APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika

Oleh:

Nama : **Ika Fibrianti**

NIM : **05 523 217**

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2009

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

TUGAS AKHIR

Oleh:

Nama : **Ika Fibrianti**

NIM : **05 523 217**

Yogyakarta, Desember 2009

Pembimbing tunggal,

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	:	**Ika Fibrianti**
NIM	:	**05 523 217**

Tugas Akhir dengan Judul :

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Tuhas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan tulisan atau karya yang saya ambil dengan menyalin, meniru, dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol atau algoritma atau program yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran orang lain, yang saya aku seolah-olah sebagai tulisan atau karya saya sendiri.

Apabila saya melakukan hal tersebut di atas, baik sengaja atau tidak, dengan ini saya menyatakan menarik Tugas Akhir yang saya ajukan sebagai karya saya sendiri ini. Bila di kemudian hari terbukti bahwa saya telah melakukan tindakan di atas, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas Islam Indonesia batal saya terima.

Yogyakarta, Desember 2009

Yang membuat Pernyataan

Ika Fibrianti

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Oleh :

Nama : **Ika Fibrianti**
NIM : **05 523 217**

Telah dipertahankan Didepan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, Desember 2009

Tim penguji :

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom
Ketua

Ami Fauzijah, ST. MT
Anggota I

Affan Mahtarami, S.Kom
Anggota II

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia

Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Alhamdulillahirobbil 'alamiin, Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat dan RahimNya sehingga penyusunan laporan tugas akhir ini selesai dengan baik. Sholawat salam selamanya senantiasa tercurah kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW, beserta para keluarga, sahabat, dan pengikutnya sampai akhir zaman.

Tugas akhir adalah salah satu syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Selama pelaksanaan tugas akhir dan penulisan laporan ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Sehingga penulis memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Edy Suandi Hamid, selaku *Rektor Universitas Islam Indonesia.*
2. Bapak Fathul Wahid, ST. M.Sc selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia yang sekaligus dosen pembimbing.

4. Seluruh dosen dan staff karyawan Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri UII.
5. Kedua orang tua dan adikku, yang selalu member motivasi, do'a dan kasih sayang.
6. Kepada Feri Trisianti, terimakasih yang sebesar-besarnya atas kerjasamanya. Ma'af ya sudah banyak mengganggu. Tak ada dia, takkan ada tugas akhir ini. Merci beaucop. A nice voice!.
7. Mas Edza, Mas Dani, Mas Pandita. Bagiku kalian adalah anugerah Alloh untukku. Makasi atas *sharing* ilmunya.
8. Sahabat2ku: Neng, Asti, Santi, Puput, Teti, Lusi, Tiwi, dan yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Makasi untuk semuanya.
9. Keluarga besar Teknik Informatika, khususnya ALIEN 2005.
10. Keluarga TMBU (Takmir Mushola Bahrul 'Ulum). Mb Al, Mb Iing, Mb Lina, Mb Elok, Mb Intan, Imel, Mas Alvin, Mas Agus, Mas Yudho, Mas Hanung, dkk. Kalian hebat!

Dengan segenap daya kami curahkan demi terselesaikannya laporan tugas akhir ini. Kami menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberi manfaat. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb..

Yogyakarta, Desember 2009

(Penyusun)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Diiringi ucap syukurku, karya ini ku persembahkan untuk...

Allah 'Azza Wajalla. Ucap syukur tak henti kuhaturkan padaMu atas segala Rohim-Mu.

Habiby Rasulullah SAW, Sang insan teladan, sholawat salam selalu tercurah padamu.

Orang tuaku dan adikku. Kalian motivator terbesarku. Terimakasih atas do'a dan kasih sayang yang kalian berikan.

Nenekku tersayang, yang berpulang ke Rahmatulloh ditengah-tengah aku menyelesaikan skripsi ini. Aku akan slalu ingat kata-katamu.

Sahabat-sahabat yang selalu menemaniku, terimakasih atas ketulusan kalian.

MOTTO

لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

".. Allah tidak merobah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri". <Ar-Ra'd : 11>

"Barangsiapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Alloh memudahkan baginya jalan menuju surga". <HR Muslim>

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan".<Al-Insyirah:5>

أَمْ حَسِبْتُمْ أَن تُتْرَكُوا وَلَمَّا يَعْلَمِ اللَّهُ الَّذِينَ جَاهَدُوا مِنكُمْ وَلَمْ يَتَّخِذُوا مِن دُونِ اللَّهِ وَلَا رَسُولِهِ وَلَا الْمُؤْمِنِينَ وَلِيجَةً ۚ وَاللَّهُ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

"Apakah kamu mengira bahwa kamu akan dibiarkan, sedang Allah belum mengetahui (dalam kenyataan) orang-orang yang berjihad di antara kamu dan tidak mengambil menjadi teman yang setia selain Allah, RasulNya dan orang-orang yang beriman. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan". <At Taubah : 16>

Man jada wa jada, Siapa yang bersungguh-sungguh dia akan mendapatkannnya...

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ii

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR.....iii

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI iv

PERSEMBAHAN v

MOTTO vi

KATA PENGANTAR.....vii

SARI ix

TAKARIR..... x

DAFTAR ISI..... xi

DAFTAR GAMBAR..... xii

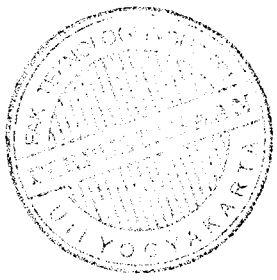
BAB I.....1
PENDAHULUAN.....1

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah.....2
1.4 Tujuan.....2
1.5 Manfaat penelitian.....3
1.6 Metodologi Penelitian 3
1.6.1 Pengumpulan Data 3
1.6.2 Perancangan Model.....4
1.6.3 Pengembangan Sistem.....4
1.7 Sistematika Penulisan.....5

BAB II 7
LANDASAN TEORI 7
2.1 Multimedia.....7

TAKARIR

actionScript	:	naskah tindakan
button	:	tombol
background	:	latar belakang
feed back	:	nilai balikan
form	:	formulir
grafis	:	citra / gambar
hardware	:	perangkat keras
input	:	masukan
interface	:	antarmuka
movie	:	kumpulan beberapa scene
output	:	keluaran
software	:	perangkat lunak
stand alone	:	berdiri sendiri
score	:	nilai
text	:	tulisan
user	:	pengguna
user friendly	:	mudah digunakan



2.1.1 Pengertian Multimedia 7
2.1.2 Komponen Multimedia 9
2.1.3 Manfaat Multimedia 9
2.1.4 Perangkat Keras Multimedia 10
2.1.5 Perangkat Lunak Multimedia 10
2.2 CAI *(Computer Aided Instruction)* 11
2.2.1 Pengertian CAI 11
2.2.2 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran 11
2.2.3 Manfaat CAI 12
2.2.4 Bentuk-bentuk CAI 13
2.3 Adobe Flash CS3 16
2.4 Cool Edit Pro 17
2.5 Bahasa Perancis 18
2.5.1 Pengertian Bahasa 18
2.5.2 Bahasa Perancis 19
2.6 Pembelajaran bahasa 20
BAB III 21
METODOLOGI 21
3.1 Analisis Sistem 21
3.1.1 Metode Analisis 21
3.1.2 Hasil Analisis 22
3.2 Analisis dan Perancangan Sistem 27
3.2.1 Metode Perancangan 27
3.2.2 Hasil Perancangan 28
BAB IV 39
HASIL DAN PEMBAHASAN 39
4.1 Implementasi 39
4.1.1 Batasan Implementasi 39
4.1.2 Implementasi Pembuatan Program 39
4.1.3 Implementasi Prosedural 40
4.1.4 Implementasi Rancangan Interface 40

4.2 Analisis Kinerja Perangkat Lunak 54
4.3 Analisis Kesesuaian 58
4.4 Kelebihan dan Kelemahan Sistem 58
BAB V 59
SIMPULAN DAN SARAN 59
5.1 Simpulan 59
5.2 Saran 59
DAFTAR PUSTAKA 60

FAK. TEKNOLOGI INDUSTRI
PERPUSTAKAAN
UII YOGYAKARTA

SARI

Tugas akhir ini berjudul Aplikasi Pembelajaran Bahasa Perancis Bagi Pemula Berbasis Multimedia Interaktif. Aplikasi ini dibuat untuk menarik perhatian dan minat para pemula untuk belajar bahasa perancis. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi, menghindarkan kebosanan dan memberikan umpan balik.

Dalam pengembangan aplikasi ini, diperlukan data yang bersumber dari buku-buku referensi Bahasa Perancis, CD *tutorial*, situs-situs di internet, dan kamus. Data tersebut berupa tulisan, gambar, dan rekaman suara. Setelah data terkumpul, maka dibangunlah suatu aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan data tersebut sehingga memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi. *Software* yang digunakan adalah Adobe Flash CS3.

Dengan dibangunnya aplikasi ini maka aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai bahasa perancis. Aplikasi pembelajaran Bahasa Perancis ini terdiri beberapa pembelajaran yaitu kosakata, tatabahasa, sapaan, percakapan dan lagu dalam bahasa perancis yang masih terkait dengan materi yang disampaikan. Pada aplikasi ini juga terdapat kamus untuk mencari arti kata dari bahasa perancis ke dalam bahasa Indonesia dan kuis untuk mengetahui sejauh mana pengguna memahami dan mengingat pembelajaran-pembelajaran yang telah dipelajari dari aplikasi.

Kata kunci: multimedia, aplikasi pembelajaran bahasa perancis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi semakin memiliki peranan penting dalam pertukaran informasi. Dunia pendidikan, sebagai sumber pengetahuan, tentunya tak terlepas pada pertukaran informasi. Oleh karena itu dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi.

Pembelajaran berbasis komputer (*Computer based Instruction*) adalah suatu konsep baru yang sampai saat ini banyak jenis dan desain dan implementasinya, terutama dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Kondisi ini muncul sebagai wujud nyata dari globalisasi Teknologi Informasi dan Komunikasi [EDY09].

Aplikasi pembelajaran berbantuan komputer sebagai salah satu media pembelajaran sekarang ini sudah banyak yang memanfaatkan multimedia sebagai alternatif pembelajaran. Kelebihan dari pembelajaran yang berbasis multimedia adalah materi belajar dapat ditampilkan secara menarik karena dikemas dengan perpaduan antara teks, grafik, audio, video dan animasi sehingga memungkinkan siswa untuk lebih antusias dalam belajar sehingga siswa tidak cepat bosan.

Saat ini bahasa perancis, sudah mulai populer di Indonesia. Buktinya sekarang bahasa perancis tidak hanya dipelajari di universitas namun sudah banyak sekolah yang telah mengajarkannya sebagai mata pelajaran wajib. Dengan pembaharuan dalam pembelajaran bahasa perancis, bahasa ini akan diminati dan dipelajari selayaknya bahasa yang lain. Sedang yang menjadi kendala dalam

pengajaran bahasa perancis adalah antara penulisan dan pengucapannya yang sangatlah berbeda. Sehingga siswa akan sedikit kesulitan jika hanya belajar dari buku tanpa bantuan guru. Siswa juga tidak bisa hanya mengandalkan guru jika ingin cepat mahir karena keterbatasan waktu tatap muka di kelas.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi objek penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa perancis bagi pemula berbasis multimedia interaktif untuk membantu kesulitan mempelajari bahasa perancis.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk menyederhanakan masalah dan agar tidak terjadi penyimpangan dari apa yang diharapkan dalam penelitian ini. Batasan masalah tersebut antara lain:

1. Aplikasi ini tidak menggunakan *database* (bersifat statis) sehingga data yang ada tidak dapat diubah oleh pengguna.
2. Aplikasi ini ditujukan khusus bagi pemula.

1.4 Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran bahasa perancis bagi pemula ini dapat membantu memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa perancis.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa perancis bagi pemula ini adalah:

1. Meringankan beban guru dalam mengajar di kelas dan memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa perancis.
2. Alternatif media pembelajaran pendamping buku manual yang lebih interaktif sehingga mengurangi kejenuhan dalam proses belajar.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi ini meliputi:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini yang menjadi sasaran pokok adalah mengumpulkan materi-materi yang akan dipelajari kemudian materi-materi tersebut dipelajari melalui dokumentasi yang ada, selanjutnya dipilih sampel studi. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data terdiri dari:

1. Metode observasi

   Pengamatan objek secara langsung pada siswa sebagai *user* dan *software* pembelajaran yang lain.

2. Metode studi pustaka

   Mengumpulkan data melalui buku-buku referensi yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun. Kemudian melakukan analisa data-data literatur yang telah dikumpulkan dari buku-buku dan situs-situs internet yang berhubungan dengan informasi dan data yang diperlukan.

