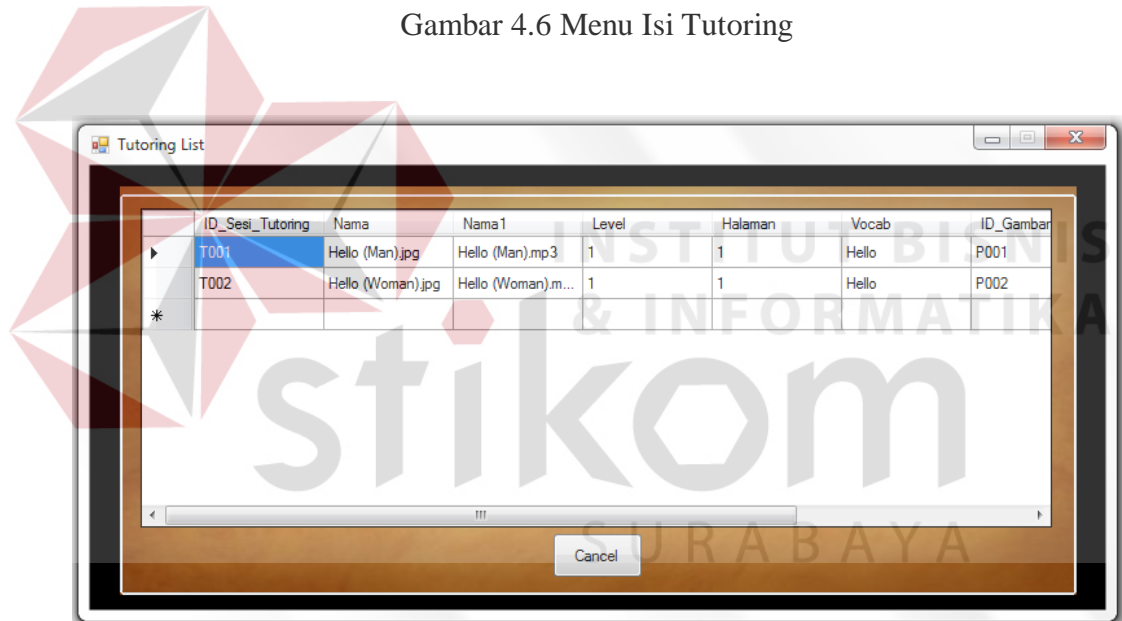
Gambar 4.5 Menu Master Suara

d. Submenu Isi Tutoring

Menu ini digunakan untuk menyusun materi *tutoring* dengan menentukan pada *level* berapa materi tersebut akan ditempatkan, gambar dan suara yang menyertainya serta kalimat apa yang mewakili gambar dan suara tersebut. Tampilan menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.6. Menu pada Gambar 4.7 digunakan untuk memilih data-data *tutoring* yang telah tercatat di dalam *database* untuk digunakan dalam proses *update*.



Gambar 4.6 Menu Isi Tutoring



Gambar 4.7 Menu Tutoring List

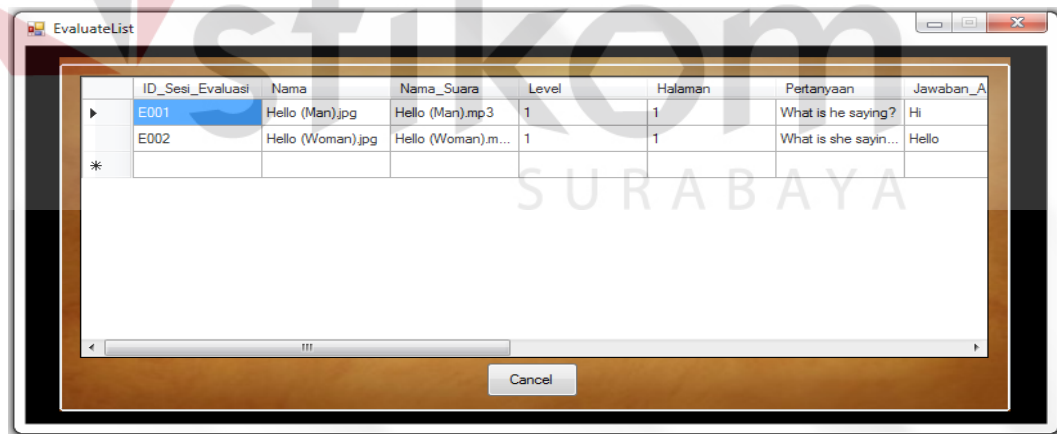
e. Submenu Isi Evaluasi

Menu ini digunakan untuk menyusun materi evaluasi dengan menentukan pada *level* berapa materi evaluasi tersebut akan ditempatkan, gambar dan suara yang menyertainya, pertanyaan apa yang mewakili gambar dan suara tersebut serta beberapa pilihan jawaban. Tampilan menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.8.

Menu pada Gambar 4.9 ini digunakan untuk memilih data-data evaluasi yang telah tercatat di dalam *database* untuk digunakan dalam proses *update*.



