

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI MULTIMEDIA  
PADA DIFABEL**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Jurusan Teknik Informatika**



oleh :

**Nama : Faruq Muslim**

**No. Mahasiswa : 07523357**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2012**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI MULTIMEDIA  
PADA DIFABEL**



**Yogyakarta, 16 April 2012**

**Pembimbing tunggal,**

---

**Dr. Sri Kusumadewi, S,Si., MT**

## **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

### **HASIL TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Faruq Muslim

No. Mahasiswa: 07 523 357

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya akan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 April 2012

---

Faruq Muslim

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI MULTIMEDIA  
PADA DIFABEL**

**TUGAS AKHIR**

Disusun oleh:

Nama : Faruq Muslim

No.Mahasiswa : 07 523 357

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.  
Yogyakarta, 25 April 2012

**Tim Penguji**

**Dr. Sri Kusumadewi, S.Si., MT.**

**Ketua**

**Izzati Muhimmah, S.T., M.Sc., Ph.D.**

**Anggota I**

**Zainudin Zukhri, S.T., M.Sc.**

**Anggota II**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Islam Indonesia**

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

## *HALAMAN PERSEMBAHAN*

- ❖ *Allah SWT, Atas izin dan kehendak-Mu Ya Rabb skripsi ini dapat diselesaikan..*
- ❖ *Kedua orang tuaku Abdul Rosyid dan Sri Ngirtim, Terima kasih atas segala segala bimbingan, doa, harapan serta kasih sayang serta dukungan motivasi dan perhatian yang tiada henti-hentinya.*
- ❖ *Adik saya tercinta Ridlwan Pahala dan Annita Muslimah, rajin kuliah dan sekolah, semoga kita semua menjadi orang yang berhasil dan berguna.Amin.*
- ❖ *Mas Taufik dan Mbak Rara, Willy Wize A.Z, Endra Saputra, Suryawan Ariyanto dan teman-teman kos Bu Ririn yang menjadi keluarga saya di Jogja.*

## HALAMAN MOTO

*“Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim” (Hadist Riwayat Ahmad)*

*“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan ; Maka apabila kamu telah selesai ( dari suatu urusan ), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain .”  
( Q.S. Alam Nasyrah ayat 6 dan7 )*

*“Sabar adalah separuh dari iman dan keyakinan adalah seluruh dari keimanan”  
( H.R. Athabrani dan Al Baihaqi)*

*“Ambisi adalah sebuah mimpi dengan mesin V8” (Elvis Preasley).*

*"Janganlah takut menghadapi masa depan, jangan pula menangis untuk masa lalumu." ( Percy Bysshe Shelley )*

*“Menulislah agar dipahami, bicaralah agar didengar, dan membacalah agar menjadi besar.” ( Lawrence Clark Powell )*

*“Banyak orang yang akhirnya gagal karena terlalu repot memikirkan cara yang rumit untuk mencapai sukses.” (Henry S.Hoskins)*

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb.,*

Syukur Alhadulillah ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir. Dan berkat hidayah-Nya pula penulis dapat menyusun laporan tugas akhir dengan baik.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika pada Universitas Islam Indonesia, disamping itu juga diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pihak yang membutuhkan.

Dalam penulisan tugas akhir ini tentu saja tidak akan selesai tanpa bamtuan dari beberapa pihak. Untuk itu ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada beliau dan mereka yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan tugas akhir ini:

1. Bapak. Prof. Dr. H. Edy Suwandi Hamid, M.Ec., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia dan seluruh jajaran Rektorat Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak. Ir. Gumbolo Hadi Susanto, MSc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri..
3. Bapak Yudi Prayudi, SSi., MKom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika. Terima kasih atas kemudahan yang diberikan selama ini.
4. Ibu Dr. Sri Kusumadewi, S,Si, MT., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir atas segala pengetahuan, bantuan, kemudahan dan keikhlasan dalam memberikan arahan dan masukan selama pengerjaan tugas akhir ini.
5. Bapak dan Ibu tercinta, atas cinta dan doanya yang tulus dan ikhlas.
6. Para staff Pusat Rehabilitasi BRPTD Pundong atas kerjasama dan bantuannya sehinggann penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
7. Teman-teman kos Bu Ririn, Heartless, Bayangan Merah, Jumper Jogja, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam

membantu sejak pengumpulan data sampai penyusunan tugas akhir ini selesai.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini, dan penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan Skripsi ini.

Demikianlah Skripsi ini disusun dan semoga apa yang penulis sajikan dapat berguna dan bermanfaat bagi para pembaca untuk menambah bekal ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 16 April 2012



Faruq Muslim



## SARI

*Perkembangan dunia teknologi dan informasi tidak lepas dari perkembangan multimedia. Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang serta dibangun serta dirancang dengan menggabungkan beberapa elemen multimedia seperti: dokumen, suara, gambar, animasi, serta video.*

*Difabel adalah kelompok masyarakat yang memiliki keterbatasan dalam mendengar, berkomunikasi, maupun merasakan. Kebanyakan kaum difabel tidak dibekali dengan pengetahuan komputer yang cukup, sehingga hanya beberapa orang saja yang mengetahui dan dapat menggunakan komputer.*

*Penelitian ini dilakukan di Balai Rehabilitasi Terpadu Penyandang Disabilitas (BRTPD) Pundong Yogyakarta, dengan sampel 49 responden, dengan teknik pengambilan sampel Judgementental Sampling Method. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji proporsi, dan skala likert.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa para difabel mengetahui aplikasi multimedia, dapat mengoperasikan dan memanfaatkan aplikasi multimedia, serta dapat dijadikan panduan bagi lembaga swadaya masyarakat yang akan melakukan penyuluhan tentang aplikasi multimedia.*

*Kata kunci: Aplikasi Multimedia, Multimedia, Difabel, Uji Proporsi, Skala Likert.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>SARI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>I. BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Sumber Data .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>II. BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Aplikasi Multimedia .....	5
2.2 Difabel .....	7
<b>III. BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Sampel dan Pengukuran Data .....	9
3.1.1 Populasi dan Sampel .....	9
3.1.2 Sumber Data .....	10
3.1.3 Metode Pengumpulan Data .....	10

3.2 Variabel Penelitian .....	10
3.3 Instrumen Penelitian .....	11
3.4 Hipotesis .....	13
3.5 Uji Validitas .....	13
3.6 Uji Reliabilitas .....	14
3.7 Teknik Analisis Data .....	15
1. Uji Proporsi .....	15
2. Uji Hipotesis .....	16
<b>IV. BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Gambaran Umum Responden .....	17
4.2 Tingkat Pengetahuan Difabel Tentang Aplikasi Multimedia 18	
4.3 Tingkat Pengoperasian Aplikasi Multimedia Pada Difabel 19	
4.4 Tingkat Difabel Dalam Memanfaatkan Aplikasi Multimedia 19	
4.5 Uji Validitas .....	20
4.6 Uji Reliabilitas .....	21
4.7 Uji Hipotesis .....	22
4.8 Pembahasan .....	24
<b>V. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	25
5.2 Saran .....	25