1.6.2 Pengembangan Sistem

Metode pengembangan meliputi:

1. Analisis kebutuhan

   Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengolah data yang telah diperoleh dan mengelompokkan data sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak.

2. Desain

   Tahap ini merupakan tahap penerjemahan dari kebutuhan sistem yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti pengguna aplikasi.

3. Implementasi sistem

   Implementasi pada perangkat lunak menggunakan Adobe Flash CS3.

4. Pengujian perangkat lunak

   Pengujian perangkat lunak ini dilakukan untuk mengetahui apakah sudah berjalan dengan baik atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini memiliki susunan penulisan yang terbagi menjadi beberapa bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka dan teori dasar dari pembuatan aplikasi, diantaranya adalah teori bahasa perancis bagi pemula, pengenalan sistem aplikasi yaitu Adobe Flash CS3 beserta teori beberapa *software* pendukung yaitu cool edit pro.

BAB III METODOLOGI

Bagian ini memuat uraian tentang metode analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun, perancangan perangkat lunak, dan implementasi perangkat lunak. Pada bagian metode analisis kebutuhan perangkat lunak yang meliputi metode analisis untuk pembangunan aplikasi dan hasil dari analisis tersebut. Hasil analisis perangkat lunak meliputi analisis kebutuhan sistem diantaranya kebutuhan *input*, *output*, dan *interface*.

Pada bagian perancangan perangkat lunak memuat tahapan perancangan yang meliputi metode perancangan sistem dengan menggunakan diagram HIPO untuk memberi penjelasan tentang masing-masing fungsi pada tiap tingkatan pada

HIPO. Dan pada bab ini memuat hasil rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan antarmuka.

Pada bagian implementasi perangkat lunak memuat tentang batasan implementasi, meliputi pemilihan bahasa pemrograman, kebutuhan sistem baik berupa *software* maupun *hardware* dan implementasi antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil ini memuat tentang analisis kinerja perangkat lunak. Pada bagian ini dibahas tentang hasil pengujian berdasarkan kesesuaian antara hasil akhir sistem dengan konsep yang dijadikan landasan dalam pengembangan sistem. Pembahasan juga memuat tentang hasil pengujian dengan uji coba penerapan sistem kepada pengguna.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir yang menguraikan kesimpulan dari proses perancangan perangkat lunak serta beberapa saran yang perlu diperhatikan berdasar keterbatasan yang ditemukan selama penelitian untuk pengembangan lebih lanjut.

FAK. TEKNOLOGI INDUSTRI
PERPUSTAKAAN
UII YOGYAKARTA

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia

2.1.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (bahasa latin, nous) yang berarti banyak , bermacam-macam dan *medium* (bahasa latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi [HAR09].

Multimedia merupakan teknologi yang mendekatkan manusia dengan komputer. Ada beberapa definisi multimedia menurut para ahli:

1. Kombinasi dari komputer dan video. (Rosch, 1996)
2. Kombinasi dari tiga elemen, suara, gambar, dan teks. (McComick,1996)
3. Kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. (Turban dan kawan-kawan, 2002)
4. Pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. (Hofstetter, 2001)
5. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan video. (Robin dan linda, 2001)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas menjadi *file* digital (komputerasi) digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan atau promosi dan lain-lain [WAH09].

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif [DID08].

1. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna) dan komputer (sebagai *software*/aplikasi). Dengan demikian, aplikasi diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara s*oftware* dengan *user*nya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut : (1) pengguna (*user*) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi; (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan informasi yang diinginkan saja tanpa harus "melahap" semuanya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

2. Multimedia *linier* adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh penguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV, film dan lain-lain.

2.1.2 Komponen Multimedia

Macam data multimedia adalah teks, grafik, *audio*, dan animasi. Ada beberapa komponen multimedia, yaitu :

1. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan.
2. Harus ada *link* yang menghubungkan informasi.
3. Harus ada alat navigasi yang memadu, menjelajahi, jaringan infomasi yang saling yang terhubung.

2.1.3 Manfaat Multimedia

Manusia memiliki indera yang mampu menangkap informasi disekitarnya. Namun indera tersebut memiliki keterbatasan. Berdasarkan pengamatan terhadap kemampuan manusia dalam menerima dan mengingat informasi yang diterimanya, menurut *Computer Technology Research* (CTR) :

1. Manusia mampu mengingat 20 % dari apa yang dilihat
2. Manusia mampu mengingat 30% dari yang didengar
3. Manusia mampu mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat
4. Manusia mampu mengingat 70% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan

Mengacu pada hasil penelitian tersebut, para ahli teknologi berupaya mengadakan teknologi yang memungkinkan manusia memperoleh informasi yang diinginkannya dengan cara melihat, mendengar dan mengalami (menjadi pelaku) didalamnya.

2.1.4 Perangkat Keras Multimedia

Perangkat keras (komputer) multimedia adalah alat pengolahan data berupa teks, gambar, audio, video atau animasi yang bekerja elektronis dan otomatis. Unsur-unsur utama sistem perangkat keras multimedia antara lain adalah unit input, CPU, Storage/Memory dan unit output, sedangkan yang merupakan unsur tambahan contohnya adalah communication link [MUI08].

2.1.5 Perangkat Lunak Multimedia

Perangkat lunak multimedia adalah komponen-komponen dalam data processing sistem, berupa program - program untuk mengontrol bekerjanya sistem multimedia [MUI08]. Perangkat lunak multimedia terdiri dari:

1. Perangkat lunak pengolah teks : Microsoft word, Notepad sedangkan beberapa aplikasi pengolah teks yang bersifat open source misalnya Open Writer, KWriter dan Abi Word.
2. Perangkat lunak pengolah grafik: Adobe photoshop, CorelDraw, Macromedia freehand, ACDsee photo canvas dan lain sebagainya.
3. Perangkat lunak pengolah animasi: Macromedia Flash MX, 3D studio max, Maya, Softimage, Light wave, dan lain sebagainya.

4. Perangkat lunak pengolah suara: Cool edit pro, Advanced mp3 recorder, Cakewalk, Cubase score, dan lain sebagainya.
5. Perangkat lunak pengolah video: Adobe premier, Macromedia director dan lain sebagainya.

2.2 CAI *(Computer Aided Instruction)*

2.2.1 Pengertian CAI

Pembelajaran berbasis komputer (CAI) adalah segala sesuatu aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui komputer. Pada PBK aktivitas pemberian materi, menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran, memberikan tes dan memberikan umpan balik semuanya dilakukan oleh komputer.

2.2.2 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah (DID08):

1. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memilik kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna.

3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehinggan pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajar sendiri
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawabanm, pemilihan keputusan, percobaan, dan lain-lain.

2.2.3 Manfaat CAI

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

FAK TEKNOLOGI INDUSTRI
PERPUSTAKAAN
UII YOGYAKARTA

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu [DID08]:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

2.2.4 Bentuk-bentuk CAI

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut [DID08]:

1. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu

konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja *(remedial)*.

Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2. *Drill* dan *Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pegguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

3. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas seperti menerbangkan pesawat terbang, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

4. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang dilakukan secara maya tersebut

5. Permainan (*Games*)

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini

diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

2.3 Adobe Flash CS3

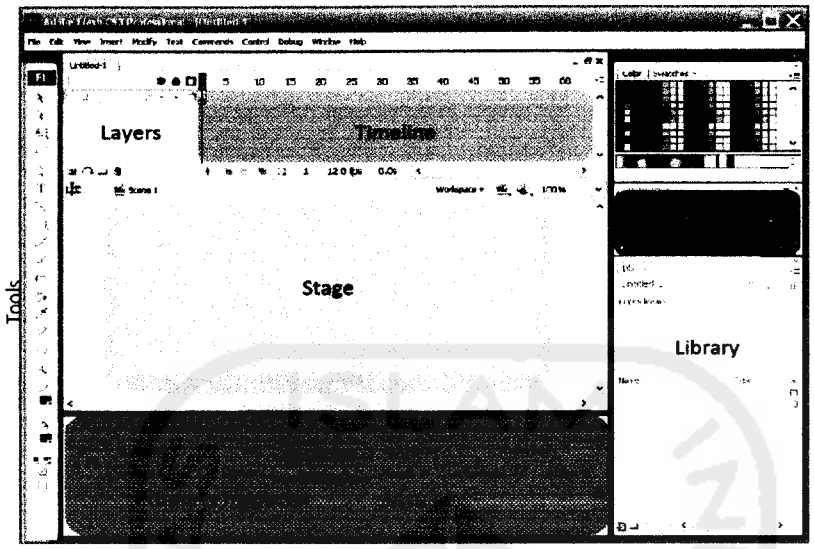
Adobe flash CS3 merupakan sebuah *software* animasi *cell* berbasis tipe *image vector*. Selain itu *software* ini mendukung tipe gambar lainnya. Flash membebaskan kita untuk lebih berkreasi dari segi artistik animasi yang interaktif. Flash memiliki bahasa pemrograman tersendiri yakni *actionscript* yang mendukung penggunaan class [YAH06].

Animasi itu tersendiri adalah suatu objek gerak yang digambarkan agar kelihatan hidup. Animasi biasanya dibuat dengan membentuk serangkaian halaman yang berisi grafik didalam *time line*. Ada dua teknik animasi di flash :

a. *Frame by frame animation* yaitu membuat gambar yang berbeda setiap frame.

b. *Tweened Animation* yaitu penentuan frame awal dan akhir yang kemudian flash mengerjakan animasi frame-frame sisanya yang berada diantara posisi awal dan akhir [YAH06].

Tampilan halaman adobe Flash CS3 dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Adobe Flash CS3

2.4 Cool Edit Pro

Cool Edit Pro merupakan perangkat lunak *audio* yang paling popular karena memiliki fasilitas filter. Dengan fasilitas filter ini kualitas suara dan rekaman digital dapat diolah dengan suasana baru.

Cool Edit Pro memiliki fasiliatas organizer yang memudahkan untuk mencari dan mengurutkan file audio, file MIDI, dan file audio secara alfabetik atau dengan akses baru yang banyak dipakai. Tampilan halaman Cool Edit Pro dapat dilihat pada Gambar 2.2.

FAK TEKNOLOGI INDUSTRI
PERPUSTAKAAN
UII YOGYAKARTA

Gambar 2. 2 Cool Edit Pro

2.5 Bahasa Perancis

2.5.1 Pengertian Bahasa

Bahasa adalah penggunaan kode yang merupakan gabungan fonem sehingga membentuk kata dengan aturan sintaks untuk membentuk kalimat yang memiliki arti. Bahasa memiliki berbagai definisi. Definisi bahasa adalah sebagai berikut [ANO08a]:

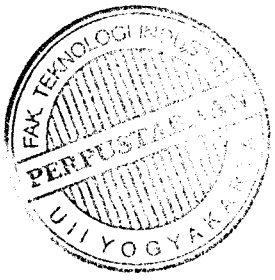
1. Satu sistem untuk mewakili benda, tindakan, gagasan dan keadaan.
2. Satu peralatan yang digunakan untuk menyampaikan konsep riil mereka ke dalam pikiran orang lain.
3. Satu kesatuan sistem makna.
4. Satu kode yang yang digunakan oleh pakar linguistik untuk membedakan antara bentuk dan makna.

5. Satu ucapan yang menepati tata bahasa yang telah ditetapkan (contoh : Perkataan, kalimat, dan lain lain.).
6. Satu sistem tuturan yang akan dapat dipahami oleh masyarakat linguistik.

2.5.2 Bahasa Perancis

Bahasa Perancis (*le français*, *la langue française*) adalah salah satu bahasa paling penting dari kelompok bahasa Roman setelah bahasa Spanyol dan bahasa Portugis. Bahasa Perancis merupakan bahasa yang paling banyak dituturkan ke-11 di dunia. Hingga tahun 1999, bahasa ini dituturkan oleh lebih dari 77 juta penduduk di dunia sebagai bahasa ibu dan oleh 128 juta jiwa lainnya sebagai bahasa kedua [WIKI08].

Di jaman modern ini, bahasa Perancis masih digunakan sebagai bahasa diplomatik: bahasa Perancis selain dipakai sebagai bahasa resmi PBB, Olimpiade, dan Uni Eropa, juga dipakai sebagai bahasa resmi 29 negara di dunia: Perancis, Belgia, Swiss, Luksemburg, Tunisia, Morocco, Senegal, Haiti, Pantai Gading, Madagaskar, Kongo, Algeria, Niger, Mali, Burkina Faso, Togo, Gabon, the Seychelles, Burundi, Chad, Rwanda, Djibouti, Kamerun, Mauritius, and Kanada (terutama di propinsi Québec). Serta sebagai bahasa resmi Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu dan banyak lagi pertubuhan antarabangsa yang lain. Pertubuhan la Francophonie merupakan pertubuhan negara penduduk penutur bahasa Perancis.