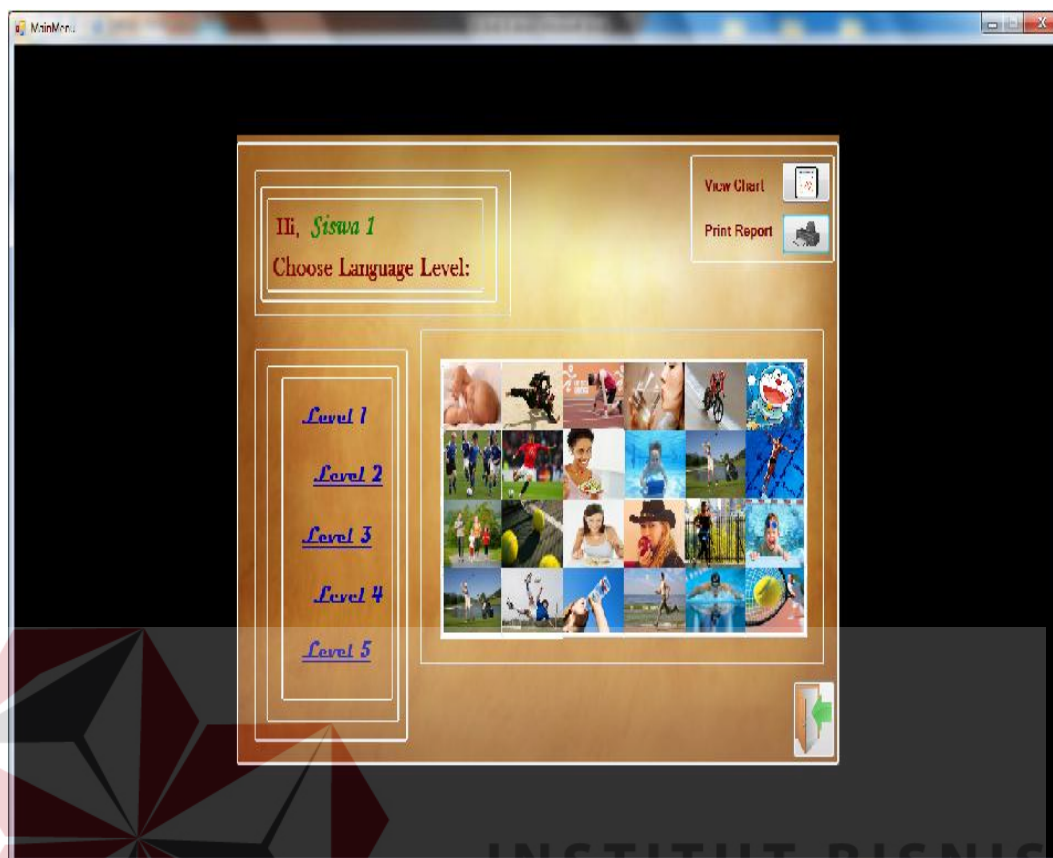
Gambar 4.8 Menu Isi Evaluasi



Gambar 4.9 Menu Evaluation List

4.6 Menu User

Menu pada Gambar 4.10 ini merupakan menu utama dari *user*. Menu User ini terbagi menjadi tiga *submenu* yaitu, Unit Menu, Menu Report dan Grafik.

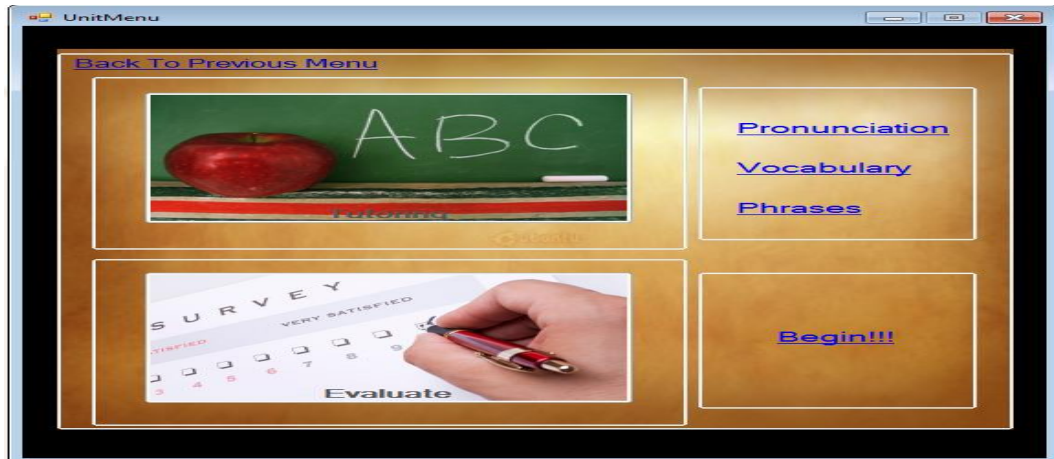


Gambar 4.10 Menu Utama User

Penjelasan tentang ketiga *submenu* tersebut akan dijelaskan di bawah:

a. Submenu Unit Menu

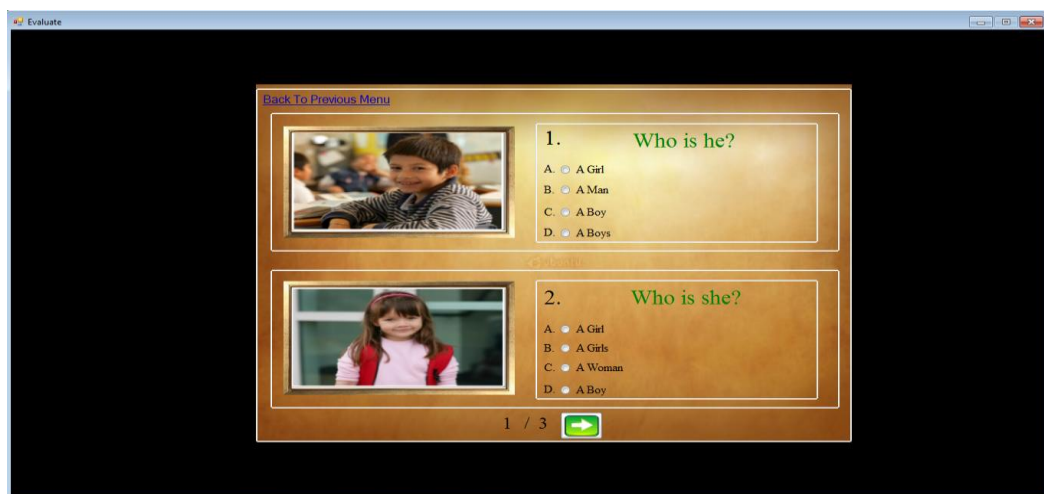
Unit Menu ini dipergunakan untuk mengakses dua menu utama pembelajaran yaitu, menu *tutoring* dan menu evaluasi. Tampilan dari menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.11. Menu Tutoring berisi pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode *Direct*. Menu ini berisi gambar, suara dan kosakata yang mewakili gambar dan suara tersebut. Tampilan menu ini dapat dilihat dari Gambar 4.12. Menu Evaluasi berisi evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris. Menu ini berisi gambar, suara, pertanyaan dan pilihan jawaban yang mewakili gambar dan suara tersebut. Tampilan menu ini dapat dilihat dari Gambar 4.13.