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Persentase difabel menurut pengetahuan aplikasi multimedia 18

Gambar 4.2 Persentase difabel menurut pengoperasian aplikasi multimedia 19

Gambar 4.3 Persentase difabel menurut pemanfaatan aplikasi multimedia 20



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kuesioner .....	11
Tabel 4.1 Tabel Jenis Kelamin Responden .....	17
Tabel 4.2 Tabel Usia Responden .....	17
Tabel 4.3 Jenis difabel responden .....	18
Tabel 4.4 Tabel Uji Validitas .....	20
Tabel 4.5 Tabel Uji Reliabilitas .....	22
Tabel 4.6 Uji proporsi variabel .....	22



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan dunia komputer tidak lepas dari perkembangan multimedia. Multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronik dan digital (Sutopo, 2011: 3). Jika menggunakan bersama-sama elemen multimedia tersebut seperti gambar dan animasi yang dilengkapi dengan suara, video clip, dan informasi dalam bentuk teks, maka akan dapat memberikan makna yang jelas kepada orang yang memerlukannya. Aplikasi multimedia dibagi menjadi beberapa kategori, di antaranya yaitu presentasi bisnis, aplikasi pelatihan dan pembelajaran, promosi dan penjualan, game, dan lain-lain (Luther, 1994).

Pengetahuan mengenai komputer merupakan hal yang sangat vital dalam era globalisasi. Namun tidak semua pihak dapat menikmati dan mempelajari komputer dengan baik, salah satu pihak yang mengalami kendala dalam pembelajaran komputer adalah kaum penyandang cacat atau difabel.

Kaum difabel adalah kelompok masyarakat yang memiliki keterbatasan dalam mendengar, berkomunikasi, maupun merasakan digital (Purwanta, 2002). Kebanyakan kaum difabel tidak dibekali dengan pengetahuan komputer yang cukup, sehingga hanya beberapa orang saja yang mengetahui dan dapat menggunakan komputer.

Kemampuan kaum difabel untuk menggunakan aplikasi multimedia sangat minim, terlebih lagi bagi mereka yang belum mengenal komputer, ini dikarenakan kurangnya sarana yang memadahi serta pengetahuan dan pelatihan tentang aplikasi multimedia.

Oleh karena itu, peran yayasan atau lembaga swadaya masyarakat sangat diperlukan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pendidikan kepada difabel, agar para difabel tersebut dapat mengoperasikan komputer seperti manusia normal pada umumnya. Karena begitu banyak macam aplikasi media dan tidak semua kaum

difabel dapat menggunakan aplikasi tersebut maka judul penelitian ini adalah:  
ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA DIFABEL.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan:

- a. Sejauh mana para difabel mengetahui aplikasi multimedia?
- b. Sejauh mana para difabel dapat mengoperasikan aplikasi multimedia?
- c. Sejauh mana tingkat penggunaan aplikasi multimedia pada difabel?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar tidak terjadi perluasan materi dalam tugas akhir ini, maka batasan masalah mencakup beberapa hal sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan pada penyandang cacat dewasa.
- b. Kategori difabel dalam penelitian ini adalah
  - Tuna rungu.
  - Tuna wicara.
  - Tuna daksa.
- c. Jenis aplikasi multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah:
  - Media Player.
  - Audio/Video Editor.
  - Graphic/Image Editor.
  - Animasi.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keadaan sebenarnya pada difabel saat penelitian dilakukan, serta mengetahui tingkat pengoperasian dan pemanfaatan aplikasi multimedia pada difabel.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam melakukan penelitian ini adalah:

- a. Mendapatkan hasil yang akurat tentang pemanfaatan aplikasi multimedia pada difabel.
- b. Memberikan usulan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam memberdayakan kaum difabel.
- c. Menjelaskan bahwa kaum difabel juga bisa memanfaatkan aplikasi multimedia.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Setiap penelitian harus memiliki metode penelitian untuk memecahkan permasalahan dan menguji hipotesis penelitian.

##### **1.6.1. Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian, dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu:

- a. Metode Observasi, merupakan cara pengumpulan data secara langsung ke lapangan dengan memberikan kuesioner terhadap sejumlah objek penelitian dari sejumlah individu di Balai Rehabilitasi Terpadu Penyandang Disabilitas (BRTPD) Pundong Yogyakarta.
- b. Metode Studi Pustaka, mengumpulkan berbagai informasi dari beberapa sumber kepustakaan seperti buku, dan sumber-sumber lainnya yang relevan (internet, artikel dan lain-lain).



### 1.6.2. Sumber Data

Sumber-sumber data yang dibutuhkan dalam hubungannya dengan pengumpulan data dikelompokkan menjadi:

- a. Sumber Data Primer, diperoleh dari narasumber-narasumber yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini adalah kaum difabel yang berada di Balai Rehabilitasi Terpadu Penyandang Disabilitas (BRTPD) Pundong Yogyakarta.
- b. Sumber Data Sekunder, diperoleh dari buku-buku dan literatur yang memuat informasi-informasi yang diperlukan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir

### 1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian metodologi penelitian serta sistematika penyusunan tugas akhir.

Bab II Landasan Teori, berisi teori-teori yang relevan dengan penelitian yang meliputi: pengertian aplikasi multimedia, beberapa contoh aplikasi multimedia, dan difabael.

Bab III Metodologi Penelitian, berisi penjelasan mengenai jenis penelitian, populasi, sampel dan metode pengumpulan sampel, data dan sumber data, metode pengumpulan data, definisi operasional dan pengukuran variabel, metode analisis data.

Bab IV Hasil Dan Pembahasan, berisi gambaran umum subyek penelitian, hasil analisis data dan pembahasannya.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian dan saran bagi penelitian selanjutnya.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Aplikasi Multimedia

Aplikasi multimedia adalah sebuah program yang dijalankan pada sebuah komputer dengan menggabungkan beberapa unsur seperti text, graphic, audio, video, dan animasi yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dengan komputer (Sutopo, 2011)

Aplikasi multimedia dimanfaatkan sebagai sarana hiburan maupun media pembelajaran atau *e-learning*. Beberapa macam aplikasi multimedia yaitu:

1. Media Player

Media player adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk menjalankan *playback* terhadap file multimedia dengan berbagai macam format seperti .avi, .mkv, .m4v, .ogg, .mpeg, .mp3 dan berbagai macam format digital lainnya (Malik, 2011). Contoh media player antara lain: Media Player Classic, VLC Media Player, KM Player, iTunes, Quick Time, Windows Media Player

2. Audio Editor dan Video.

Audio editor adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk memanipulasi , mengubah dan memproduksi audio/video. Dalam industri musik audio editor biasanya digunakan untuk proses recording maupun mixing, sedangkan video editor digunakan di dunia perfilman sebagai finishing dalam pembuatan sebuah film lainnya (Malik, 2011). Contoh aplikasi audio editor antara lain: FL Studio, Nuendo, Cubase, Groove Agent, Guitar Rig, EZ Drummer. Contoh Video Editor antara lain: Final Cut Pro, iMovie, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, Sony Vegas Pro, Autodesk Smoke.