2.6 Pembelajaran bahasa

Pembelajaran bahasa meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak *(compréhension orale),* keterampilan berbicara *(expression orale),* keterampilan membaca *(compréhension écrite),* dan keterampilan menulis *(expression écrite).* Dalam proses belajar mengajar keempat keterampilan berbahasa pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan, keterampilan berbahasa harus dikembangkan secara terpadu. Hal ini sesuai dengan program pembelajaran bahasa Perancis di Indonesia yang memiliki tujuan agar para siswa berkembang dalam empat keterampilan tersebut secara baik [TRI09].

BAB III

METODOLOGI

3.1 Analisis Sistem

Tahap analisis adalah suatu kegiatan untuk menentukan spesifikasi perangkat lunak yang diinginkan, sehingga terjadi komunikasi antara pembuat perangkat lunak dengan pemakai perangkat lunak. Komunikasi tersebut meliputi spesifikasi kemampuan atau fasilitas yang diinginkan, bentuk data masukan, proses-proses pengolahan data atau kerja sistem dan informasi yang diinginkan.

Sistem yang akan dianalisa adalah sistem pembelajaran bahasa perancis bagi pemula berbasis multimedia yang berisi teks, gambar, animasi, dan suara yang diaplikasikan dengan menggunakan komputer.

3.1.1 Metode Analisis

Tahap analisis merupakan tahap paling penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu metode yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan sistem. Beberapa tahap analisis yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah sistem, melakukan studi kelayakan sistem dan menganalisis kebutuhan sistem.

Metode analisis yang digunakan untuk pengembangan sistem ini adalah metode analisis terstruktur. Sedang untuk melihat proses *input output* sistem ini menggunakan *HIPO* (*Hierarchy Plus Input Proses output*).

3.1.2 Hasil Analisis

Masalah utama dalam pembelajaran bahasa perancis adalah cara penulisan maupun pengucapannya yang sulit. Kesulitan dalam penulisan adalah penggunaan *accent* dan huruf *C cedille* (é, è, á, â, ê dan ç) sedangkan kesulitan dalam pengucapan adalah perbedaan yang sangat jauh antara tulisan dengan pengucapannya dalam bahasa Indonesia. Sehingga untuk mendapatkan pengucapan yang benar perlu latihan berulang-ulang. Selain itu masalah yang dihadapi adalah kurangnya antusias siswa dalam belajar, yang diakibatkan karena metode belajar yang kurang menarik sehingga siswa cepat bosan dan cenderung tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru di kelas. Terkadang ketika guru menerangkan materi dikelas, siswa tidak memperhatikan dan malah asyik dengan kesibukannya sendiri. Masalah tersebut yang menjadi tantangan dalam dunia pendidikan untuk mencari solusinya.

Aplikasi ini dibuat untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi supaya informasi yang disampaikan lebih efektif. Sehingga guru tidak membuang energi dan waktu dengan sia-sia. Metode yang digunakan adalah mencoba meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Aplikasi ini dikemas dengan multimedia yang berupa gabungan teks, grafik, suara dan animasi sehingga aplikasi lebih menarik. Teks digunakan untuk menunjukkan bagaimana penulisan kata yang tepat, audio untuk menunjukkan bagaimana pengucapan yang benar, dan grafik

memberikan visualisasi untuk mendukung materi yang diajarkan. Terdapat juga kuis agar ada umpan balik dari siswa sehingga aplikasi lebih interaktif, disamping itu juga sebagai evaluasi atau tolok ukur sejauh mana siswa dapat memahami materi. Dengan metode terdebut diharapkan siswa lebih cepat dalam memahami materi / waktu tanggap lebih cepat dan tidak lekas bosan.

A. Analisis Berdasarkan CAI *(Computer Aided Instruction)*

Analisis berdasarkan CAI perlu dilagukan agar sistem yang dibangun memenuhi komponen-komponen yang harus ada pada sistem berbasis CAI. Komponen CAI yang diterapkan dalam aplikasi ini adalah:

1. *Tutorial*

   Format aplikasi ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian informasinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

   Tutorial diperlukan untuk membantu siswa dalam mengatasi masalah belajarnya. Dalam hal ini dengan bantuan navigasi materi yang diajarkan, ini akan memudahkan mempelajari bagian-bagian materi tertentu.

2. *Drill And Practise*

   Aplikasi ini juga menerapkan konsep *Drill And Practise* dimana aplikasi ini memberi bantuan melalui rangkaian pertanyaan berupa soal materi, seperti dalam buku catatan.

Siswa bertugas menjawab soal, setelah menjawab satu soal dan sebelum beralih ke soal berikutnya komputer memberikan umpan balik berupa fungsi cek jawaban sehingga siswa dapat mengetahui jawabannya benar atau salah dan setelah selesai menjawab seluruh soal, komputer memberikan umpan balik berupa hasil atau nilai yang diperoleh.

Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, sehingga diharapkan pengguna dapat memahami suatu konsep tertentu dengan baik. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

Empat komponen penting CAI dalam aplikasi ini, antara lain :

1. *Brainware*

   Pihak atau orang yang ikut andil dalam membuat aplikasi CAI.

2. *Hardware*

   Komputer sebagai sebuah sarana untuk membangun sistem.

3. *Software*

   Materi pembelajaran yang diprogramkan dalam komputer terdapat dalam komponen *software* dari komputer yang biasa kita sebut "*courseware*".

4. *User (*siswa/pelajar*)*

   Siswa adalah pemakai akhir dari program yang telah dibuat. *User* dapat memanfaatkan aplikasi untuk dijadikan sumber belajar.

B. Analisis Kebutuhan Sistem

1. Analisis Kebutuhan *Input*

Adapun kebutuhan *input* antara lain:

a. Pengumpulan materi bahasa perancis khususnya bagi pemula. Materi meliputi: alphabet, angka, warna, waktu, cuaca, arah, aktivitas sehari-hari, kata-kata dasar dalam sapaan, percakapan dalam kondisi tertentu, tata bahasa, soal-soal latihan dan kata yang dimasukkan ke dalam kamus.

b. Tampilan berupa pemilihan *backsound*, *background*, warna, gambar dan animasi yang diimplementasikan ke dalam aplikasi.

c Rekaman *audio* materi maupun pendukung.

2. Analisis Kebutuhan Proses

Proses yang dibutuhkan dalam aplikasi pembelajaran ini adalah:

a. Proses pemilihan menu

b. Proses pindah halaman

c. Proses koreksi *input* jawaban kuis

d. Proses pengumpulan nilai (*score*) yang didapat dari soal latihan

3. Analisis Kebutuhan *Output*

Output yang dihasilkan oleh aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a. Menampilkan halaman materi berupa kosakata

b. Menampilkan halaman tatabahasa

c. Menampilkan halaman menu sapaan

d. Menampilkan halaman menu percakapan

e. Menampilkan halaman menu kuis.

f. Menampilkan halaman percakapan.

g. Menampilkan halaman kamus kecil.

h. Menampilkan halaman menu profil.

4. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

a. Sistem Operasi Windows XP Service Pack2

b. Processor Intel Pentium D820 @2800 MHz

c. Mainboard ECS P4M800P RO-M

d. RAM 256 MB DPR-SD RAM

f. Hardisk 80 GB

Spesifikasi *minimum* perangkat keras untuk menjalankan sistem ini:

1. Sistem Operasi: Windows 98, Windows ME, Windows 2000
2. Processor Intel Pentium 200MHz
3. RAM 64 MB
4. Disk space 85MB
5. Monitor dengan warna 16 bit dan mampu resolusi sebesar 1024 x 768
6. *Speaker, Mouse* dan *keyboard*

5. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini adalah software untuk membuat aplikasi dan antarmuka sistem. Berikut ini adalah software yang dibutuhkan:

a. Sistem Operasi Windows XP
b. Adobe Flash CS3
c. Cool Edit Pro
d. Corel Draw X3

6. Analisis Kebutuhan Antarmuka

Antarmuka yang diharapkan adalah antarmuka yang menarik dan mudah digunakan. Antarmuka atau *interface* merupakan suatu sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara manusia dan komputer. Oleh karena itu antarmuka dari sistem yang akan dibangun harus *userfriendly* agar pengguna dapat dengan mudah menggunakannya tanpa harus mendapat bantuan dari orang lain. Antarmuka pada sistem ini menggunakan *GUI (graphical user interface).* Dalam sistem ini antarmuka yang digunakan berbasis *menu.*

3.2 Analisis dan Perancangan Sistem

3.2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan aplikasi pembelajaran ini digambarkan dalam bentuk diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Proses output*), yang menunjukkan hubungan antara modul dengan fungsi dalam suatu sistem.

3.2 Analisis dan Perancangan Sistem

3.2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan aplikasi pembelajaran ini digambarkan dalam bentuk diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Proses output*), yang menunjukkan hubungan antara modul dengan fungsi dalam suatu sistem.

Perancangan dengan menggunakan HIPO memiliki banyak percabangan pada strukturnya. Dengan HIPO bisa dilihat struktur program induk maupun program yang lebih rinci, yang terdiri dari beberapa bagian subsistem pemrosesan.

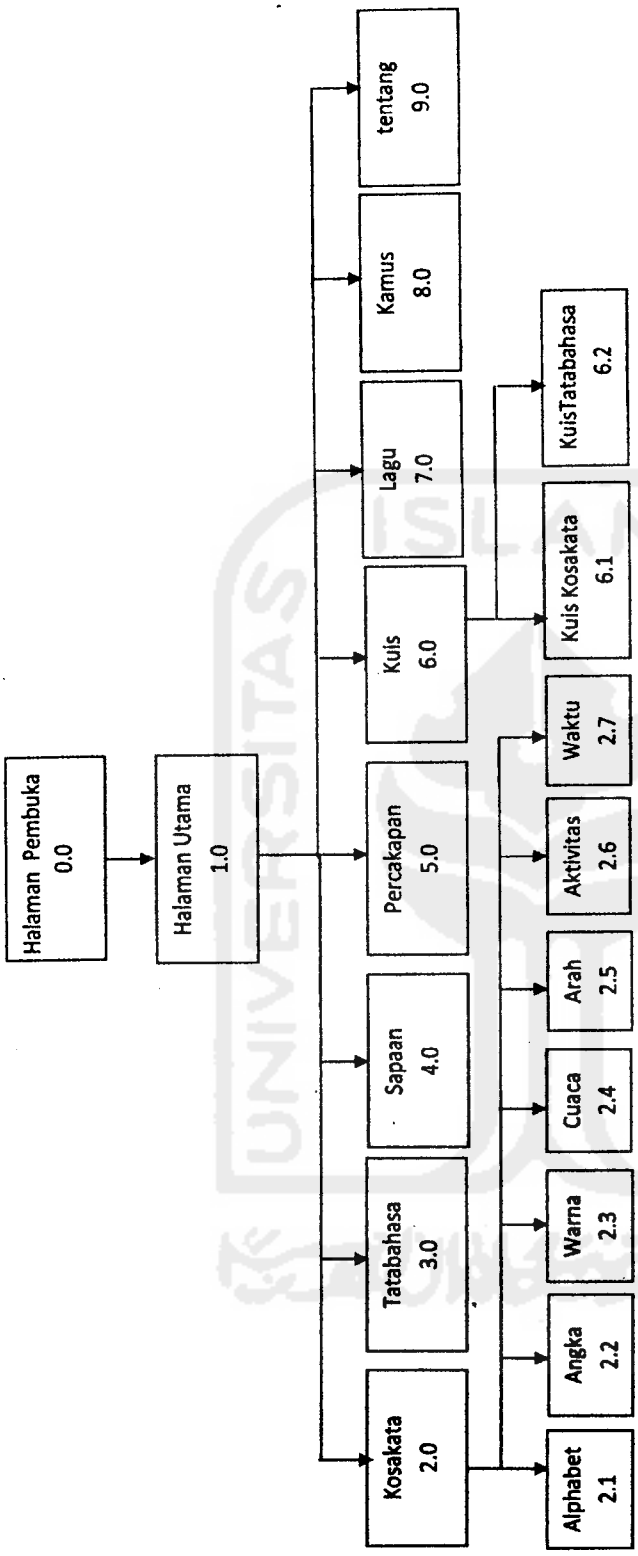
3.2.2 Hasil Perancangan

Hasil pada tahap perancangan berkaitan erat dengan hasil tahap analisis. Karena pada tahap analisis telah ditemukan metode, perintah-perintah yang digunakan, serta antarmuka yang diharapkan. Hasil perancangan ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu perancangan diagram HIPO, perancangan antarmuka, dan perancangan animasi.