Gambar 4.11 Menu Unit



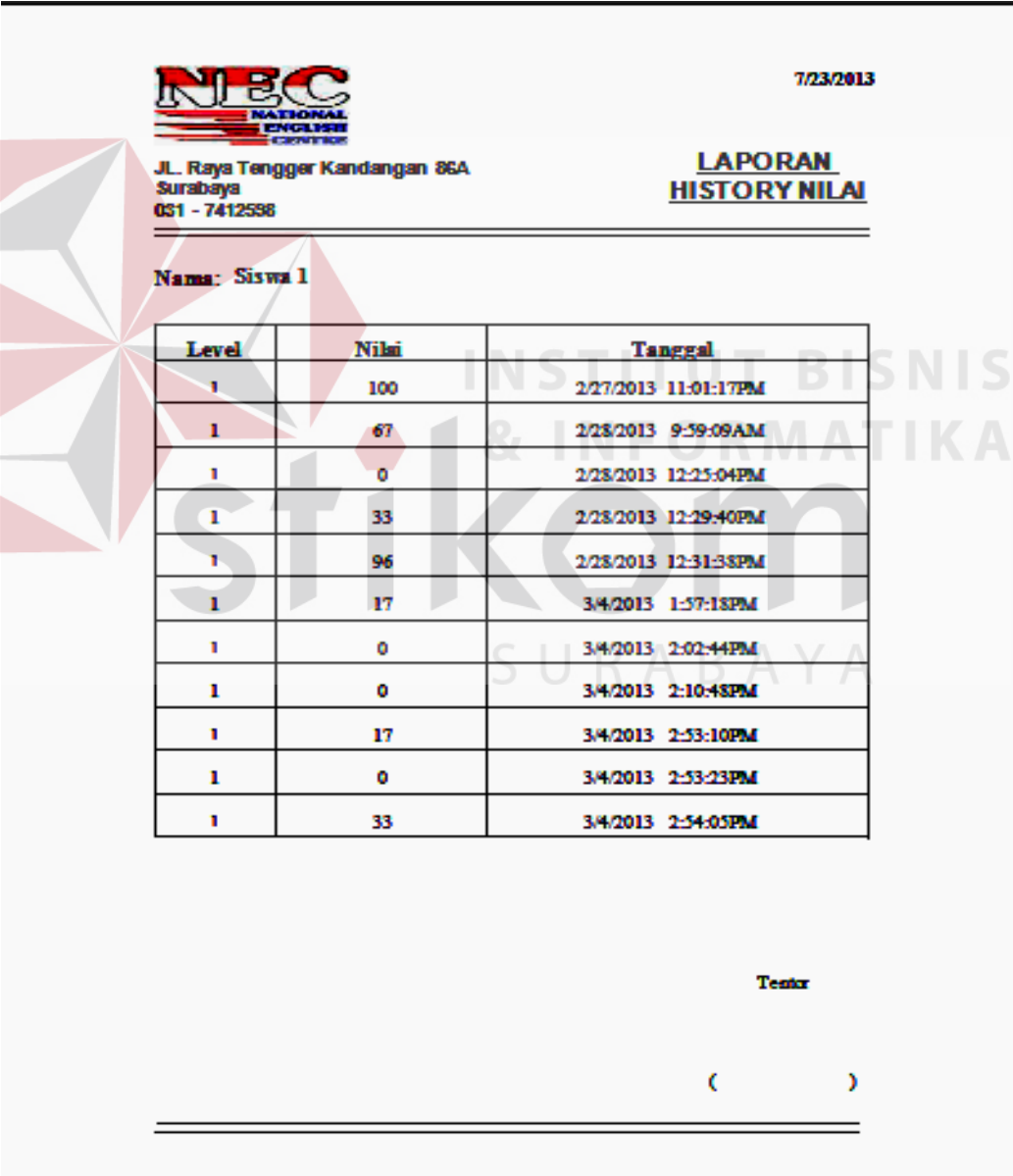
Gambar 4.12 Menu Tutoring



Gambar 4.13 Menu Evaluasi

b. Menu Report

Menu ini menampilkan semua hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh *user* dalam bentuk laporan. Tampilan menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.14. Tentor pun dapat melihat perkembangan belajar para siswa yang telah melakukan evaluasi dengan memilih jenis report apa yang akan ditampilkan seperti pada Gambar 4.15.



NEC
NATIONAL
ENGLISH
CENTER

7/23/2013

JL. Raya Tengger Kandangan 86A
Surabaya
031 - 7412598

**LAPORAN
HISTORY NILAI**

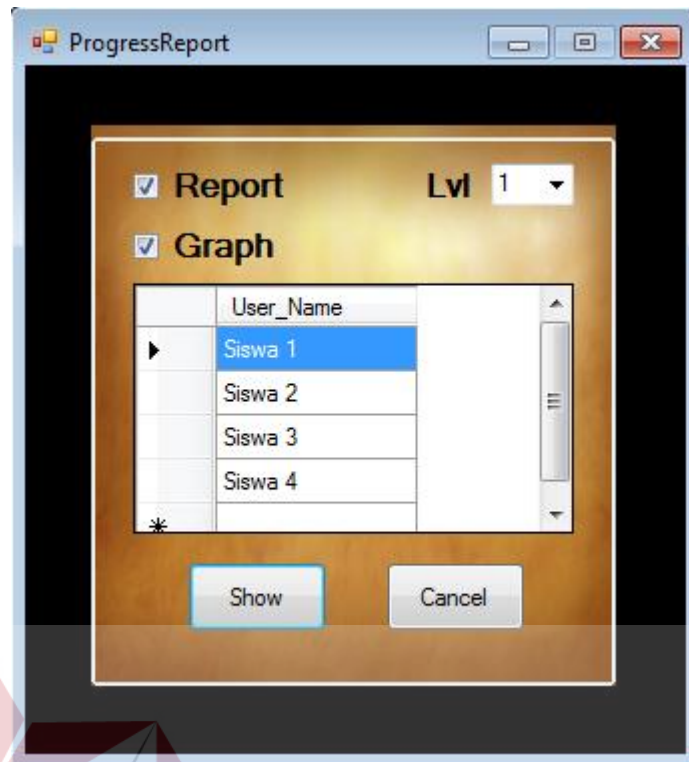
Nama: Siswa 1

Level	Nilai	Tanggal
1	100	2/27/2013 11:01:17PM
1	67	2/28/2013 9:59:09AM
1	0	2/28/2013 12:25:04PM
1	33	2/28/2013 12:29:40PM
1	96	2/28/2013 12:31:38PM
1	17	3/4/2013 1:57:18PM
1	0	3/4/2013 2:02:44PM
1	0	3/4/2013 2:10:48PM
1	17	3/4/2013 2:53:10PM
1	0	3/4/2013 2:53:23PM
1	33	3/4/2013 2:54:05PM