### 3. Graphic Editor

Graphic editor adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk memanipulasi, mengubah dan mengolah gambar. Berdasarkan kebutuhan dan penggunaan, aplikasi graphic editor dibagi menjadi beberapa jenis (Triyanto, 2006), yaitu:

#### 3.1. Aplikasi pengolah tata letak.(layout)

Aplikasi ini digunakan user untuk mengkombinasikan *graphic* dan *text* untuk membuat suatu dokumen. Tujuannya adalah untuk memberikan keterangan serta mengkomunikasikan desain yang dibuat. Contoh aplikasi pengolah tata letak antara lain: Adobe Frame Maker, Adobe In Design, Adobe Page Maker, Corel Ventura, Microsoft Publisher, Quark Express.

#### 3.2. Aplikasi pengolah vektor

Objek yang dihasilkan oleh aplikasi ini adalah perpaduan antara garis satu dengan garis lainnya baik garis lurus maupun garis lengkung. Contoh aplikasi pengolah vektor antara lain: Adobe Illustrator, Adobe Freehand, CorelDRAW, Microsoft Expression Design, Raven, Skencil.

#### 3.3. Photo Editor

Aplikasi ini berguna untuk mempertajam kualitas gambar, mengubah foto dalam berbagai format digital, serta memberikan efek-efek khusus agar gambar terlihat menarik. Contoh aplikasi pengolah pixel antara lain: Adobe Photoshop, Adobe Fireworks, Corel Photo Paint, Corel Paint Shop Pro, GIMP, Manga Studio.

### 4. Animasi

Aplikasi animasi adalah aplikasi yang digunakan menggabungkan efek visual dalam mengolah gambar bergerak baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi sendiri berasal dari pengolahan gambar tangan kemudian digabungkan dalam satu frame sehingga menjadi gambar bergerak (Locke,

1992). Contoh aplikasi animasi antara lain: Adobe Flash Professional, AutoDesk 3D Max, AutoDesk Maya, Anime Studio, Blender, LightWave 3D.

## 2.2 Difabel

Cacat adalah seseorang yang mengalami kelainan pada organ tubuhnya, yang tidak dimiliki orang lain (WHO, 1980). Jenis-jenis cacat antara lain sebagai berikut:

- a. Tuna netra.
- b. Tuna rungu.
- c. Tuna wicara.
- d. Tuna laras.
- e. Tuna daksa.
- f. Tuna grahita.

Dalam lingkungan masyarakat seseorang dengan kecacatan selalu identik dengan orang yang selalu dikucilkan, diperlakukan tidak terhormat, dan selalu disisihkan dari kehidupan bermasyarakat. Sesuai UU No 4 tahun 1997 agar para penyandang cacat ini mendapatkan persamaan hak asasi manusia digunakanlah istilah difabel (Yulianto, 2008).

Difabel berasal dari istilah *people with different abilities*, difabel digunakan untuk menggantikan kata penyandang cacat yang dinilai diskriminatif karena menilai seseorang yang mempunyai kelainan fisik seperti penyakit. Setiap difabel berhak mendapatkan kesempatan yang sama dalam aspek kehidupan seperti: pendidikan di segala bidang dan jurusan, pekerjaan yang layak, dan perlakuan yang sama dalam membangun bangsa (Arina, 2008).

Istilah difabel memberikan pandangan yang lebih baik dalam masyarakat, karena mereka yang memiliki keterbatasan dapat melakukan kegiatan keseharian mereka tanpa adanya beban dan diskriminasi sosial. Penggunaan difabel juga mengajak masyarakat tidak lagi memandang sebelah mata kaum difabel, karena

bagaimanapun juga mereka adalah sama seperti manusia pada umumnya.(Arina, 2008)

Permasalahan yang dihadapi kaum difabel dewasa ini begitu rumit, baik persamaan hak maupun menjalankan aktivitasnya dalam kehidupan bermasyarakat. Bentuk permasalahannya tergantung dari jenis kecacatannya. Seperti tuna daksa yang membutuhkan alat bantu berjalan untuk berpindah tempat, tuna netra dengan tongkat atau bantuan dari seseorang untuk mengetahui keadaan sekitar, tuna rungu yang membutuhkan alat bantu dengar, dan lain sebagainya (Mujimin, 2007).

Perkembangan teknologi informasi telah menggeser pola pikir masyarakat terhadap kaum difabel. Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung mengurangi hambatan kaum difabel untuk menggunakan aplikasi multimedia.

Beberapa perusahaan IT terkemuka sudah membuat beberapa inovasi dan mulai mengembangkan piranti untuk kaum difabel, sebagai contoh IBM. Sudah banyak kaum difabel yang mulai memanfaatkan aplikasi multimedia dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak sedikit kaum difabel yang masih belum mengerti tentang aplikasi multimedia dan membutuhkan bantuan dari pemerintah maupun lembaga swadaya masyarakat(Saridewi, 2009).

Setiap difabel memiliki potensi yang dapat mereka kembangkan, melalui aplikasi multimedia diharapkan dapat memberdayakan kaum difabel sehingga mereka dapat mengembangkan potensi yang ada dan tidak selalu bergantung pada beberapa bantuan yang terkesan membuat mereka menjadi malas ataupun manja.

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1 Sampel dan Pengukuran Data**

Salah satu kegiatan penelitian adalah pengumpulan data. Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan teknik tertentu dan menggunakan instrumen penelitian. Data tersebut kemudian dihimpun dan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang akurat.

##### **3.1.1 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti (Djarwanto 1994). Dalam penelitian ini populasinya merupakan populasi terbatas dengan populasi memiliki batas kuantitatif secara jelas, karena memiliki karakteristik yang terbatas yaitu Difabel di Balai Rehabilitasi Terpadu Penyandang Disabilitas (BRTPD) Pundong Yogyakarta, yang menggunakan komputer dan menggunakan aplikasi multimedia.

Adapun responden yang dituju adalah pria dan wanita dewasa yakni berusia 17 tahun keatas. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh sampel yang benar-benar mengenal aplikasi multimedia sehingga peneneliti mendapatkah hasil yang diinginkan.

Dalam penelitian ini jumlah sampel yang ditentukan oleh peneliti adalah sebesar 49 dari 120 orang dengan pertimbangan jumlah difabel dewasa yang ada di BRTPD Pundong Yogyakarta.

Semakin banyak jumlah sampel akan menjadi masalah, demikian pula jika ukuran sampel terlalu kecil. Penentuan jumlah sampel mengikuti pendapat dari Sugiyono (2009) bahwa ukuran sampel yang layak sebanyak 30 sampai 500 orang.

Teknik pengambilan sampel yang dipilih adalah *Judgemental Sampling Method*. *Judgemental Sampling Method* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dalam memilih anggota populasi sebagai sampel.

Pertimbangan tersebut diantaranya adalah responden benar-benar difabel dan dalam situasi yang memungkinkan untuk dijadikan subyek penelitian.

### **3.1.2 Sumber Data**

#### **1. Data Primer**

Data Primer adalah data yang didapat dari sumber pertama, misalnya dari individu atau perorangan. Dalam penelitian ini data primer diperoleh langsung dari responden melalui kuisisioner mengenai pemanfaatan dan penggunaan aplikasi multimedia.