A. Perancangan Diagram HIPO

Untuk proses pengembangan dan desain aplikasi ini, digunakan diagram HIPO. Proses ini dilakukan dengan pencarian informasi secara manual yang diinginkan oleh *user* kemudian ditampilkan oleh aplikasi. Untuk menggunakan aplikasi ini tidak perlu *login.* Berikut adalah diagram HIPO yang menunjukkan menu apa saja yang dipanggil, sehingga pengguna dapat mengetahui cara kerja aplikasi tersebut melalui diagram dibawah ini.

FAK TEKNOLOGI INDUSTRI
PERPUSTAKAAN
UII YOGYAKARTA



Gambar 3.1 Diagram HIPO

Berikut penjelasan mengenai diagram HIPO :

1. Proses 0.0 Halaman pembuka

   Menampilkan nama aplikasi dan memperdengarkan *backsound intro* dan beserta animasi gambar.

2. Proses 1.0 Halaman utama

   Menampilkan halaman depan yang berisi tombol menuju menu kosakata, menu tata bahasa, menu sapaan, menu percakapan, menu lagu, menu kuis, menu kamus kecil, dan menu tentang.

3. Proses 2.0 Menu kosakata

   Menampilkan isi materi tentang penulisan dan pengucapan huruf abjad, angka, warna, waktu, cuaca, arah dan aktivitas sehari-hari.

   a. Proses 2.1 Menu alphabet

      Menampilkan materi tentang pengenalan huruf alphabet dalam bahasa perancis.

   b. Proses 2.2 Menu arah

      Menampilkan materi tentang berbagai nama arah mata angin. Disini ditampilkan gambar arah mata angin yang akan muncul tulisan beserta cara pengucapannya apabila di klik.

   c. Proses 2.3 Menu angka

      Menampilkan materi tentang urutan angka mulai dari 1-100. Disini ditampilkan angka dari 1-100 yang akan muncul cara penulisan dan pengucapannya apabila di klik.

d. Proses 2.4 Menu warna

Menampilkan materi tentang macam-macam warna dalam bahasa perancis. Disini ditampilkan beberapa warna yang akan muncul cara penulisan dan cara pengucapannya apabila di klik.

e. Proses 2.5 Menu waktu

Menampilkan materi tentang nama-nama hari, bulan, dan jam dalam bahasa perancis. Disini akan ditampilkan nama-nama hari, bulan, dan beserta cara penulisan dan cara pengucapannya apabila di klik.

f. Proses 2.6 Menu cuaca

Menampilkan materi tentang macam-macam cuaca atau musim dalam bahasa perancis. Disini ditampilkan gambar cuaca yang akan muncul cara penulisan dan pengucapannya apabila di klik.

g. Proses 2.7 Menu aktivitas

Menampilkan materi tentang kegiatan atau aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Disini ditampilkan gambar aktivitas sehari-hari yang akan muncul cara penulisan dan pengucapannya apabila di klik.

4. Proses 3.0 Menu tatabahasa

Menampilkan materi tentang tatabahasa bagi pemula.

5. Proses 4.0 Menu sapaan

Menampilkan materi tentang rangkaian kata sapaan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Disini ditampilkan beberapa kata sapaan beserta arti dan cara pengucapan apabila di klik.

6. Proses 5.0 Menu percakapan

   Menampilkan percakapan dalam kondisi tertentu.

7. Proses 6.0 Menu kuis / latihan

   Berisi soal-soal latihan dan beserta skor atau hasil. Disini ada beberapa kuis yang dapat dipilih. Kuis ini merupakan sarana latihan dari materi yang sudah disampaikan.

   a. Proses 6.1 kuis kosakata

      Soal-soal kosakata seperti alphabet, angka, arah, waktu, warna, cuaca, dan aktivitas.

   b. Proses 6.2 kuis tatabahasa

      Soal-soal tata bahasa seperti soal (*Les articles indéfinis* / kata sandang tak tentu), (*Les articles defines* / kata sandang tentu), dan (*Les adjectives possessiffs* / kata kepunyaan).

8. Proses 7.0 Menu lagu

   Menampilkan lagu-lagu bahasa perancis yang masih berkaitan dengan materi.

9. Proses 8.0 Menu kamus kecil

   Menampilkan kumpulan kata dari kata berawalan huruf A-Z dalam bahasa perancis yang dilengkapi artinya dalam bahasa Indonesia.

10. Proses 9.0 Menu tentang

    Menu berisi tentang profil pembuat aplikasi.

B. Perancangan Antarmuka

Antarmuka yang baik adalah antarmuka yang mudah digunakan oleh user, sehingga terjadi komunikasi antara sistem dengan user.

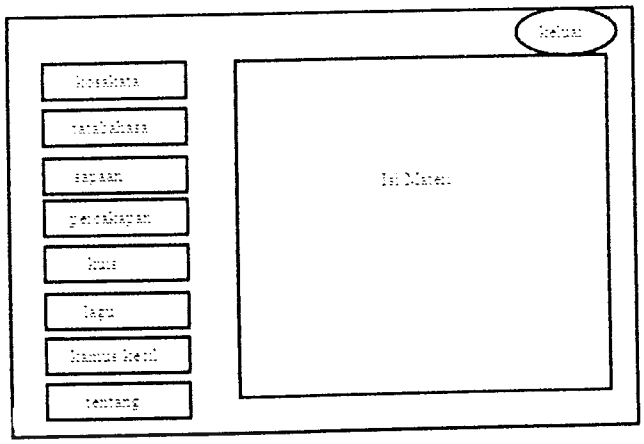
1. Perancangan Antarmuka Halaman Pembuka

Halaman pembuka adalah halaman yang pertama kali dilihat ketika user menjalankan aplikasi. Disini terdapat *backsound intro* dan nama aplikasi beserta animasi gambar. Ada tombol masuk untuk masuk ke dalam sistem.

Gambar 3. 2 Rancangan *Interface* Halaman Pembuka

2. Perancangan Antarmuka Halaman Utama

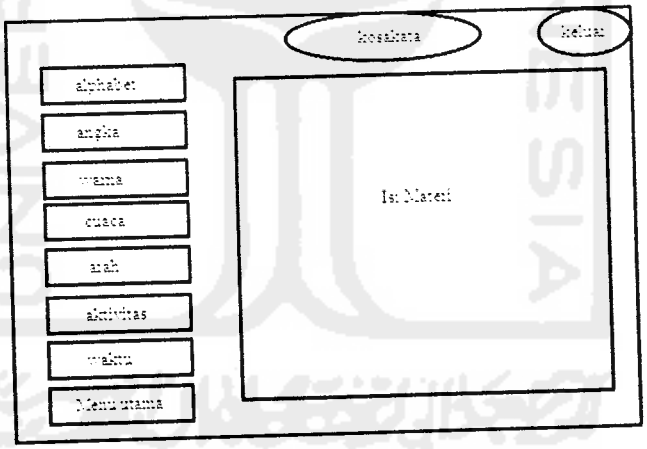
Halaman Utama adalah halaman yang muncul setelah intro. Ada 8 tombol menu yaitu tombol menu kosakata, tombol menu tatabahasa, tombol menu sapaan, tombol menu percakapan, tombol menu kuis, tombol menu kamus, tombol menu lagu, dan tombol menu tentang.



Gambar 3. 3 Rancangan *Interface* Halaman Utama

3. Perancangan Antarmuka Halaman Kosakata

Antarmuka halaman kosakata adalah halaman untuk menampilkan kosakata dalam bahasa perancis, yaitu alphabet, angka, arah, waktu, warna, cuaca, dan aktivitas.

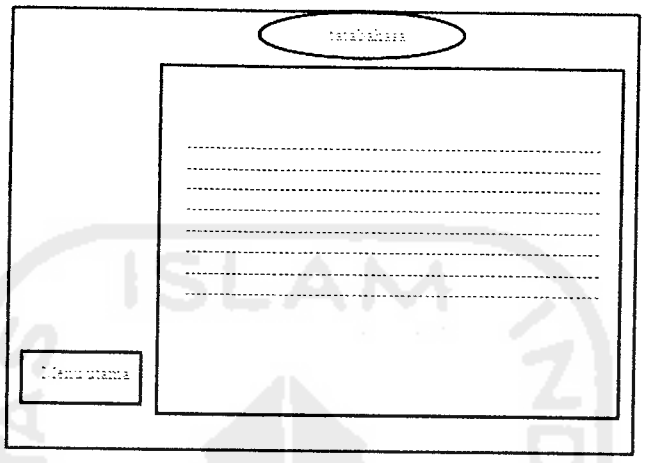


Gambar 3. 4 Rancangan *Interface* Halaman Kosakata.

FAK. TEKNOLOGI INDUSTRI
PERPUSTAKAAN
UII YOGYAKARTA

4. Perancangan Antarmuka Halaman Tatabahasa

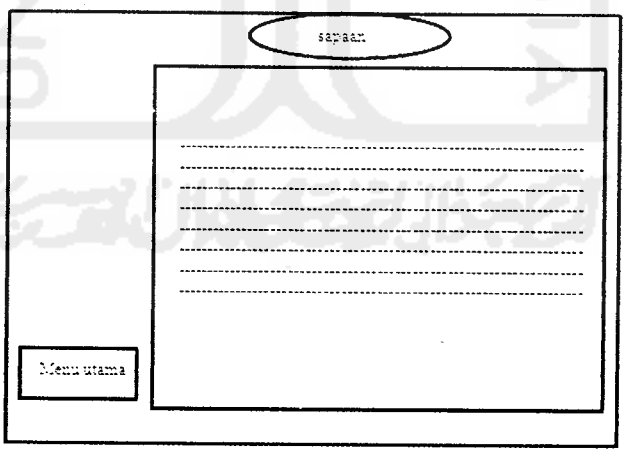
Antarmuka halaman tatabahasa adalah halaman untuk menampilkan materi mengenai tata bahasa.



Gambar 3. 5 Rancangan *Interface* Halaman Tatabahasa

5. Perancangan Antarmuka Halaman Sapaan

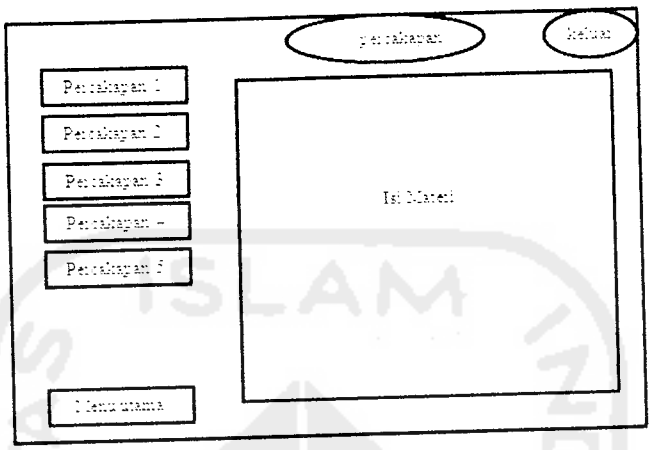
Antarmuka halaman sapaan adalah halaman untuk menampilkan rangkaian kata sapaan.



Gambar 3. 6 Rancangan *Interface* Halaman Sapaan

6. Perancangan Antarmuka Halaman Percakapan

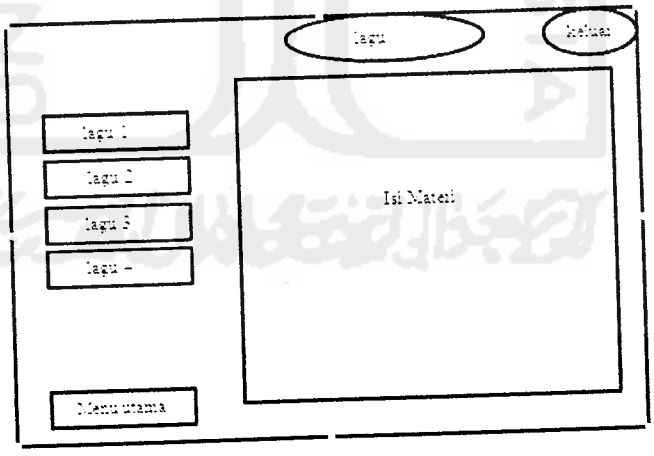
Antarmuka halaman percakapan adalah halaman untuk menampilkan percakapan dalam kondisi tertentu.