Tentor

()

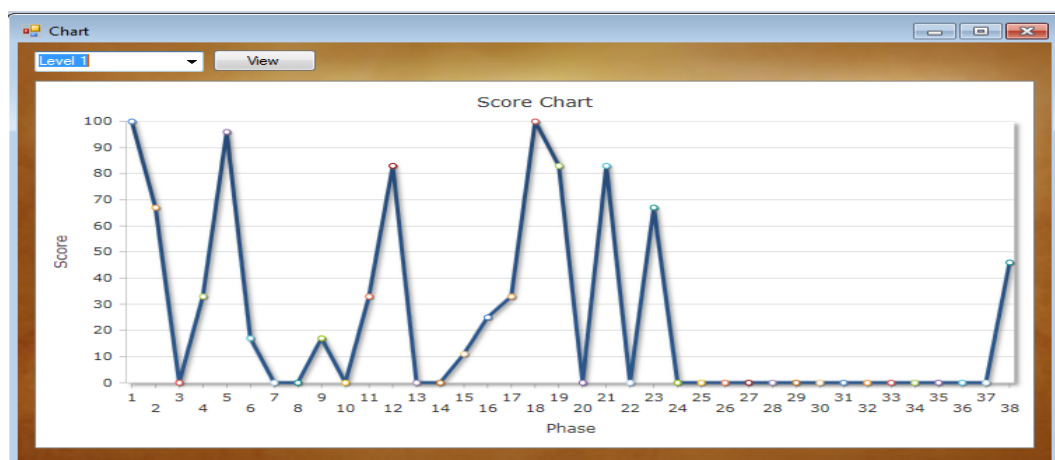
Gambar 4.14 Report



Gambar 4.15 Menu Progress Report

c. Grafik

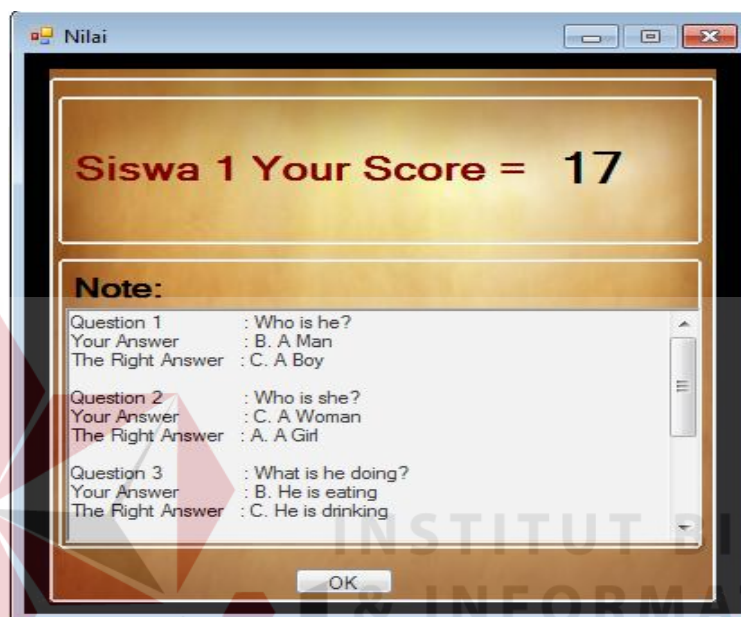
Untuk menampilkan keseluruhan history evaluasi yang dilakukan oleh user untuk tiap-tiap level evaluasi dalam bentuk grafik. Tampilan menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Grafik

4.7 Menu Nilai

Menu pada Gambar 4.17 ini menampilkan nilai yang didapat setelah melakukan proses evaluasi, memberikan catatan jawaban salah yang dilakukan user dan memberi pembedulannya.



Gambar 4.17 Menu Nilai

4.8 Evaluasi

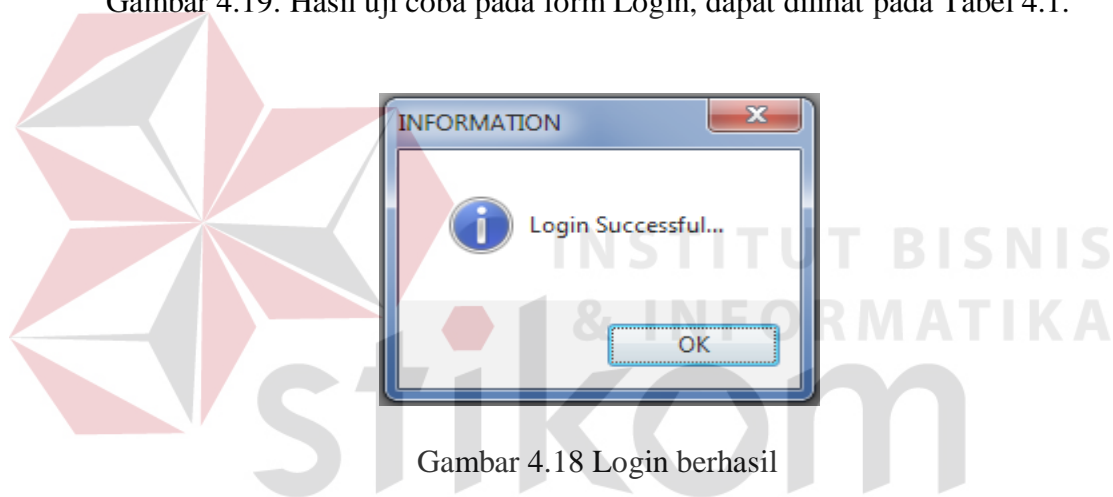
Setelah menyelesaikan proses perancangan dan pembangunan aplikasi, maka selanjutnya dilakukan proses uji coba aplikasi berupa uji coba implementasi guna mengetahui saran, kritik, komentar, koreksi dari subyek-subyek yang telah ditunjuk.