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari studi pustaka dan sumber lain yang menunjang dalam proses penelitian ini.

### **3.1.3 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif melalui angket. Setiap subjek dalam penelitian ini diharapkan mengisi angket tersebut secara lengkap. Metode angket adalah teknik pengumpulan data yang mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau minimal pada pengetahuan atau keyakinan pribadi (Hadi, 1984).

Dasar penggunaan metode ini bahwasanya; subjek penelitian adalah orang yang paling tahu tentang dirinya, pernyataan subjek dapat dipercaya, dan penafsiran subjek tentang pernyataan-pernyataan di dalam angket yang tertuju padanya sesuai dengan maksud dari penelitian (Hadi, 1984).

### **3.2 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai “Variasi” antara

satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain (Hatch dan Farhady, 1981). Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Pengetahuan aplikasi multimedia dideskripsikan sebagai pengetahuan difabel dalam mengenal aplikasi multimedia, misalnya aplikasi multimedia, contoh aplikasi multimedia, dan jenis aplikasi multimedia.
2. Pengoperasian aplikasi multimedia adalah kemampuan difabel dalam mengoperasikan aplikasi multimedia.
3. Pemanfaatan Aplikasi multimedia dideskripsikan sebagai upaya-upaya para difabel dalam memanfaatkan aplikasi multimedia, baik sebagai sarana hiburan maupun mengelola usaha/bisnis mereka.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah berupa daftar pertanyaan (kuisisioner) yakni dengan menyebarkan pertanyaan (kuisisioner) tersebut kepada beberapa responden.

Adapun kisi-kisi kuesioner dapat dilihat di tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 Tabel Kuesioner

Aspek	Indikator	No. Soal	Jumlah
Pengetahuan aplikasi multimedia	Mengetahui aplikasi multimedia	1	1
	Mangetahui jenis aplikasi multimedia	2	1
	Mengetahui contoh aplikasi multimedia	3	1
	Mempunyai aplikasi multimedia	4	1
	Mengetahui kegunaan aplikasi multimedia	5	1



Pengoperasian aplikasi multimedia	Mampu menggunakan aplikasi pemutar musik/video.	6	1
	Mampu menggunakan aplikasi mengedit gambar	7	1
	Mampu menggunakan aplikasi untuk mengedit musik/video	8	1
	Mampu menggunakan aplikasi untuk membuat animasi	9	1
Pemanfaatan aplikasi multimedia	Pernah mengikuti penyuluhan aplikasi multimedia	10	1
	Memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai sarana hiburan.	11	1
	Memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran.	12	1
	Memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai sarana bisnis.	13	1
Total		13	13

Skala ukur yang digunakan dalam analisis ini adalah skala likert. Skala mengukur tingkat kesetujuan atau ketidak setujuan responden terhadap pertanyaan yang digunakan untuk mengukur suatu obyek. Kategori skala terdiri dari “sangat setuju” diberi nilai 5, “setuju” diberi nilai 4, “netral” diberi nilai 3, “tidak setuju” diberi nilai 2, dan “sangat tidak setuju” diberi nilai 1.

Daftar kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Anda mengetahui aplikasi multimedia pada komputer?
2. Anda mengetahui jenis-jenis aplikasi multimedia?
3. Anda mengetahui contoh aplikasi multimedia?

4. Anda memiliki aplikasi multimedia dirumah?
5. Anda mengetahui kegunaan aplikasi multimedia?
6. Anda mampu menggunakan aplikasi pemutar music/video?
7. Anda mampu menggunakan aplikasi untuk mengedit gambar?
8. Anda mampu menggunakan aplikasi untuk mengedit music/video?
9. Anda mampu menggunakan aplikasi multimedia untuk membuat animasi?
10. Anda pernah mengikuti penyuluhan tentang aplikasi multimedia?
11. Anda memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai sarana hiburan?
12. Anda memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran?
13. Anda memanfaatkan aplikasi multimedia untuk mengembangkan bisnis anda?

### **3.4 Hipotesis**

Dari beberapa teori yang sudah dikemukakan, dapat dirumuskan hipotesis yang merupakan jawaban sementara yang berfungsi sebagai pedoman agar mempermudah jalannya penelitian. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan yaitu:

- a. Lebih dari 60% difabel mengetahui aplikasi multimedia.
- b. Lebih dari 60% difabel mampu mengoperasikan aplikasi multimedia.
- c. Lebih dari 50% difabel sudah memanfaatkan aplikasi multimedia.

### **3.5 Uji Validitas**

Uji validitas adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan dari instrumen (kuesioner) yang digunakan dalam pengumpulan data. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item yang tersaji dalam kuesioner benar-benar mampu mengungkapkan dengan pasti apa yang akan diteliti.

Penelitian ini menggunakan uji validitas yang dilakukan dengan analisis butir. Untuk pengujian validitas instrument digunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS versi 20 dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

r = Koefisien korelasi variabel independen dan variabel dependen

N = Banyaknya sampel

X = Skor tiap item

Y = Skor total variable

Dari perhitungan tersebut akan diketahui validitas masing-masing butir pertanyaan. Kriteria validitas adalah jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  korelasi *product moment* pada taraf signifikansi 5%

### 3.6 Uji Reabilitas

Setelah melakukan uji validitas maka instrument itu tersebut perlu diuji lagi dengan uji reabilitas. Uji reliabilitas adalah uji untuk memastikan apakah kuesioner penelitian yang akan dipergunakan untuk mengumpulkan data variabel penelitian reliabel atau tidak. Kuesioner dikatakan reliabel jika kuesioner tersebut dilakukan pengukuran berulang, akan mendapatkan hasil yang sama.

Untuk uji reabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik pengujian koefisien *alpha Cronbach*. Menurut Arikunto (2002) "Untuk uji reabilitas digunakan teknik *alpha cronbach*, suatu instrument dapat dikatakan handal jika memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0.6 atau lebih".

Pada penelitian ini perhitungan reabilitas menggunakan rumus alpha sebagai berikut:

$$r = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

$$\sigma = \frac{\sum x^2 - \frac{\sum x^2}{N}}{N}$$

r = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sigma_b$  = jumlah varians butir

$\sigma_t$  = jumlah varians total

### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan. Dalam analisis data digunakan teknik-teknik sebagai berikut:

#### 1. Uji Proporsi.

Proporsi adalah ukuran yang membandingkan kuantitas (a) sebagai numerator dan kuantitas lainnya (b) sebagai denominator yang mengandung kuantitas numerator (a+b). Dapat ditulis sebagai berikut:

$$\frac{a}{a + b}$$

Uji proporsi merupakan salah satu metode pengujian hipotesis untuk membandingkan dua proporsi yang berbeda

$$H_0: p = p_0$$

$$H_1: p > p_0$$

$H_0$  ditolak apabila nilai  $p > P_0$

$H_1$  ditolak apabila  $p = p_0$

## 2. Uji Hipotesis

Pengujian dengan metode uji proporsi dengan membandingkan  $H_0$  dan  $H_1$  dengan  $\alpha = 5\%$ , dalam penelitian ini kriteria keputusannya sebagai berikut