Gambar 3. 7 Rancangan *Interface* Halaman Percakapan

7. Perancangan Antarmuka Halaman Lagu

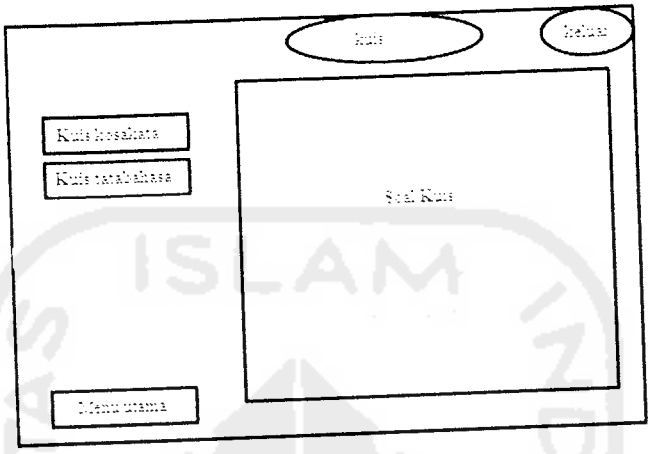
Antarmuka halaman lagu adalah halaman untuk menampilkan lagu dalam bahasa perancis.



Gambar 3. 8 Rancangan *Interface* Halaman lagu

8. Perancangan Antarmuka Halaman Kuis

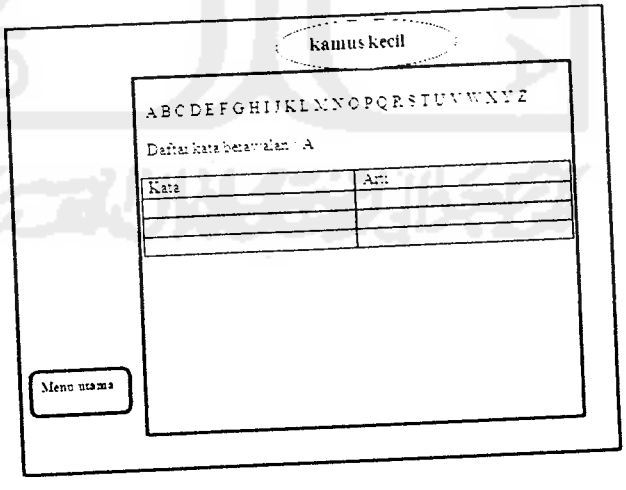
Antarmuka halaman kuis adalah halaman untuk menampilkan soal-soal latihan dan beserta nilai.



Gambar 3. 9 Rancangan *Interface* Halaman Kuis

9. Perancangan Antarmuka Halaman Kamus Kecil

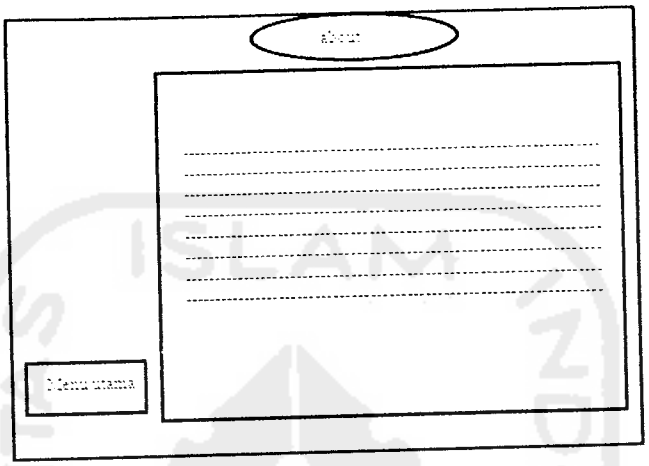
Antarmuka halaman kamus kecil adalah halaman untuk menampilkan kumpulan kata beserta artinya.



Gambar 3. 10 Rancangan *Interface* Halaman Kamus Kecil

10. Perancangan Antarmuka Halaman Tentang

Antarmuka halaman tentang adalah halaman untuk menampilkan informasi pembuat aplikasi.



Gambar 3. 11 Rancangan *Interface* Halaman Tentang

C. Perancangan Animasi

Animasi yang ada dalam aplikasi ini hanya merupakan hiasan untuk membuat aplikasi ini lebih menarik. Animasi dalam aplikasi ini digunakan untuk beberapa panggilan antar lain pada bagian intro dan pemunculan halaman utama. Animasi dalam sistem ini dibuat menggunakan flash yang merupakan software utama dalam pembuatan sistem.

Diharapkan dengan adanya tampilan animasi dalam aplikasi ini akan membuat *user* lebih antusias untuk mencoba dan mempelajari isi yang ada dalam aplikasi ini.

FAK. TEKNOLOGI INDUSTRI
PERPUSTAKAAN
UII YOGYAKARTA

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahap dimana suatu sistem siap untuk dijalankan atau dioperasikan ke tahap yang sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar sesuai dengan yang direncanakan.

4.1.1 Batasan Implementasi

Aplikasi pembelajaran bahasa perancis bagi pemula berbasis multimedia ini, dalam implementasinya dibatasi pada :

1. Pengguna hanya dapat memilih menu yang disediakan
2. Pengguna tidak dapat melakukan penambahan ataupun pengurangan data
3. Program yang dibangun bersifat *stand alone*

4.1.2 Implementasi Pembuatan Program

Dalam pengimplementasiaannya, program aplikasi pembelajaran bahasa perancis bagi pemula ini dibuat dengan beberapa *software*. *Software-software* tersebut adalah:

a. Sistem Operasi *Windows XP*

Keunggulan dari sistem Operasi ini adalah sistem dapat diakses dengan mudah. Selain itu sistem ini mendukung bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

b. Adobe Flash CS3

Saat ini Adobe flash meripakan program flash versi terbaru dari macromedia menggantikan macromedia flash 8. Program ini merupakan program pengembangan animasi dan aplikasi multimedia yang didukung dengan bahasa pemrograman *actionscript*.

c. Cool Edit Pro

Cool Edit Pro merupakan perangkat lunak audio yang salah satu fungsinya untuk merekam dan mengedit suara.

4.1.3 Implementasi Prosedural

Implementasi prosedural adalah penerapan perancangan program yang dibuat dengan *actionscript* sehingga menjadi sebuah program yang lengkap. Dalam program aplikasi pembelajaran bahasa perancis ini, program yang digunakan untuk menuliskan *actionscript* adalah Adobe Flash CS3. Pada program ini, *actionscript* digunakan dalam proses pemanggilan file flash.

4.1.4 Implementasi Rancangan Interface

A. Halaman Pembuka

Pada halaman pembuka atau halaman intro merupakan halaman yang pertama kali dilihat oleh *user* ketika aplikasi dijalankan. Isi tampilan halaman pembuka berupa pemunculan nama aplikasi, sebuah tombol untuk masuk ke dalam aplikasi, dan iringan musik *backsound intro*. Jika tombol masuk ditekan

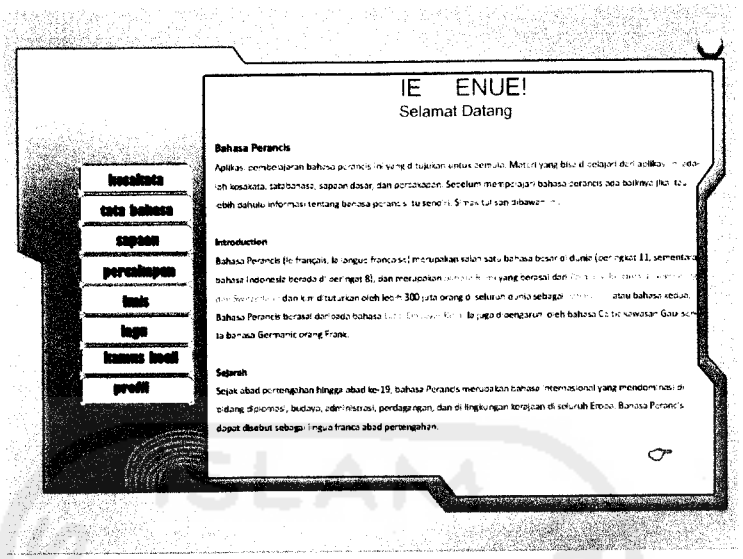
maka tombol ini yang akan mengantarkan *user* untuk masuk ke halaman utama. Tampilan halaman pembuka dapat dilihat pada Gambar 4.1.

Gambar 4. 1 *Interface* Halaman Pembuka

B. Halaman Utama

Halaman utama atau halaman home merupakan halaman yang di dalamnya terdapat beberapa menu navigasi. Jika ditekan tombol menu navigasi akan mengantarkan *user* ke halaman menu yang dipilih. Ada 8 tombol menu yang ada dalam aplikasi ini, yaitu tombol menu kosakata, tombol menu tatabahasa, tombol menu sapaan, tombol menu percakapan, tombol menu kuis, tombol menu kamus, tombol menu lagu, dan tombol menu tentang. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.2.

FAK TEKNOLOGI INDUSTRI
PERPUSTAKAAN
UII YOGYAKARTA



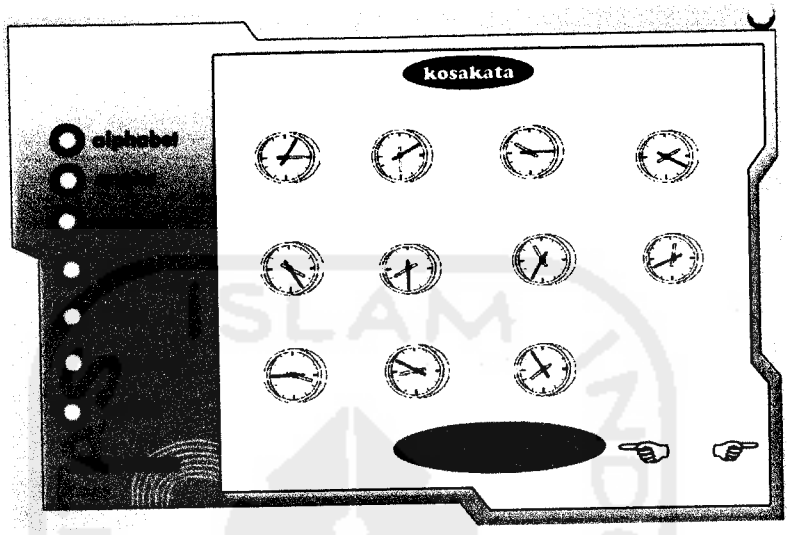
Gambar 4. 2 *Interface* Halaman Utama

C. Halaman Menu Kosakata

Jika tombol menu kosakata pada halaman utama ditekan maka user akan dibawa ke halaman ini. Halaman menu kosakata merupakan halaman menu yang menampilkan materi kosakata dalam bahasa perancis. Dalam menu ini terdapat beberapa submenu, yaitu submenu alphabet, submenu arah, submenu angka, submenu warna, submenu cuaca, submenu waktu, dan submenu aktivitas.

Jika tombol menu kosakata yang ada disebelah kiri pada halaman utama ditekan maka *user* akan dibawa ke form halaman ini. Pada form halaman materi akan ditampilkan tulisan/gambar dalam bentuk button. Jika button tersebut ditekan maka akan terdengar cara pengucapan kosakata tersebut dalam bahasa perancis sekaligus cara penulisannya. Pada bagian bawah sebelah kanan terdapat tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol untuk menuju ke tombol sebelumnya. Pada bagian bawah kiri terdapat tombol "menu utama" untuk

kembali ke menu utama. Contoh pada materi waktu yang dapat dilihat pada Gambar 4.3



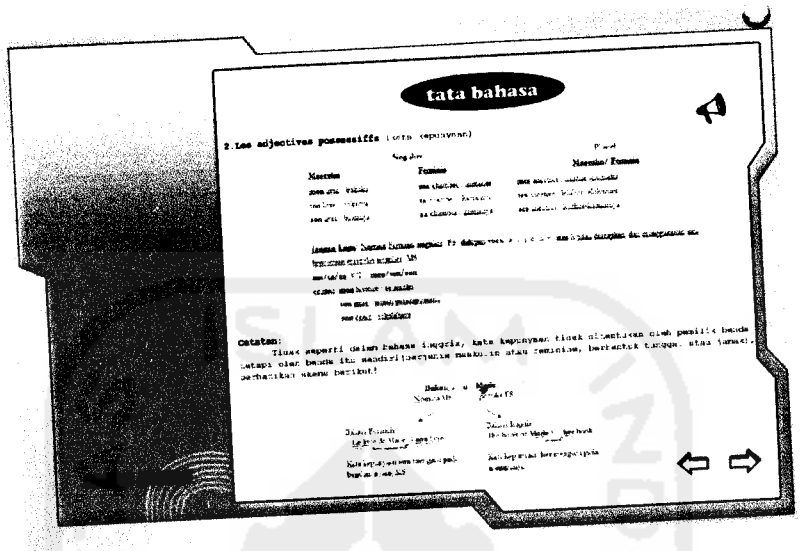
Gambar 4. 3 *Interface* Halaman Kosakata

D. Halaman Tatabahasa

Halaman tatabahasa / grammar merupakan halaman yang menampilkan materi tatabahasa. Terdapat materi le group nomina / noun- articles, les pronoms sujets / subject pronouns, les adjectifs possessif / possessive adjectives, tenses (to be & to have / etre & avoir), les interrogatifs / question words.