4.8.1 Uji Coba Sistem

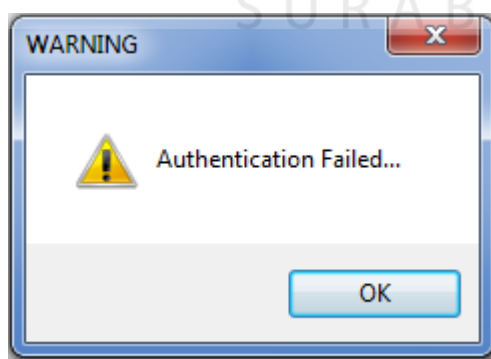
Uji coba sistem dilakukan untuk memastikan setiap menu maupun fungsi yang terdapat pada aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dapat berjalan dengan semestinya, sesuai dengan tujuan awal pembuatan aplikasi.

1. Uji Coba Form Login

Uji coba yang dilakukan pada form Login bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dimasukkan oleh pengguna baik itu admin maupun siswa telah sesuai atau tidak. Jika proses *login* berhasil, maka akan muncul tampilan seperti pada Gambar 4.18, admin akan berpindah ke menu Admin seperti yang terlihat pada Gambar 4.2, jika user adalah siswa maka akan berpindah ke menu User seperti yang terlihat pada Gambar 4.10. Apabila proses *login* tidak berhasil, maka pengguna akan diberi peringatan seperti yang terlihat pada Gambar 4.19. Hasil uji coba pada form Login, dapat dilihat pada Tabel 4.1.



Gambar 4.18 Login berhasil



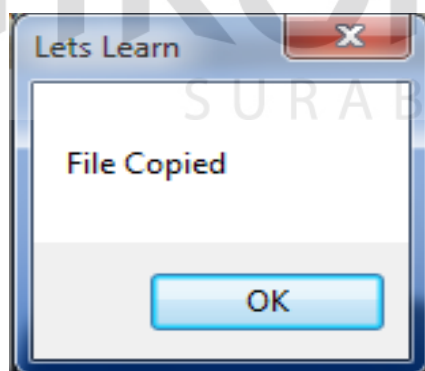
Gambar 4.19 Login gagal

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Form Login

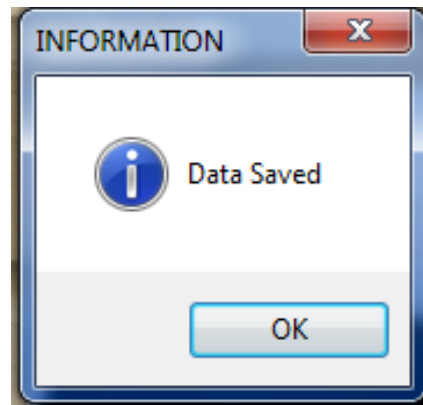
No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
1.	Mendeskripsikan username dan password yang valid	Memasukkan data 1 seperti yang terlihat pada tabel 3.9	Berpindah ke menu admin	Aplikasi sesuai. berpindah menu admin (Gambar 4.2)
2	Mendeskripsikan username atau password tidak valid	Memasukkan data username: coba dan password: coba	Muncul pesan yang bertuliskan "Authentication Failed"	Aplikasi sesuai, muncul peringatan (Gambar 4.19)

2. Uji Coba Form Master Gambar

Uji coba yang ada pada form master gambar digunakan untuk memastikan file gambar yang dipilih dapat ditampilkan *preview*, dapat disalin dan disimpan dengan benar ke dalam database. Jika file gambar dapat di preview dengan benar maka akan terlihat seperti pada Gambar 4.3 dan jika file gambar dapat disalin dan disimpan ke dalam database maka akan muncul informasi seperti pada Gambar 4.20 dan Gambar 4.21.

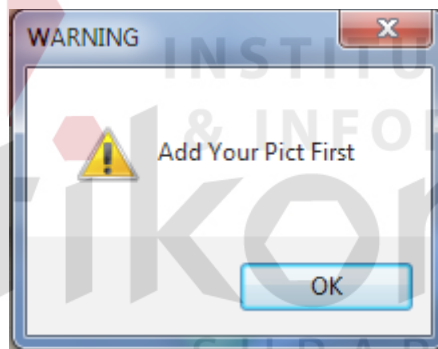


Gambar 4.20 File Tersalin

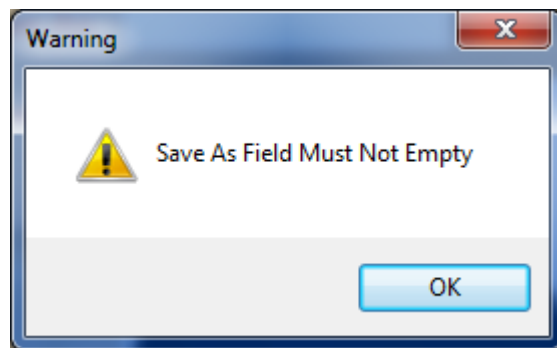


Gambar 4.21 File Tersimpan

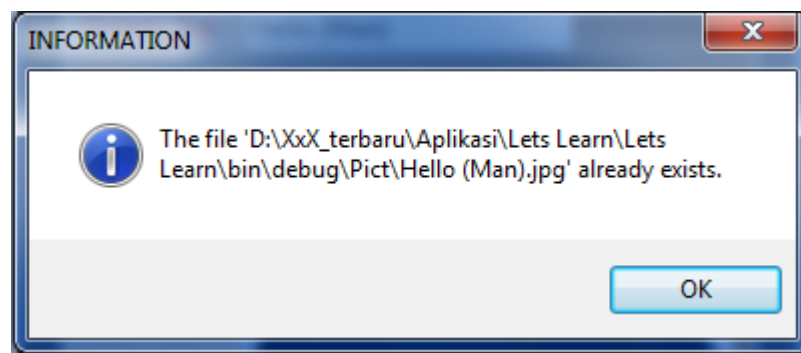
Apabila file gambar gagal disimpan maka akan muncul peringatan seperti pada Gambar 4.22, Gambar 4.23 dan Gambar 4.24. Hasil uji coba form master gambar dapat dilihat pada Tabel 4.2