- a. Uji Hipotesis pada pengetahuan aplikasi multimedia

$$H_0: = 0,6 \text{ dan } H_1: > 0,6$$

$p = p_0$  pada  $\alpha = 0.05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima

$p > p_0$  pada  $\alpha = 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

- b. Uji Hipotesis pada pengoperasian aplikasi multimedia

$$H_0: = 0,6 \text{ dan } H_1: > 0,6$$

$p = p_0$  pada  $\alpha = 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

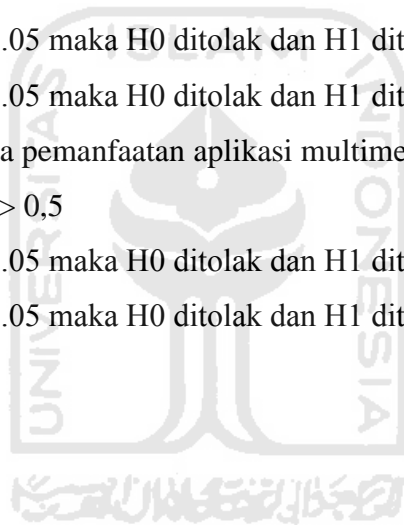
$p > p_0$  pada  $\alpha = 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

- c. Uji Hipotesis pada pemanfaatan aplikasi multimedia

$$H_0: = 0,5 \text{ dan } H_1: > 0,5$$

$p = p_0$  pada  $\alpha = 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

$p > p_0$  pada  $\alpha = 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Gambaran Umum Responden

Responden difabel yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 49 responden yang berada di Balai Rehabilitasi Terpadu Penyandang Disabilitas (BRTPD) Pundong Yogyakarta. Gambaran mengenai responden yang menjadi sampel penelitian adalah sebagai berikut:

Karakteristik responden menurut jenis kelamin dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Tabel Jenis Kelamin Responden.

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
Laki-laki	29	59,2%
Prempuan	20	40,8%
Total	49	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang menjawab kuesioner adalah responden yang berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 29 responden (59,2%) dan sisanya adalah responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 20 responden (40,8%).

Karakteristik responden menurut usia dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Tabel Usia Responden.

Usia Responden	Jumlah Responden	Persentase
17 -25	25	51%
25 - 35	16	33%
Diatas 35	8	16%
Total	49	100%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa responden yang menjadi responden dalam penelitian ini sebagian besar adalah yang berusia antara 17 sampai 25 tahun yaitu sebanyak 25 orang responden (42%).

Karakteristik responden menurut jenis difabel dapat dilihat pada tabel berikut ini:

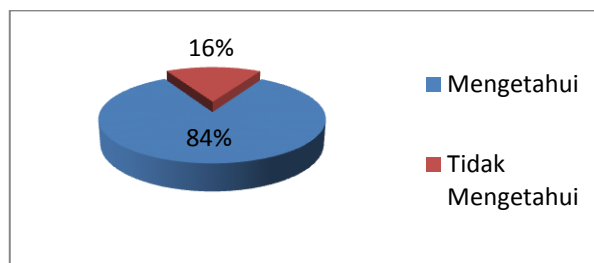
Tabel 4.3 Jenis difabel responden.

Jenis Difabel	Jumlah Responden	Persentase
Tuna Daksa	35	71,4%
Tuna Rungu	7	12,3%
Tuna Wicara	3	6,1%
Tuna Rungu Wicara	4	8,2%
Total	50	100%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa responden yang menjadi responden dalam penelitian ini sebagian besar adalah tuna daksa yaitu sebanyak 35 orang.

#### 4.2 Tingkat Pengetahuan Difabel Tentang Aplikasi Multimedia

Berdasarkan survei yang dilakukan pada difabel di BRPTD Pundong Yogyakarta dapat dilihat bahwa hampir semua responden mengetahui aplikasi multimedia, seperti pada gambar 4.1:



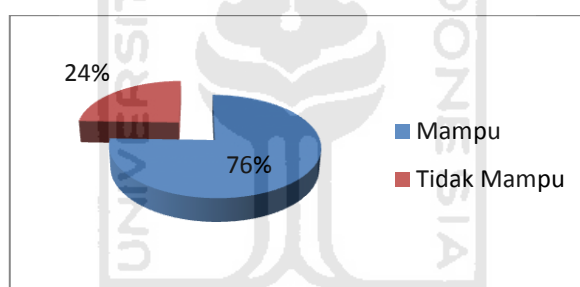
Gambar 4.1 Persentase difabel menurut pengetahuan aplikasi multimedia

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa jumlah difabel yang mengetahui aplikasi multimedia sebanyak 41 responden dengan persentase 84

persen sedangkan difabel yang tidak mengetahui aplikasi multimedia sebanyak 8 responden dengan persentase 16 persen. Nilai tersebut memberikan gambaran bahwa hampir semua responden mengetahui aplikasi multimedia pada komputer, yang menandakan pengetahuan difabel tentang aplikasi multimedia di BRTPD Pundong Tinggi.

#### 4.3 Tingkat Pengoperasian Aplikasi Multimedia Pada Difabel

Berdasarkan hasil survei diperoleh hasil bahwa sebagian besar difabel mempunyai tingkat pengoperasian aplikasi multimedia yang cukup tinggi. Hal ini terlihat dari Gambar 4.2, sebanyak 76 persen responden mampu mengoperasikan aplikasi multimedia dan sebanyak 24 persen responden tidak mampu mengoperasikan aplikasi multimedia.



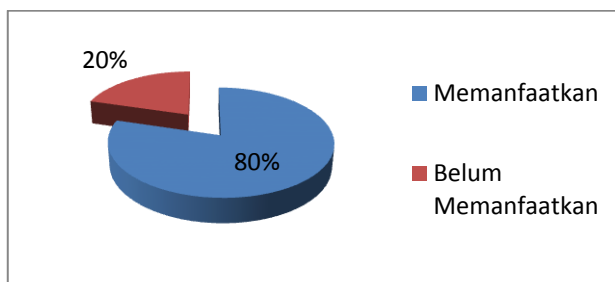
Gambar 4.3 Persentase difabel menurut pengoperasian aplikasi multimedia.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar Difabel di BRTPD Pundong telah mampu mengoperasikan aplikasi multimedia baik media player, graphic editor, audio/video editor, maupun animasi.

#### 4.4 Tingkat Difabel Dalam Memanfaatkan Aplikasi Multimedia

Berdasarkan hasil survei diperoleh hasil bahwa sebagian besar difabel mempunyai tingkat pengoperasian aplikasi multimedia yang cukup tinggi. Hal ini terlihat dari Gambar 4.3, yang sebanyak 80 persen responden sudah memanfaatkan aplikasi multimedia dan sebanyak 20 persen responden belum memanfaatkan aplikasi multimedia.





Gambar 4.5 Persentase difabel menurut pemanfaatan aplikasi multimedia.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar Difabel di BRTPD Pundong sudah memanfaatkan aplikasi multimedia baik sebagai media pembelajaran, sebagai sarana hiburan, maupun mengembangkan usaha.