Jika tombol menu tatabahasa yang ada disebelah kiri pada halaman utama ditekan maka *user* akan dibawa ke form halaman ini. Pada form ini ditampilkan teks materi tatabahasa yang dapat dibaca oleh user. Jika *user* ingin mendengarkan rekaman keterangan materi maka *user* dapat menekan tombol yang ada pada bagian kanan atas form. Sama seperti pada form kosakata pada bagian bawah sebelah kanan terdapat tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol untuk menuju ke tombol sebelumnya. Pada bagian bawah kiri terdapat tombol

"menu utama" untuk kembali ke menu utama. Tampilan halaman tatabahasa dapat dilihat pada Gambar 4.4.



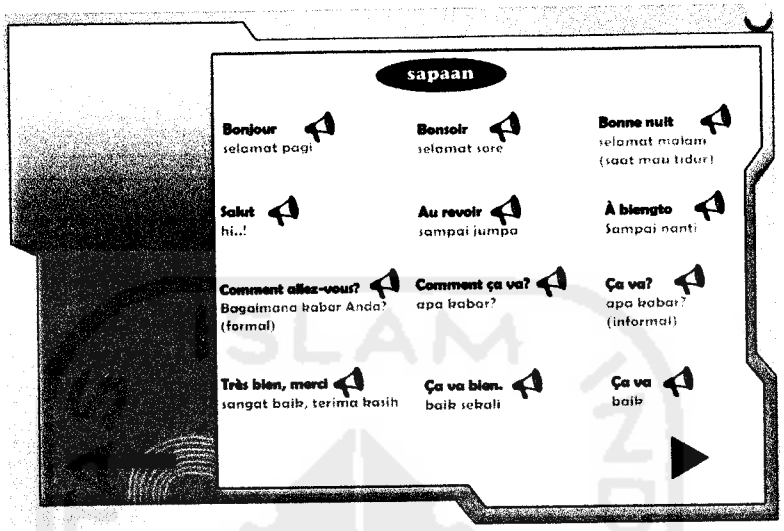
Gambar 4. 4 *Interface* Halaman Tatabahasa

E. Halaman Sapaan

Halaman sapaan merupakan halaman yang menampilkan macam-macam kata dasar dalam sapaan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti ucapan selamat pagi, ucapan saat bertemu, ucapan saat berpisah, menanyakan kabar, dan lain-lain.

Jika tombol menu sapaan yang ada disebelah kiri pada halaman utama ditekan maka *user* akan dibawa ke form halaman ini. Pada form ini ditampilkan kata sapaan yang dituliskan dalam bahasa indonesia dan bahasa perancis, dan disebelah kanan tulisan terdapat sebuah tombol berbentuk corong untuk mendengarkan cara pengucapannya dalam bahasa perancis. Sama seperti form lainnya pada form ini terdapat tombol pada bagian bawah sebelah kanan untuk menuju ke halaman selanjutnya dan tombol untuk menuju ke tombol sebelumnya.

Pada bagian bawah kiri terdapat tombol "menu utama" untuk kembali ke menu utama. Tampilan halaman sapaan dapat dilihat pada Gambar 4.5.



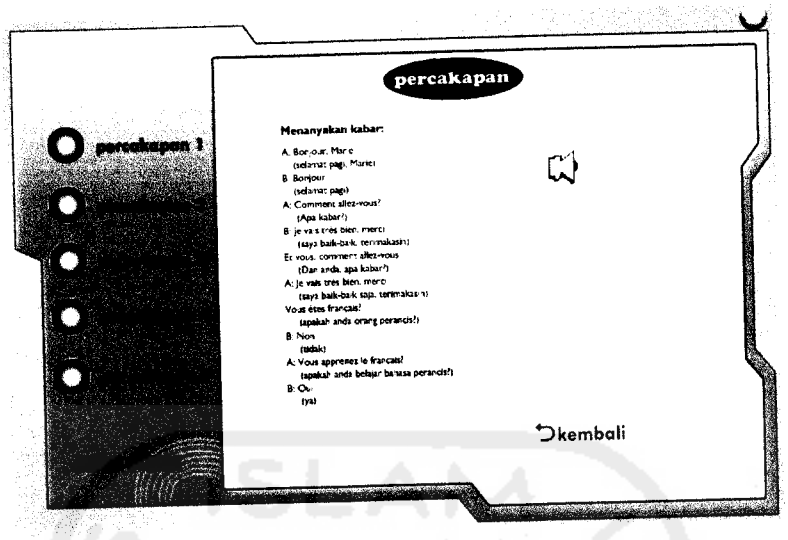
Gambar 4. 5 *Interface* Halaman Sapaan

F. Halaman Percakapan

Halaman percakapan merupakan halaman dimana user dapat mendengarkan percakapan sekaligus melihat teks percakapan. Terdapat berbagai macam percakapan seperti percakapan saat berkenalan, percakapan berkenaan dengan hobi, percakapan di telepon, dan lain-lain.

Jika user ingin mendengarkan *audio* percakapan maka user dapat menekan tombol corong yang terdapat disamping kanan teks. Jika user berpindah ke menu lain otomatis *audio* percakapan yang tadi didengarkan akan berhenti walaupun percakapan belum selesai. Tampilan halaman percakapan dapat dilihat pada Gambar 4.6.

FAK. TEKNOLOGI INDUSTRI PERPUSTAKAAN UNY YOGYAKARTA



Gambar 4. 6 *Interface* Menu Halaman Percakapan

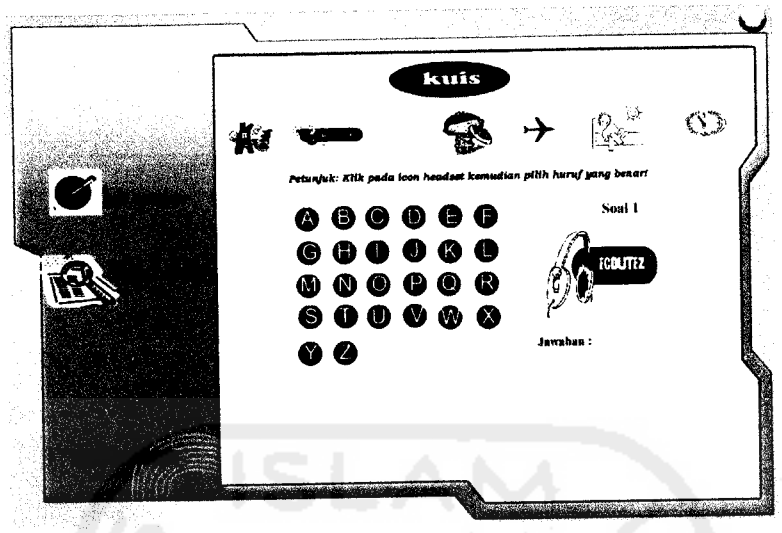
G. Halaman Kuis

Pada aplikasi ini terdapat beberapa kuis. Kuis kosakata dan kuis tata bahasa. Kuis vocab terdiri dari kuis alphabet, kuis angka, kuis arah, kuis waktu, kuis warna, kuis cuaca, kuis aktivitas. Kuis tata bahasa terdiri kuis tata bahasa 1 (*Les articles indéfinis*/kata sandang tak tentu), kuis tata bahasa 2 (*Les articles defines*/kata sandang tentu), dan kuis tata bahasa 3 (*Les adjectives possessiffs*/kata kepunyaan).

Ada 3 tipe kuis yaitu tipe *listening*, tipe *drag* tulisan/gambar, dan tipe *inputan.*

1. Kuis Tipe *Listening*

Kuis tipe ini ditujukan untuk melatih kemampuan *listening* agar siswa dapat terlatih untuk mendengar dengan baik. Tampilan kuis tipe *listening* dapat dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4. 7 Kuis tipe *listening*

Pada kuis ini yang pertama kali harus dilakukan siswa adalah mendengarkan soal yang berbentuk *audio* dengan cara menekan tombol *headset*, kemudian setelah itu pilih jawaban yang sesuai dengan *audio* yang didengar.

Pada akhir kuis akan ditampilkan nilai dari soal yang telah terjawab. Nilai merupakan jumlah soal yang benar dikalikan sepuluh.

Actionscript untuk kuis *listening* :

penentuan *variable*:

```
benar = 0;
salah = 0;
score = 0;
```

actionscript pada tombol yang memiliki jawaban benar:

```
on(release){
      jawab.gotoAndPlay(2);
      benar = benar + 1;
}
```

actionscript pada tombol yang memiliki jawaban salah:

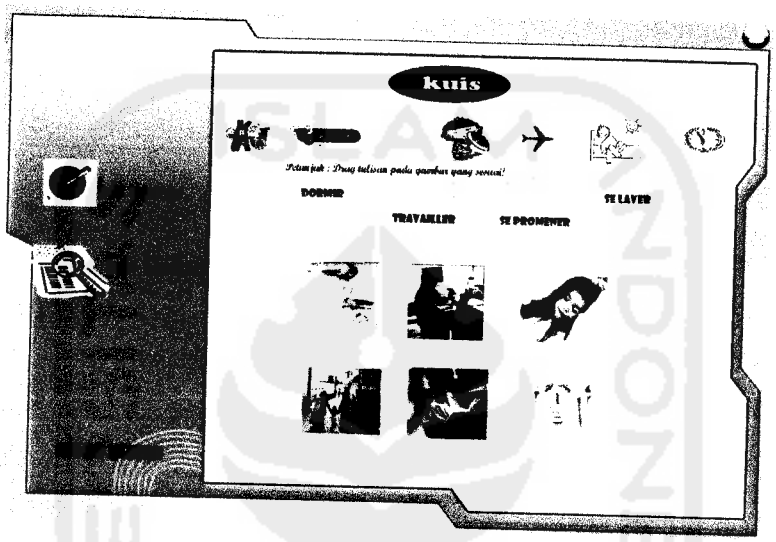
```
on(release){
      jawab.gotoAndPlay(20);
      salah = salah + 1;
}
```

perhitungan nilai/*score* :

```
score = benar * 10;
```

2. Kuis Tipe *Drag*

Tipe kuis ini ditujukan untuk melatih kemampuan siswa dalam menulis dan menghafal kosakakata. Tampilan kuis tipe *inputan* dapat dilihat pada Gambar 4.8



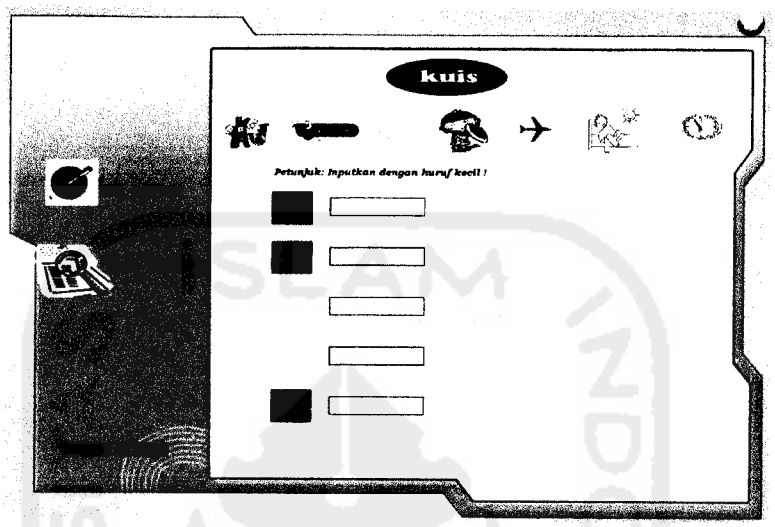
Gambar 4. 8 Kuis tipe *drag*

Actionscript untuk kuis drag :

```
aktiviti1.onPress = function() {
    this.startDrag(false);
};
aktiviti1.onRelease = function() {
    this.stopDrag();
     if (eval(this._droptarget) == gb_aktiviti1) {
       soundbenar.gotoAndPlay(2);
           gb_aktiviti1.gotoAndStop(2);
    }else {
           this._x = 824.0;
           this._y = 278.9;
           soundsalah.gotoAndPlay(2);
     }
}
```