Gambar 4.22 File Gambar Kosong



Gambar 4.23 Peringatan Penamaan Kosong



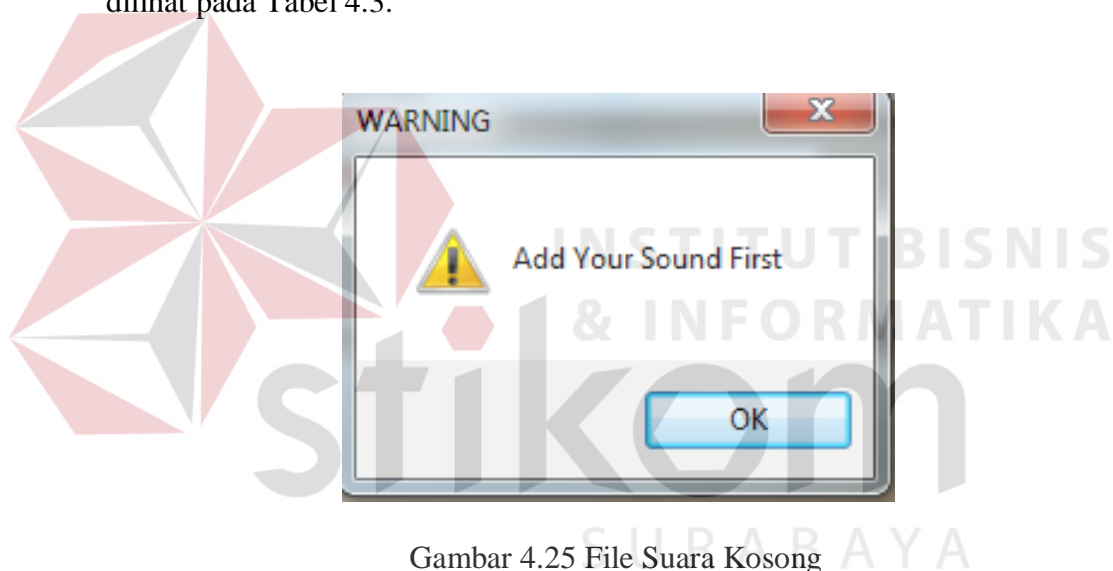
Gambar 4.24 Peringatan Data Sama

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Form Master Gambar

No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output system
1.	Memunculkan preview gambar yang akan disimpan dalam database	Memilih file gambar yang diinginkan dengan menekan tombol Browse	Muncul preview gambar yang dipilih	Aplikasi sesuai, muncul preview gambar (Gambar 4.3)
2.	Meyimpan gambar yang telah dipilih ke dalam database	Menekan tombol Save	File gambar tersebut tersalin dan tersimpan dalam database	Aplikasi sesuai, muncul informasi tersalin (Gambar 4.20) dan tersimpan (Gambar 4.21)
3.	Menghindari file gambar kosong	Tidak memilih file gambar untuk disimpan	Muncul pesan "Data tidak boleh kosong" dan tidak berhasil melakukan proses simpan	Aplikasi sesuai, muncul peringatan (Gambar 4.22)
4.	Menghindari penamaan kosong	Tidak memasukkan nama file gambar yang akan disimpan	Muncul pesan "Nama tidak boleh kosong" dan tidak berhasil melakukan proses simpan	Aplikasi sesuai, muncul peringatan (Gambar 4.23)

3. Uji Coba Form Master Suara

Uji coba yang ada pada form master suara digunakan untuk memastikan file suara yang dipilih dapat diputar, dapat disalin dan disimpan dengan benar ke dalam database. Jika file suara dapat diputar dengan benar maka aplikasi telah berjalan dengan benar dan jika file suara dapat disalin dan disimpan ke dalam database maka akan muncul informasi seperti pada Gambar 4.20 dan Gambar 4.21. Apabila file suara gagal disimpan maka akan muncul peringatan seperti pada Gambar 4.23 dan Gambar 4.25. Hasil uji coba form master gambar dapat dilihat pada Tabel 4.3.



Gambar 4.25 File Suara Kosong

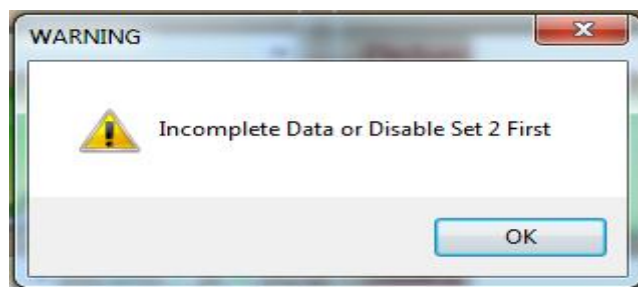
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Form Master Suara

No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
1.	Memunculkan nama file suara yang akan disimpan ke dalam database	Memilih file suara yang diinginkan dengan menekan tombol Browse	Muncul nama file suara yang telah dipilih	Aplikasi sesuai, nama file dapat ditampilkan (Gambar 4.4)
2.	Meyimpan suara yang telah dipilih ke	Menekan tombol Save	File suara tersebut tersalin dan tersimpan dalam	Aplikasi sesuai, dapat dilihat pada gambar (Gambar

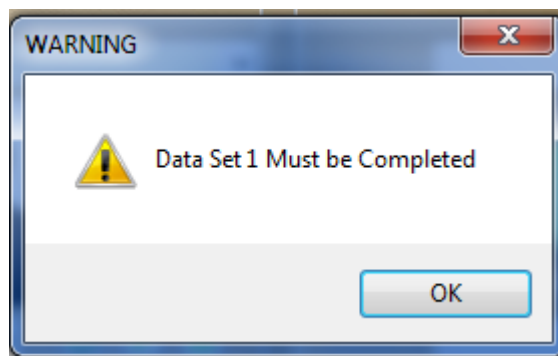
No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
	dalam database		database	4.20 dan 4.21)
3.	Menghindari file suara kosong	Tidak memilih file suara untuk disimpan	Muncul pesan “Data tidak boleh kosong” dan tidak berhasil melakukan proses simpan	Aplikasi sesuai, muncul peringatan (Gambar 4.23)
4.	Menghindari penamaan kosong	Tidak memasukkan nama file suara yang akan disimpan	Muncul pesan “Nama tidak boleh kosong” dan tidak berhasil melakukan proses simpan	Aplikasi sesuai, muncul peringatan (Gambar 4.24)
5.	Mampu memutar file suara yang telah dipilih	Menekan tombol Play	File suara dapat diputar dengan benar	Aplikasi sesuai, file suara dapat diputar
6.	Mampu mem-pause file suara yang sedang diputar	Menekan tombol Pause	File suara yang sedang diputar dapat di pause	Aplikasi sesuai, file yang diputar dapat di pause