#### 4.5 Uji Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang hendak diukur dari variabel yang diteliti. Teknik yang digunakan untuk uji validitas ini adalah “korelasi product moment” dari Pearson dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor totalnya.

Adapun hasil uji validitas dengan menggunakan bantuan aplikasi program SPSS dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Tabel Uji Validitas.

No	Butir Dalam Kuesioner	Koefisien Korelasi (r)	Nilai Kritis (r-tabel)	Taraf Sig. ( $\alpha = 0,05$ )	Keterangan
1.	X1.1	.488	0,1884	0,05	Valid
2.	X1.2	.612	0,1884	0,05	Valid
3.	X1.3	.675	0,1884	0,05	Valid
4.	X1.4	.200	0,1884	0,05	Valid
5.	X1.5	.637	0,1884	0,05	Valid

6.	X2.1	.350	0,1884	0,05	Valid
7.	X2.2	.462	0,1884	0,05	Valid
8.	X2.3	.600	0,1884	0,05	Valid
9.	X2.4	.470	0,1884	0,05	Valid
10.	X1.1	.450	0,1884	0,05	Valid
11.	X1.3	.443	0,1884	0,05	Valid
12.	X1.4	.602	0,1884	0,05	Valid

Analisis validitas dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Item pernyataan atau pertanyaan dinyatakan valid jika mempunyai nilai  $r$  hitung yang lebih besar dari  $r$  standar yaitu 0,1884. Sehingga dapat dikatakan bahwa 12 item variabel penelitian adalah valid untuk digunakan sebagai instrument dalam penelitian atau pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dapat digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti.

#### 4.6 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui adanya konsistensi alat ukur dalam penggunaannya, atau dengan kata lain alat ukur tersebut mempunyai hasil yang konsisten apabila digunakan berkali-kali pada waktu yang berbeda.

Menurut Arikunto (1998:145): “Untuk uji reliabilitas digunakan Teknik Alpha Cronbach, suatu instrumen dapat dikatakan handal (reliabel) bila memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0,6 atau lebih.

Adapun hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap instrumen penelitian ini dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Tabel Uji Reliabilitas.

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.833	.838	12

Dari hasil uji statistik alpha Cronbach diperoleh hasil koefisien alpha sebesar 0,833.  $H_0$  tidak ditolak jika Cronbach's alpha  $> 0.60$ , sehingga variabel tersebut dikatakan reliabel. Karena Cronbach's alpha = 0,883  $> 0.60$  maka  $H_0$  tidak ditolak. Nilai koefisien reliabilitas berkisar antara 0 sampai dengan 1 semakin mendekati 1 menunjukkan bahwa item semakin reliabel.

Hal ini berarti bahwa item pertanyaan yang digunakan akan mampu memperoleh data yang konsisten dalam arti jika pertanyaan tersebut diajukan lagi akan diperoleh jawaban yang relatif sama dengan jawaban pertama.

#### 4.7 Uji Hipotesis

Dalam mengidentifikasi variabel tingkat pengetahuan, pengoperasian dan pemanfaatan aplikasi multimedia digunakan analisis inferensi proporsi dengan menggunakan program MiniTab 14.

Tabel 4.6 Uji proporsi variabel.

Variabel	N	Sample p	95% Lower Bound	P
Pengetahuan	49	0.836735	0.724648	0.000
Pengoperasian	49	0.755102	0.633621	0.017
Pemanfaatan	49	0.795918	0.678458	0.000

Selanjutnya dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu:

##### 1. Pengujian Hipotesis 1

Pada hipotesis pertama lebih dari 60% difabel mengetahui aplikasi multimedia.

Diketahui  $H_0: p = 0,6$  dan  $H_1: p > 0,6$

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh  $p\_value$  sebesar 0.000. Ini menunjukkan bahwa data konsisten dengan hipotesis alternative ( $H_1: p > 0,6$ ) yaitu proporsi pengetahuan difabel tentang aplikasi multimedia di pundong lebih dari 60%.

## 2. Pengujian Hipotesis 2

Pada hipotesis kedua lebih dari 60% difabel dapat mengoperasikan aplikasi multimedia.

Diketahui  $H_0: p = 0,6$  dan  $H_1: p > 0,6$

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh  $p\_value$  sebesar 0.017. Ini menunjukkan bahwa data konsisten dengan hipotesis alternative ( $H_1: p > 0,6$ ) yaitu proporsi difabel dalam pengoperasian aplikasi multimedia di pundong lebih dari 60%.

## 3. Pengujian Hipotesis 3

Pada hipotesis ketiga lebih dari 50% difabel sudah memanfaatkan aplikasi multimedia.

Diketahui  $H_0: p = 0,5$  dan  $H_1: p > 0,5$

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh  $p\_value$  sebesar 0.000. Ini menunjukkan bahwa data konsisten dengan hipotesis alternative ( $H_1: p > 0,5$ ) yaitu proporsi difabel yang sudah memanfaatkan aplikasi multimedia di pundong lebih dari 50

## 4. Pengujian Hipotesis 4

Pada hipotesis keempat lebih dari 50% tuna daksa dapat mengoperasikan aplikasi multimedia.

Diketahui  $H_0: p = 0,5$  dan  $H_1: p > 0,5$

Berdasarkan pengujian dengan Minitab 14 diperoleh  $p\_value$  sebesar 0.003. Ini menunjukkan bahwa data konsisten dengan hipotesis alternative ( $H_1: p > 0,5$ ) yaitu proporsi tuna daksa yang mampu mengoperasikan aplikasi multimedia di pundong lebih dari 50%.

Karena terbatasnya sampel dalam penelitian ini maka pengujian terhadap tingkat pengoperasian aplikasi multimedia pada tuna wicara, tuna rungu dan tuna rungu wicara tidak dilakukan.

#### **4.8 Pembahasan**

Dari data yang diperoleh, diketahui bahwa jumlah difabel yang mengetahui, mengoperasikan, dan memanfaatkan aplikasi multimedia di BRTPD Pundong cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data yaitu:

- a. Persentase pengetahuan aplikasi multimedia sebesar 84%.
- b. Persentase pengoperasian aplikasi multimedia sebesar 76%.
- c. Persentase pemanfaatan aplikasi multimedia sebesar 80%.

Data tersebut menunjukkan hubungan yang positif dan signifikan sehingga hipotesis penelitian yang telah diajukan dapat diterima.

Sarana dan prasarana di BRTPD Pundong secara tidak langsung juga mempengaruhi tingkat pemanfaatan dan penggunaan aplikasi multimedia di BRTPD Pundong. Misalnya pada kelas komputer para difabel di BRTPD Pundong sudah dibekali pelatihan beberapa jenis aplikasi multimedia yang bisa dimanfaatkan sebagai media hiburan, pembelajaran dan sebagai sarana untuk mengembangkan usaha mereka kelak setelah difabel tersebut dilepas ke lingkungan masyarakat, sebagai contoh aplikasi untuk desain grafis.