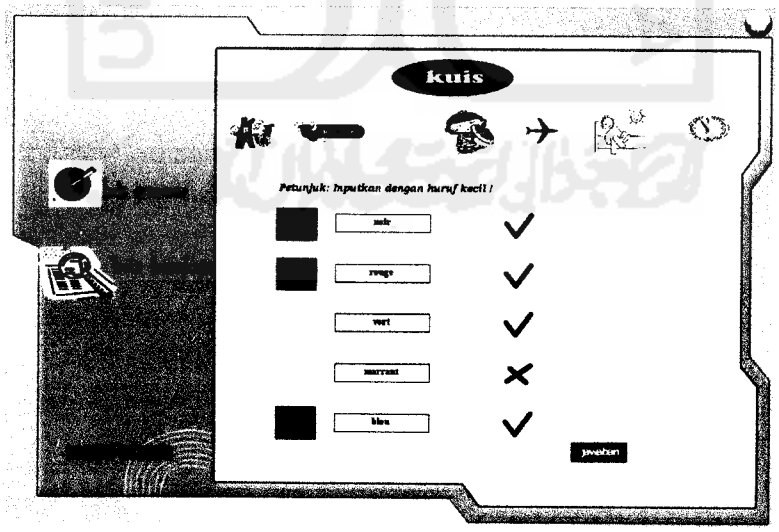
3. Kuis Tipe *Inputan*

Tipe ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam penulisan kosakata yang benar. Tampilan kuis tipe *inputan* dapat dilihat pada Gambar 4.9



Gambar 4. 9 *Interface* kuis tipe *inputan*

Setelah user selesai mengerjakan semua soal maka akan tampil sebuah tombol untuk melihat jawaban yang sebenarnya. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.10



Gambar 4. 10 *Interface* cek jawaban kuis

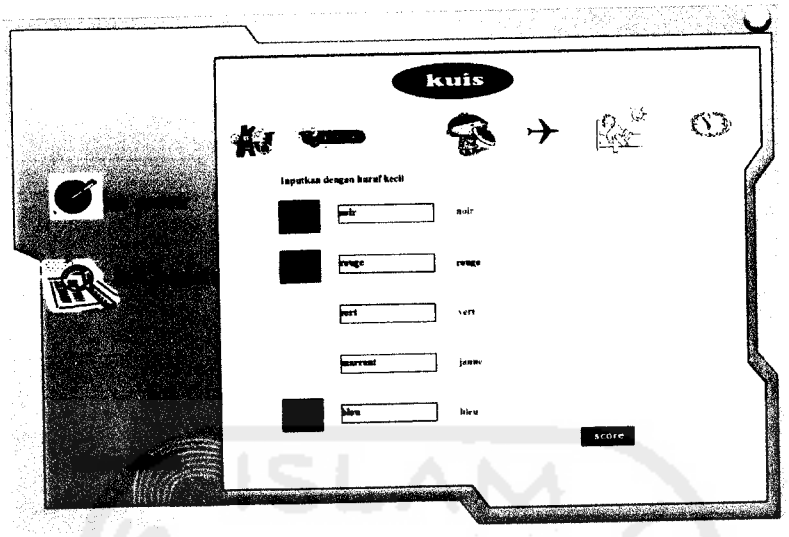
Actionscript kuis inputan:

```
benar = 0;
salah = 0;
score = 0;
jawab._visible=false;
tombol = 0;
```

actionscript pada tombol cek jawaban:

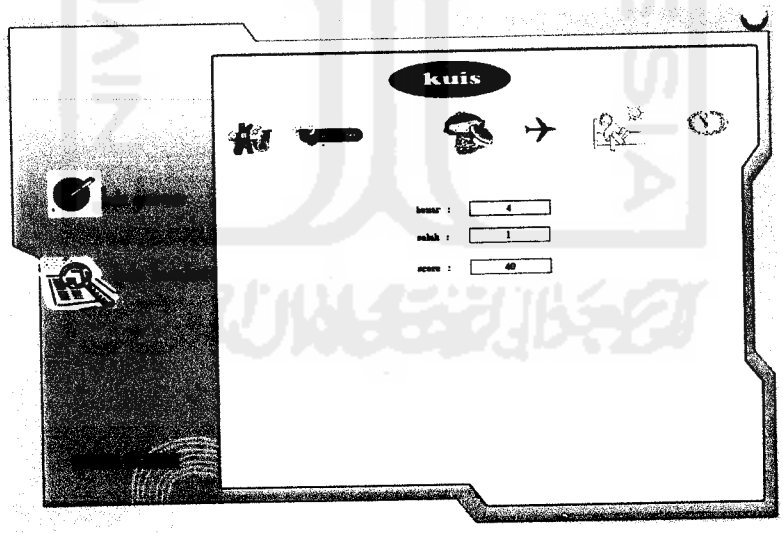
```
on (release) {
      if (input1=="noir") {
            jawab1.gotoAndStop(2);
            benar = benar + 1;
            tombol1._visible=false;
            tombol = tombol + 1;
            } else {
                  jawab1.gotoAndStop(3);
                  salah = salah + 1;
                  tombol1._visible=false;
                  tombol = tombol + 1;
}
if (tombol>4){
      jawab._visible=true;
}
}
```

Jika tombol jawaban ditekan maka akan tampil halaman yang menunjukkan jawaban yang benar. Kemudian pada akhir kuis akan ditampilkan nilai yang didapat dengan cara menekan tombol nilai. Tampilannya dapat dilihat pada Gambar 4.11



Gambar 4. 11 *Interface* jawaban yang benar

Pada halaman nilai, akan ditampilkan berapa jawaban yang benar dan berapa jawaban yang salah beserta nilai dari soal yang telah terjawab. Nilai merupakan jumlah soal yang benar dikalikan sepuluh. Tampilannya dapat dilihat pada Gambar 4.12



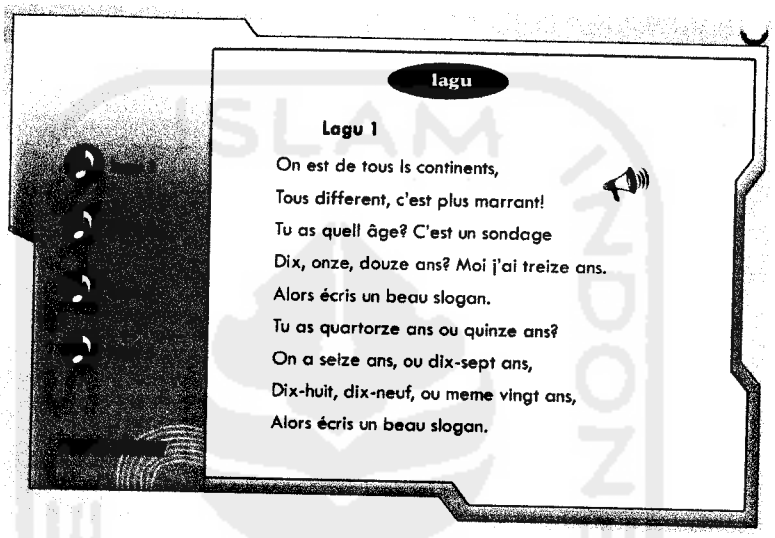
Gambar 4. 12 *Interface* halaman nilai

actionscript perhitungan nilai:

```
score = benar * 10;
```

H. Halaman Lagu

Merupakan halaman dimana user dapat mendengarkan lagu. Terdapat lirik lagu supaya *user* dapat mengikuti lagu dengan baik. Tekan tombol corong disebelah kanan teks lirik untuk mendengarkan lagu. Tampilan menu lagu dapat dilihat pada Gambar 4.10

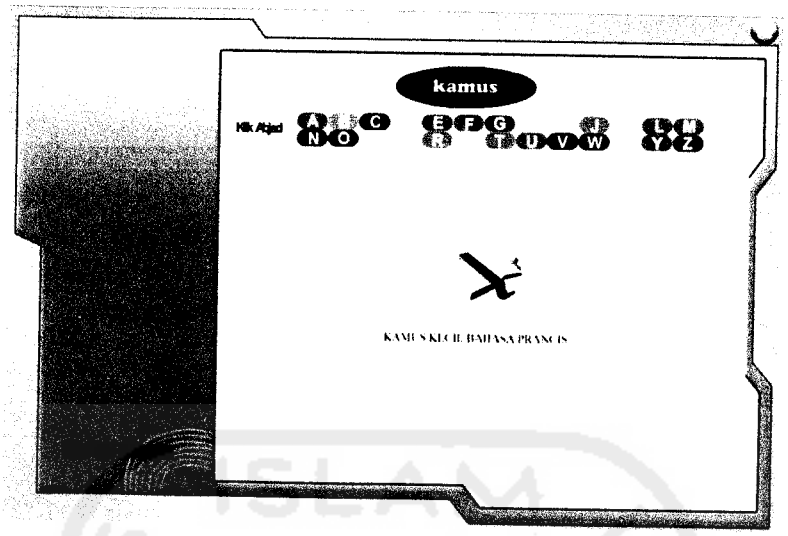


Gambar 4. 13 *Interface* Menu Halaman Lagu

Lagu akan otomatis berhenti jika *user* berpindah ke menu lain walaupun lagu belum selesai.

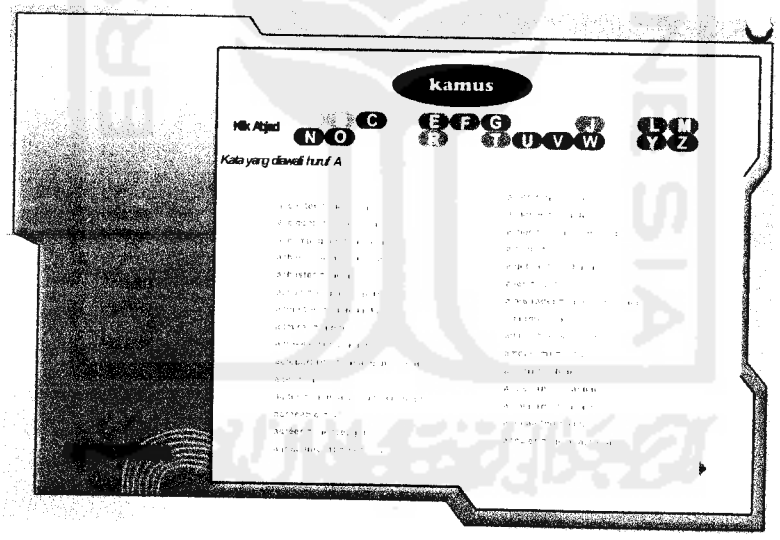
I. Halaman Kamus Kecil

Pada menu ini disediakan kosakata yang banyak dipakai dalam materi yang disampaikan maupun kata-kata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kata-kata dikelompokkan menurut abjad. Untuk menampilkan kata, tekan huruf abjad dibagian atas *form* maka akan ditampilkan kata-kata dalam bahasa Perancis beserta arti dalam bahasa Indonesia. Tampilan menu lagu dapat dilihat pada Gambar 4.11



Gambar 4. 14 *Interface* Halaman Kamus Kecil

Jika tombol abjad pada halaman depan kamus ditekan. Maka akan ditampilan kata-kata isi kamus. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.15



Gambar 4. 15 *Interface* Halaman Kata

J. Halaman Profil

Halaman ini memberikan informasi tentang pembuat aplikasi.

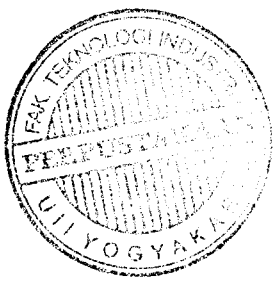
Gambar 4. 16 *Interface* Halaman Profil

4.2 Analisis Kinerja Perangkat Lunak

Aplikasi ini nantinya akan disebarkan kepada khalayak umum yaitu bagi siapa saja yang ingin mempelajari bahasa perancis khususnya bagi pemula. Oleh karena itu perlu adanya analisis untuk mengetahui apakah aplikasi ini sudah sesuai yang diharapkan atau belum. Untuk mempermudah analisis maka diadakan pengisian kuisioner setelah responden menggunakan aplikasi.

Untuk memudahkan proses penghitungan hasil kuisioner, pengujian menggunakan metode statistika kuantitatif yaitu menekankan pada hal-hal yang bersifat kongkrit, uji empiris dan fakta-fakta yang nyata [HER03].

Maka untuk tiap jawaban yang diberikan oleh 10 responden diberikan *range* nilai sebagai berikut:



Nilai 1 untuk jawaban kurang.

Nilai 3 untuk jawaban cukup

Nilai 5 untuk jawaban baik

Nilai tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai rata -rata dari jawaban responden, rumus untuk menghitung nilai rata -rata tersebut adalah :

$$\text{Rata - rata} = \frac{\Sigma \text{ nilai jawaban}}{\Sigma \text{ Responden}}$$

Hasil dari kuisioner kemudian dapat dilihat pada **tabel 4.1** berikut ini.

Tabel 4. 1 Tabel Hasil Kuisioner

No	Pertanyaan	Kurang (1)	Cukup (3)	Baik (5)	Rata-rata
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?	1	5	4	3.6
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?	0	6	4	3.8
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?	0	4	6	4.2
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan aplikasi ini?	1	6	3	3.4
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?	0	2	8	4.6
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran?	0	1	9	4.8

Dari kuisioner yang telah diberikan kepada responden maka dapat diambil kesimpulan atau hasil analisis. Hasil analisis dari kuisioner tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tampilan aplikasi

   Dari pertanyaan yang diajukan kepada 10 responden mengenai tampilan aplikasi ini, 1 responden menjawab kurang, 5 responden menjawab cukup dan 4 responden menjawab baik. Dari hasil kuisioner tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa tampilan aplikasi ini dapat dikatakan cukup baik dengan nilai rata-rata 3,6.