4. Uji Coba Form Isi Tutoring

Uji coba yang ada pada form isi tutoring digunakan untuk memastikan data tutoring dapat disusun dengan benar. Apabila gagal disimpan maka akan muncul peringatan seperti pada Gambar 4.26 dan Gambar 4.27. Hasil uji coba form master gambar dapat dilihat pada Tabel 4.4.



Gambar 4.26 Peringatan Data Tidak Lengkap, Set 2 Aktif



Gambar 4.27 Data Tidak Lengkap

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Form Isi Tutoring

No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output system
1.	Combobox gambar mampu mengambil data gambar yang tersimpan di dalam database	Menekan tombol pada combobox gambar	Muncul deretan nama-nama file gambar yang tersimpan dalam database	Aplikasi sesuai (Gambar 4.6)
2.	Memunculkan preview gambar atas nama file gambar yang dipilih pada combobox gambar	Memilih file gambar yang diinginkan melalui combobox	Muncul preview gambar yang dipilih	Aplikasi sesuai (Gambar 4.6)
3.	Combobox suara mampu mengambil data suara yang tersimpan di dalam database	Menekan tombol pada combobox suara	Muncul deretan nama-nama file suara yang tersimpan dalam database	Aplikasi sesuai (Gambar 4.6)
4.	Memunculkan nama file suara yang akan disimpan ke dalam database	Memilih file suara yang diinginkan dengan menekan tombol Browse	Muncul nama file suara yang telah dipilih	Aplikasi sesuai (Gambar 4.6)
5.	Mampu memutar file suara yang	Menekan tombol Play	File suara dapat diputar dengan benar	Aplikasi sesuai

No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output system
	telah dipilih			
6.	Mampu mem-pause file suara yang sedang diputar	Menekan tombol Pause	File suara yang sedang diputar dapat di pause	Aplikasi sesuai
7.	Mampu men-stop file suara yang sedang diputar	Menekan tombol Stop	File suara yang sedang diputar dapat di stop	Aplikasi sesuai
8.	Menghindari salah satu data yang diperlukan kosong	Tidak mengisi salah satu field yang dibutuhkan dalam form ini	Muncul pesan “Data tidak boleh kosong” dan tidak berhasil melakukan proses simpan	Aplikasi sesuai (Gambar 4.26 dan Gambar 4.27)
9.	Mampu menyimpan data tutoring yang telah dibuat	Menekan tombol Save	Muncul pesan “Data tersimpan” dan berhasil melakukan proses simpan	Aplikasi sesuai (Gambar 4.21)

5. Uji Coba Form Isi Evaluasi

Uji coba yang ada pada form isi evaluasi digunakan untuk memastikan data evaluasi dapat disusun dengan benar. Apabila gagal disimpan maka akan muncul peringatan seperti pada Gambar 4.26 dan Gambar 4.27. Hasil uji coba form evaluasi dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Form Isi Evaluasi

No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output system
1.	Combobox gambar mampu mengambil data gambar yang tersimpan di dalam database	Menekan tombol pada combobox gambar	Muncul deretan nama-nama file gambar yang tersimpan dalam database	Aplikasi sesuai (Gambar 4.8)

No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output system
2.	Memunculkan preview gambar atas nama file gambar yang dipilih pada combobox gambar	Memilih file gambar yang diinginkan melalui combobox	Muncul preview gambar yang dipilih	Aplikasi sesuai (Gambar 4.8)
3.	Combobox suara mampu mengambil data suara yang tersimpan di dalam database	Menekan tombol pada combobox suara	Muncul deretan nama-nama file suara yang tersimpan dalam database	Aplikasi sesuai (Gambar 4.8)
4.	Memunculkan nama file suara yang akan disimpan ke dalam database	Memilih file suara yang diinginkan dengan menekan tombol Browse	Muncul nama file suara yang telah dipilih	Aplikasi sesuai (Gambar 4.8)
5.	Mampu memutar file suara yang telah dipilih	Menekan tombol Play	File suara dapat diputar dengan benar	Aplikasi sesuai
6.	Mampu mem-pause file suara yang sedang diputar	Menekan tombol Pause	File suara yang sedang diputar dapat di pause	Aplikasi sesuai
7.	Mampu men-stop file suara yang sedang diputar	Menekan tombol Stop	File suara yang sedang diputar dapat di stop	Aplikasi sesuai
8.	Menghindari salah satu data yang diperlukan kosong	Tidak mengisi salah satu field yang dibutuhkan dalam form ini	Muncul pesan "Data tidak boleh kosong" dan tidak berhasil melakukan proses simpan	Aplikasi sesuai (Gambar 4.26 dan Gambar 4.27)
9.	Mampu menyimpan data evaluasi yang telah dibuat	Menekan tombol Save	Muncul pesan "Data tersimpan" dan berhasil melakukan proses simpan	Aplikasi sesuai (Gambar 4.21)

4.8.2 Uji Coba Angket

Berdasarkan hasil uji coba sistem, dilakukan pengujian ulang terhadap aplikasi ini oleh pengguna yang bersangkutan, yaitu pengajar di LBB NEC dan siswa LBB NEC. Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket sesuai dengan penggunaannya.