Selain pelatihan para difabel juga diberikan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di suatu instansi/badan usaha tertentu untuk mempraktekkan ilmu yang di dapat di BRTPD Pundong. Sehingga tidak hanya pengetahuan saja yang di dapat, namun para difabel juga tahu bagaimana mereka memanfaatkan aplikasi multimedia tersebut untuk mengembangkan usaha mereka.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang didapat adalah:

1. Pengetahuan difabel tentang aplikasi multimedia di BRTPD Pundong cukup tinggi.
2. Sebagian besar difabel di BRTPD Pundong mengetahui, dapat mengoperasikan dan dapat memanfaatkan aplikasi multimedia.
3. Cacat fisik bukan halangan untuk menggunakan aplikasi multimedia.

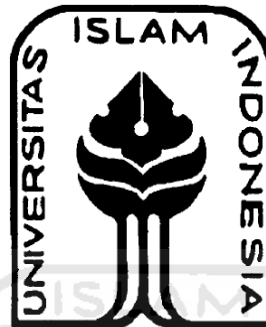
#### **5.2 Saran**

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menemukan kelemahan dalam penelitian ini. Berikut beberapa saran yang dapat dilakukan peneliti selanjutnya:

- a. Mengkaji lebih dalam mengenai variabel-variabel lainnya, hal itu untuk menyempurnakan kualitas indikator yang dipakai dalam penelitian selanjutnya.
- b. Item pertanyaan dibuat lebih banyak dan tingkat validitas lebih tinggi. Hal ini untuk mendapatkan penelitian yang lebih tepat sasaran yang dilakukan selanjutnya.
- c. Merancang alat ukur lain sebagai alternatif pengukuran untuk penelitian selanjutnya. Hal tersebut untuk mendapatkan kualitas alat ukur yang lebih akurat untuk mengukur item pertanyaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arina. "Difabel, Apa Maksudnya". <http://arinahey.wordpress.com>, di akses 11 september 2011.
- Bahrul, Fuad. "*Difabel ; Sebuah Simbol Perlawanan Idiologis*". <http://cakfu.info>. diakses 24 September 2011.
- Kuntjojo. 2009. "*Metodologi Penelitian*". Universitas Nusantara PGRI. Kediri.
- Mahadarma. "*Cacat, Difabel, dan Disabilitas di Mata Masyarakat*". <http://mahadarmaworld.wordpress.com>, diakses 24 September 2011.
- Mujimin, W.M. 2007. "*Penyediaan Fasilitas Publik Yang Manusiawi Bagi Aksesibilitas Difabel*". Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riyanto, Slamet. "*Pengantar Aplikasi Pengolah Gambar dan Tata Letak*". <http://slametriyanto.net>, diakses 24 Septemberr 2011.
- Sari Dewi Ambar. "*Menembus Keterbatasan: Teknologi Informasi untuk Difabel*". <http://kombinasi.net>,
- Sutopo, Hadi. 2011. "*Aplikasi Multimedia Dalam Pendidikan*". Disampaikan dalam Workshop Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia. SMAK Penabur Tangerang. 4-5 Januari 2011.
- Universitas Gadjah Mada. 2008. "*Modul praktikum metode statistika II*". Laboratorium Komputasi Statistika. Program Studi Statistika, Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Yus Agus yana & Island Script. 2011. "*Buku Olah data skripsi dan penelitian dengan SPSS*". Elex Media Komputindo, Jakarta.

**LAMPIRAN 1: KUESIONER****ANGKET**

الجامعة الإسلامية  
الاندونيسية

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2012**



## PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikut ini ada sejumlah pernyataan yang terkait dengan aktivitas anda dalam menggunakan dan memanfaatkan aplikasi multimedia. Saya mengharapkan kesediaan anda untuk mengisi angket ini sesuai dengan petunjuk yang ada.

Jawaban dan identitas anda akan dijaga kerahasiaannya, tidak untuk disebarluaskan, serta semata-mata digunakan untuk penelitian akademik. Dalam angket ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, yang penting adalah jawaban anda sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya. Usahakan agar tidak ada satu pernyataan pun yang anda lewatkan. Akan sangat berarti bagi saya jika angket ini bisa saya terima kembali setelah selesai anda isi.

Terima kasih saya ucapkan atas kerja sama dan kesediaan anda mengisi angket ini.

Hormat Saya

Faruq Muslim



## IDENTITAS

Nama (boleh inisial) : .....

Usia : .....

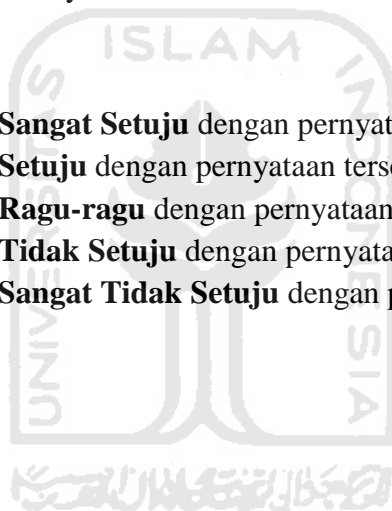
Jenis Kelamin : laki-laki/perempuan.

Jenis Disability : Tuna Rungu/Tuna Wicara/Tuna Daksa

Pilihlah salah satu jawaban atas tiap-tiap pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda ( x ) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan sikap dan keadaan diri anda yang sebenarnya. Tidak ada jawaban benar atau salah, yang penting adalah semua jawaban yang anda berikan sesuai dengan keadaan diri yang sebenarnya.

Keterangan:

1. SS : Bila anda **Sangat Setuju** dengan pernyataan tersebut.
2. S : Bila anda **Setuju** dengan pernyataan tersebut.
3. N : Bila anda **Ragu-ragu** dengan pernyataan tersebut.
4. TS : Bila anda **Tidak Setuju** dengan pernyataan tersebut.
5. STS : Bila anda **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan tersebut.



No	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SS	S	N	TS	STS
1	Anda mengetahui aplikasi multimedia pada komputer?					
2	Anda mengetahui jenis-jenis aplikasi multimedia?					
3	Anda mengetahui contoh aplikasi multimedia?					
4	Anda memiliki aplikasi multimedia dirumah?					
5	Anda mengetahui kegunaan aplikasi multimedia?					
6	Anda mampu menggunakan aplikasi pemutar music/video?					
7	Anda mampu menggunakan aplikasi untuk mengedit gambar?					
8	Anda mampu menggunakan aplikasi untuk mengedit music/video?					
9	Anda mampu menggunakan aplikasi multimedia untuk membuat animasi?					
10	Anda pernah mengikuti penyuluhan tentang aplikasi multimedia?					
11	Anda memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai sarana hiburan?					
12	Anda memanfaatkan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran?					
13	Anda memanfaatkan aplikasi multimedia untuk mengembangkan bisnis anda?					