2. Kelengkapan materi

   Dari pertanyaan yang diajukan kepada 10 responden mengenai kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini, tidak ada yang mengatakan materinya kurang, 6 responden mengatakan materinya cukup, dan 4 responden mengatakan materinya baik. Dari hasil kuisioner tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini cukup baik dengan nilai rata-rata 3,8.

3. Kemudahan penggunaan

   Sedang ketika diajukan kepada 10 responden tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini, tidak ada yang menjawab kurang atau tidak ada yang merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini, 4 responden mengatakan cukup, dan 6 responden mengatakan baik. Dari hasil kuisioner tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini mudah digunakan dengan nilai rata-rata 4,2.

4. Kejelasan informasi

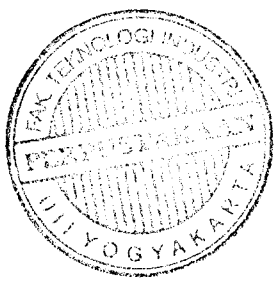
   Selanjutnya kepada 10 responden tersebut ditanyakan mengenai kejelasan informasi yang disampaikan, 1 responden yang mengatakan kurang, 6 responden mengatakan cukup, dan 3 responden mengatakan baik. Dari hasil kuisioner tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa informasi yang disampaikan cukup jelas dengan nilai rata-rata 3,4.

5. Manfaat aplikasi

   Ditanyakan kembali kepada 10 responden tersebut mengenai manfaat aplikasi ini, tidak ada responden yang mengatakan aplikasi ini kurang bermanfaat, 2 responden mengatakan cukup, dan 8 responden mengatakan baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis, dengan nilai rata-rata 4,6.

6. Alternatif pembelajaran

   Terakhir ditanyakan kepada 10 responden tersebut apakah aplikasi ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku pelajaran, tidak ada reponden mengatakan kurang, 1 responden mengatakan cukup, dan 9 responden mengatakan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran bahasa perancis sebagai pendamping buku dan sejenisnya, dengan nilai rata-rata 4,8.



4.3 Analisis Kesesuaian

Sebelum aplikasi ini digunakan maka perlu dianalisis apakah aplikasi ini layak digunakan dan sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Hal yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian materi yang terdapat dalam aplikasi ini, apakah sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Pemakai akhir yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini adalah dari pendidikan informal seperti kursus bahasa asing, sistem ini dapat digunakan pada tingkat pemula (*debutant*) sedang untuk pendidikan formal seperti di sekolah sistem ini dapat digunakan untuk siswa sekolah menengah atas kelas X dan XI semester awal.

4.4 Kelebihan dan Kelemahan Sistem

Kelebihan dari aplikasi pembelajaran bahasa perancis berbasis multimedia ini adalah :

1. Bahasa pengantar aplikasi ini menggunakan Bahasa Indonesia sehingga mempermudah dalam memahami isi materi (terutama bagi pemula yang kebetulan orang Indonesia).
2. Setelah diujikan ternyata banyak *user* yang tertarik belajar bahasa perancis dengan menggunakan aplikasi ini.

Kelemahan dari aplikasi pembelajaran bahasa perancis berbasis multimedia ini adalah :

1. Pada menu lagu, lirik lagu kurang dapat diikuti dengan baik oleh pemula.
2. Isi atau *content* tidak bisa di*print*, misalnya *content* pada menu kamus.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

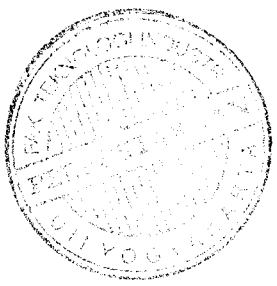
Hal yang dapat disimpulkan dari hasil pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa perancis berbasis multimedia ini adalah

1. Tampilan (*interface*) yang *user friendly* memudahkan pengguna dalam memahami isi yang ada dalam aplikasi.
2. Aplikasi ini merupakan alternatif media pembelajaran sebagai pendamping buku atau media lain.
3. Aplikasi ini dapat mempermudah pemahaman materi, menghindarkan kebosanan, menarik perhatian dan minat dan memberikan umpan balik.

5.2 Saran

Dengan adanya berbagai keterbatasan yang dimiliki selama melakukan penelitian terutama dalam hal pikiran dan waktu, maka saran untuk pengembangan sistem pada masa yang akan datang adalah :

1. Pada menu lagu sebaiknya dibuat konsep teks berjalan supaya lagu bisa diikuti dengan baik (seperti karaoke).
2. Sebaiknya isi atau *content* materi yang ada dalam aplikasi ini bisa di*print*.



DAFTAR PUSTAKA

[AHM04] Ahmad, Imam. *HIPO (Hierarchy plus input-proses-output).* http://Jbptgunadarma-gdl-cource-2004-imamahmadt-66-perancis-0.pdf. Diakses tanggal 23 Oktober 2009.

[ANO08a] Anonim. *Bahasa.* http://id.wikipedia.org/wiki/bahasa. Diakses tanggal 10 Oktober 2009.

[ANO08b] Anonim. *Bahasa Perancis.* http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Perancis. Diakses tanggal 10 Oktober 2009.

[BER04] Berard, Evelyne, dkk. *Tempo Method de Francais*. Paris: Didier/HATIER. 1996.

[DID08] Wirasamodra, Didik. *Multimedia Pembelajaran Interaktif.* http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%C2%A0pembelajaran%C2%A0interaktif/. Diakses tanggal 23 Oktober 2009.

[EDY09] Sri, Edy. *Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran.* http://edysri.wordpress.com/artikel/. Diakses tanggal 23 November 09.

[ELL08] Elly, & Emi D lestari. *Percakapan Sehari-hari Bahasa Perancis.* Yogyakarta: Pustaka widyatama. 2008.

[GIR04] Girardet, Jacky. *Campus Method de Francais*. Paris: CLE international. 2004.

[ELL08] Elly, & Emi D lestari. *Percakapan Sehari-hari Bahasa Perancis.* Yogyakarta: Pustaka widyatama. 2008.

[GIR04] Girardet, Jacky. *Campus Method de Francais*. Paris: CLE international. 2004.

[GRA03] Anthony, Rony. *Grammaire français Suatu Pendekatan Sistematik dan Holistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003.

[HER03] Heriyanto,Tedi 2003. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Kuantitatif* http://tedi.heriyanto.net/papers/aplikasi-stat.html. diakses tanggal 03 Desember 2009.

[HID09] Hidayatullah, Mochammad. *Pembelajaran Berbantuan Komputer(Computer–Aided[Asisted]Instructions)*. http://caionyou.blogspot.com/2009/03/pengertian-pembelajaran-berbantuan.html. Diakses tanggal 23 Oktober 2009.

[HIM06] Himber, Céline, dkk . *Le Mag 1 Methode de Français* . Paris: Hachette. 2006.

[MUI08] Muiz, Imam. *Multimedia*. http://imam_muiz.staff.gunadarma.ac.id. Diakses tanggal 23 Oktober 2009.

[PER09] Perrot, famille. *Vocabulaire*. http://www.lexiquefle.free.fr/. Diakses tanggal 23 Oktober 2009.

FAK TEKNOLOGI INDUSTRI PERPUSTAKAAN UII YOGYAKARTA

[SIM97] Simanjutak, herpinus. *Bahasa Perancis untuk Pemula*. Jakarta: Kesaint blanc. 1997.

[SUY03] Suyanto, M. *Multimedia Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2003.

[TRI09] Trisianti, Fery. *Pengajaran membaca teks resep pada kelas XI dalam menunjang pembelajaran bidang boga di SMK jurusan akomodasi dan perhotelan*. Makalah TABS. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis, FBS UNY. 2009.

[WAG09] Wagner, Jennifer. *Basic Phrases, Vocabulary and Grammar*. http://www.ielanguages.com/french1.html. Diakses tanggal 15 November 2009.

[WAH09] Wahono, Romi Satria. *Multimedia Technologi*. http://romisatriawahono.net. Diakses tanggal 10 Oktober 2009.

[YAH06] Yahya, Kurniawan. *Macromedia Flash 8*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2006.

FAK. TEKNOLOGI INDUSTRI PERPUSTAKAAN UII YOGYAKARTA

ISLAM
UNIVERSITAS
INDONESIA

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : Pandita S.P

Jenis kelamin : L

Usia : 24

Status :

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?			✓
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?		✓	
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?			✓
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?			✓
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?			✓
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?			✓

Saran Pengembangan Aplikasi:

Kamus di lengkapi

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : lis

Jenis kelamin : Perempuan

Usia : 21

Status :

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?		✓	
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?			✓
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?			✓
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?		✓	
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?			✓
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?			✓

Saran Pengembangan Aplikasi:

Konsep IMK tiap-tiap form disesuaikan misalkan diform 1 muncul suara dan tulisan seterusnya form berikutnya juga demikian ~~bac~~ agar mempermudah proses belajar bagi orang awam

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : D
Jenis kelamin : Perempuan
Usia : 21
Status :

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?		✓	
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?			✓
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?			✓
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?			✓
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?			✓
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?			✓

Saran Pengembangan Aplikasi:

- Warna dibuat lebih menarik
- Pengaturan objek2 masih kurang rapi
- Link menu/fungsi dengan content agak diberi jarak
- Menu disbh kiri pengelnya terlalu lama dibuat yg agak cepat aja.

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : Octavia Dwi R
Jenis kelamin : Perempuan
Usia :
Status :

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?		✓	
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?		✓	
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?			✓
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?		✓	
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?			✓
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?			✓

Saran Pengembangan Aplikasi:

- kalau bisa untuk tampilannya harus sesuai antara tampilan awal dengan halaman selanjutnya. - Suaranya juga kurang terlalu jelas jadi harus dijelasin lagi supaya yang menggunakan aplikasi ini bisa lebih paham dan bisa mempraktekkannya dengan benar.
- ditambahin menunya biar lebih lengkap

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : FITRI ANATY

Jenis kelamin : PEREMPUAN

Usia : 23 TAHUN

Status :

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?		✓	
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?			✓
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?			✓
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?			✓
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?			✓
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?			✓

Saran Pengembangan Aplikasi:

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : [redacted]
Jenis kelamin : Perempuan
Usia : 21
Status :

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?			✓
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?			✓
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?		✓	
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?		✓	
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?			✓
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?		✓	

Saran Pengembangan Aplikasi:

- Penulisan bahasa perancis dicantumkan juga dengan artinya
- Border putih pada gambar - gambarnya sebaiknya dihilangkan

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : Media Kurniawati

Jenis kelamin : Perempuan

Usia : 15

Status : -

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?		✓	
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?		✓	
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?		✓	
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?		✓	
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?		✓	
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?			✓

Saran Pengembangan Aplikasi: [illegible]

- [illegible]

-

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : Dian Asi Fitriani
Jenis kelamin : Perempuan
Usia : 15
Status : Pelajar

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?			✓
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?		✓	
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?		✓	
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?		✓	
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?			✓
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?			✓

Saran Pengembangan Aplikasi:

Apabila di dalam aplikasi terdapat pilihan quiz lebih baik diberi penjelasan cara bermain / petunjuk

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : Putri Roslania Naca
Jenis kelamin : Perempuan
Usia : 15
Status : Pelajar

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?		✓	
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?			✓
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?			✓
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?		✓	
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?			✓
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?			✓

Saran Pengembangan Aplikasi:

Aplikasinya sedikit kurang dan suaranya agak kecil jelas tapi baik.

Kuisioner

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS BAGI PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Nama : Puspita Sari
Jenis kelamin : Perempuan
Usia : 15 tahun
Status : Pelajar

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Bagaimana menurut Anda tentang tampilan aplikasi ini?			✓
2.	Bagaimana menurut Anda tentang kelengkapan materi yang ada dalam aplikasi ini?		✓	
3.	Bagaimana menurut Anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini?		✓	
4.	Bagaimana menurut Anda tentang kejelasan informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini?	✓		
5.	Apakah menurut anda aplikasi ini bermanfaat untuk mempelajari bahasa perancis?		✓	
6.	Apakah menurut Anda aplikasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sebagai pendamping buku dan sejenisnya?			✓

Saran Pengembangan Aplikasi:

Aplikasinya kurang banyak. soalnya di situ cuma ada angka, huruf, arah waktu aktivitas. kamus kecil dan kalau bisa kamusnya dibuat besar.