1. Uji Coba Isi Materi

Uji coba isi materi melibatkan pengajar di LBB NEC Surabaya. Data hasil uji coba selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Isi Materi

No.	Pertanyaan	Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	
1.	Apakah pembentukan materi dalam aplikasi ini cukup untuk memahami Bahasa Inggris tingkat pemula?		✓				4
2.	Apakah pembagian materi dalam tingkatan level membantu dalam pembelajaran Bahasa Inggris tingkat pemula?		✓				4
3.	Apakah penggunaan gambar dan suara sudah sesuai dengan materi yang disampaikan?			✓			3
4.	Apakah isi materi sudah terorganisir dengan baik?			✓			3
5.	Apakah penggunaan kosakata pada tiap-tiap materi dan evaluasi sudah tepat?		✓				4
6.	Apakah soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi dalam aplikasi?		✓				4
7.	Apakah materi dalam menu tutoring sudah sesuai?		✓				4
Jumlah skor hasil pengumpulan data							26
Persentase hasil uji coba							74,29%

Pengolahan data angket untuk setiap pertanyaan, menggunakan Persamaan 2.1, Persamaan 2.2 dan Persamaan 2.3. Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket uji coba isi materi.

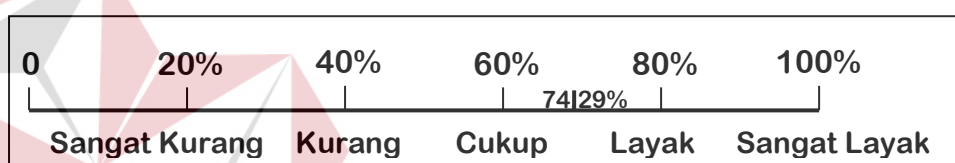
$$QS(1) : 1 \times 4 = 4$$

$$ST_{tot} : 5 \times 7 \times 1 = 35$$

$$Pre : \frac{26}{35} \times 100\% = 74,29\%$$

Nilai akhir yang berupa angka persentase menunjukkan nilai 74,29%.

Nilai tersebut berada di antara interval 60% dan 80 %.



Gambar 4.28 Interpretasi Skor Angket Uji Coba Isi Materi

2. Uji Coba Desain

Uji coba desain melibatkan pengajar di LBB NEC Surabaya. Data hasil uji coba selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Desain

No.	Pertanyaan	Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	
1.	Apakah desain tata letak pada aplikasi ini menarik?			✓			3
2.	Apakah implementasi desain tata letak yang digunakan sudah konsisten?			✓			3
3.	Bagaimana penilaian anda terhadap kombinasi warna yang digunakan dalam aplikasi ini?			✓			3
4.	Apakah huruf yang digunakan dalam aplikasi ini secara umum sudah sesuai?			✓			3
5.	Bagaimana pendapat anda mengenai			✓			3

No.	Pertanyaan	Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	
	kemudahan navigasi pada aplikasi ini?						
6.	Apakah aplikasi ini menarik secara keseluruhan?			✓			3
7.	Apakah penggunaan gambar dan suara pada aplikasi ini telah sesuai dengan isi materi pembelajaran?			✓			3
Jumlah skor hasil pengumpulan data							21
Persentase hasil uji coba							60%

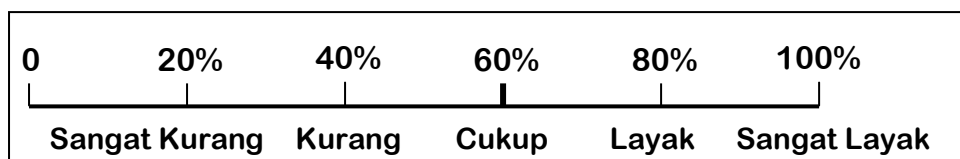
Pengolahan data angket untuk setiap pertanyaan, menggunakan Persamaan 2.1, Persamaan 2.2 dan Persamaan 2.3. Berikut ini adalah hasil pengolahan data angket uji coba desain.

$$QS(1) : 1 \times 3 = 3$$

$$ST_{tot} : 5 \times 7 \times 1 = 35$$

$$Pre : \frac{21}{35} \times 100\% = 60\%$$

Nilai akhir yang berupa angka persentase menunjukkan nilai 60% dapat dilihat pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Intepretasi Skor Angket Uji Coba Desain

3. Uji Coba Pengguna

Uji coba ini melibatkan 30 orang calon pengguna yang mengikuti program Bahasa Inggris di LBB NEC Surabaya. Berikut ini adalah hasil uji coba yang dihitung menggunakan skala Likert.

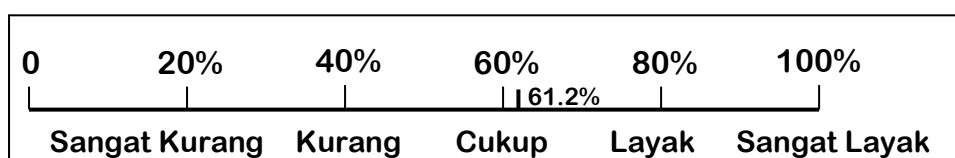
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Pengguna

No.	Pertanyaan	Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	
1.	Apakah tampilan aplikasi ini menarik perhatian untuk belajar?	-	64	24	12	-	100
2.	Apakah menu-menu dalam aplikasi memudahkan untuk belajar?	-	16	78	-	-	94
3.	Apakah gambar-gambar yang digunakan dalam aplikasi ini menarik perhatian untuk belajar?	-	16	66	8	-	90
4.	Apakah materi pembelajarannya mudah dipahami?	-	-	90	-	-	90
5.	Apakah suara dalam materi terdengar jelas?	-	32	24	28	-	84
6.	Apakah materi yang disajikan lengkap?	-	16	54	8	4	82
7.	Apakah materi yang disajikan menarik secara keseluruhan?	-	8	84	-	-	92
8.	Apakah materi evaluasi yang disajikan menarik?	-	64	30	-	4	98
9.	Apakah aplikasi pembelajaran ini menarik?	-	-	90	-	-	90
10.	Apakah aplikasi ini membantu dalam mempelajari Bahasa Inggris?	-	32	66	-	-	98
Jumlah skor hasil pengumpulan data							918
Persentase hasil uji coba							61,2%

$$QS(1) : 16 \times 4 = 64$$

$$ST_{tot} : 5 \times 10 \times 30 = 1500$$

$$Pre : \frac{918}{1500} \times 100\% = 61,2\%$$



Gambar 4.30 Intepretasi Skor Angket Uji Coba Pengguna