### LAMPIRAN 2: Data Hasil Penyebaran

x1 1	x1 2	x1 3	x1 4	x1 5	su m	M T	x2 1	x2 2	x2 3	x2 4	su m	M T	X3 1	X3 3	X3 4	su m	M T
3	5	5	4	4	21	1	5	5	4	5	19	1	3	4	4	11	1
4	4	4	3	4	19	1	4	4	4	4	16	1	3	4	3	10	1
4	4	4	1	4	17	1	4	1	4	4	13	1	4	4	4	12	1
5	5	5	3	4	22	1	4	1	2	4	11	0	1	5	1	7	0
4	2	4	4	1	15	1	3	3	2	4	12	1	2	4	5	11	1
4	4	4	4	4	20	1	4	4	4	3	15	1	4	4	5	13	1
3	3	3	3	2	14	0	3	3	3	3	12	1	3	3	3	9	1
2	4	3	4	4	17	1	3	4	2	3	12	1	4	4	4	12	1
4	4	4	5	4	21	1	5	3	4	3	15	1	2	5	4	11	1
4	5	4	2	5	20	1	4	5	3	4	16	1	5	5	5	15	1
3	5	4	2	4	18	1	1	5	2	4	12	1	4	5	4	13	1
5	5	4	4	3	21	1	2	2	2	4	10	0	4	4	4	12	1
2	5	2	4	4	17	1	2	4	2	4	12	1	4	4	2	10	1
3	4	4	4	4	19	1	4	3	4	2	13	1	3	2	3	8	0
2	1	3	4	1	11	0	4	4	2	5	15	1	2	4	4	10	1
4	3	1	3	2	13	0	2	1	1	1	5	0	3	5	1	9	1
4	5	4	5	5	23	1	4	4	5	5	18	1	5	5	5	15	1
4	5	3	3	5	20	1	5	2	2	2	11	0	2	5	3	10	1
1	2	2	1	3	9	0	3	3	3	3	12	1	3	3	2	8	0
3	3	3	3	3	15	1	3	3	3	3	12	1	3	3	3	9	1
3	4	4	2	3	16	1	4	3	3	3	13	1	4	5	2	11	1
4	4	4	2	4	18	1	4	4	2	4	14	1	4	4	2	10	1
4	4	4	4	3	19	1	3	4	4	4	15	1	3	4	4	11	1
5	5	4	2	5	21	1	5	4	4	3	16	1	1	5	4	10	1
5	5	5	3	4	22	1	5	5	5	4	19	1	5	5	4	14	1
3	3	3	2	3	14	0	5	2	2	3	12	1	2	4	2	8	0
4	3	3	3	2	15	1	5	5	3	3	16	1	2	4	2	8	0
5	5	5	5	5	25	1	5	5	5	5	20	1	4	5	5	14	1
4	4	3	1	4	16	1	4	4	4	3	15	1	4	3	2	9	1
5	4	4	2	5	20	1	4	5	4	5	18	1	4	5	5	14	1
5	4	4	5	4	22	1	5	5	5	4	19	1	4	5	5	14	1
4	4	4	1	4	17	1	5	3	1	2	11	0	2	5	5	12	1
2	4	4	4	4	18	1	4	4	4	2	14	1	2	4	4	10	1
2	2	2	2	2	10	0	2	2	2	2	8	0	2	2	2	6	0
2	3	3	4	3	15	1	2	2	2	2	8	0	2	4	4	10	1
4	4	3	2	3	16	1	5	4	3	1	13	1	2	4	2	8	0
4	5	5	1	1	16	1	4	4	5	1	14	1	1	3	3	7	0
4	5	5	2	4	20	1	2	4	4	4	14	1	2	5	5	12	1

3	1	1	3	1	9	0	1	3	1	1	6	0	1	4	1	6	0
4	3	5	1	4	17	1	5	5	4	3	17	1	1	5	5	11	1
4	4	4	2	4	18	1	4	4	3	3	14	1	4	4	4	12	1
4	3	4	4	4	19	1	5	4	4	3	16	1	3	5	4	12	1
2	2	2	2	2	10	0	4	2	2	3	11	0	1	1	1	3	0
5	5	5	4	4	23	1	3	2	4	1	10	0	5	5	5	15	1
2	4	4	4	4	18	1	4	2	4	2	12	1	2	4	4	10	1
4	4	4	4	2	18	1	2	4	4	4	14	1	3	2	4	9	1
4	3	4	1	3	15	1	3	2	1	1	7	0	1	5	4	10	1
5	2	5	5	4	21	1	2	1	1	3	7	0	2	5	5	12	1
4	4	4	2	4	18	1	4	4	3	3	14	1	4	4	4	12	1



### LAMPIRAN 3: Hasil dan Pengolahan Data.

#### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1.1	41.2245	61.886	.476	.509	.807
x1.2	41.0816	58.785	.632	.681	.795
x1.3	41.1633	59.598	.652	.737	.795
x1.4	41.8980	65.719	.167	.242	.832
x1.5	41.4082	58.330	.651	.652	.793
x2.1	41.2041	62.082	.396	.535	.813
x2.2	41.4694	60.504	.458	.480	.808
x2.3	41.7755	58.219	.600	.625	.797
x2.4	41.7551	61.689	.422	.439	.811
X3.1	41.9796	60.645	.452	.488	.809
X3.2	41.2449	67.105	.121	.434	.833
X3.3	40.7347	62.491	.474	.593	.808
X3.4	41.3469	57.898	.575	.643	.798

		N	%
Cases	Valid	49	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	49	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.833	.838	12

## 2. Uji Proporsi

### Test and CI for One Proportion: pengetahuan

Test of  $p = 0.6$  vs  $p > 0.6$

Event = 1

Variable	X	N	Sample p	95% Lower Bound	Exact P-Value
pengetahuan	41	49	0.836735	0.724648	0.000

### Test and CI for One Proportion: pengoperasian

Test of  $p = 0.6$  vs  $p > 0.6$

Event = 1

Variable	X	N	Sample p	95% Lower Bound	Exact P-Value
pengoperasian	37	49	0.755102	0.633621	0.017

### Test and CI for One Proportion: pemanfaatan

Test of  $p = 0.5$  vs  $p > 0.5$

Event = 1

Variable	X	N	Sample p	95% Lower Bound	Exact P-Value
pemanfaatan	39	49	0.795918	0.678458	0.000

## 3. Uji proporsi tuna daksa

### Test and CI for One Proportion: pengoperasian

Test of  $p = 0.5$  vs  $p > 0.5$

Event = 1

Variable	X	N	Sample p	95% Lower Bound	Exact P-Value
pengoperasian	26	35	0.742857	0.594182	0.003



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/1654/N/2/2012

Membaca Surat : Ka. Prodi Informatika Fak. Teknologi Industri UII YkNomor : 150/Ka. Prodi/IF/20/Kp. Ta/II/2012  
Tanggal : 14 Februari 2012 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.  
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : FARUQ MUSLIM NIP/NIM : 07523357  
Alamat : Jl. Kaliurang Km 14,4 Yogyakarta  
Judul : ANALISIS PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA DIFABEL  
Lokasi : Dinas Sosial Provinsi DIY Provinsi Yogyakarta  
Waktu : 27 Februari 2012 s/d 27 Mei 2012

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 27 Februari 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.

Pada Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq. Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Sosial Prov. DIY
4. Ka. Prodi Informatika Fak. Teknologi Industri UII Yogyakarta
5. Yang Bersangkutan