

Plagiarism Scan Report

Summary

Report Generated Date	17 Jan, 2018
Plagiarism Status	100% Unique
Total Words	985
Total Characters	7030
Any Ignore Url Used	

Content Checked For Plagiarism:

Tabel 2. Storyboard Aplikasi Pembelajaran IPA untuk siswa homeschooling

Layout Keterangan

Splash Merupakan layout awal yang berisi halaman pembuka

Menu utama Merupakan layout menu utama yang memuat semua menu berdasarkan jenis pengguna (siswa, tutor)

Bantuan Merupakan layout yang berisi tentang penjelasan penggunaan aplikasi

Tentang Merupakan layout yang berisi tentang profil pembuat aplikasi

Materi Merupakan layout yang berisi materi pembelajaran IPA

Soal Latihan Merupakan layout yang berisi soal-soal latihan pembelajaran IPA

Hasil Merupakan layout tutor untuk menampilkan nilai dari siswa

Selanjutnya dibuat desain perancangan navigasi dalam bentuk menu - menu pilihan yang dapat membawa pengguna ke halaman yang diinginkan. Struktur program menggunakan struktur hirarki, dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2. Rancangan Struktur Navigasi

3. Prototyping

Prototyping adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat.

Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design. Tahap ini adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan Adobe Flash CS6 Professional, seperti yang terlihat di Gambar 3.

Gambar 3. Pembuatan Prototyping Aplikasi

4. Customer Evaluation

Customer evaluation adalah tahap dimana pengguna dapat memberikan saran terhadap pembuatan aplikasi melalui prototyping yang ditampilkan. Pengguna pada tahapan ini membutuhkan lima tutor dari Homeschooling Pena, yang dimana satu orang dari pimpinan Homeschooling Pena dan empat tutor yang telah terbiasa memberikan materi mengenai pembelajaran IPA kepada siswanya.

5. Review & Updation

Review & Updation, pada tahapan ini peneliti mendokumentasikan saran terhadap pembuatan aplikasi. Selain itu tahap ini memastikan tidak ada lagi saran dari pengguna dengan cara melakukan kesepakatan terhadap pembuatan desain aplikasi.

6. Development

Development, pada tahapan ini peneliti melakukan pengembangan aplikasi dengan cara mengumpulkan kebutuhan material untuk pembuatan aplikasi, seperti yang terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Pengumpulan Material

No. Nama Tipe Keterangan

1 Intro:

1. Teks

2. Gambar

3. Masuk

Movieclip

Movieclip

Button Dibuat menggunakan Adobe Flash Pro[®]esional CS6

2 Menu Utama:

1. Bantuan

2. Tentang

3. Pilih pengguna

Button

Button

Button Dibuat menggunakan Adobe Flash Pro[®]esional CS6

3 Menu Bantuan:

1. Teks

Teks Dibuat menggunakan Adobe Flash Pro[®]esional CS6

4 Menu Tentang:

1. Teks

Teks Dibuat menggunakan Adobe Flash Pro[®]esional CS6

5 Menu Materi:

1. Teks

2. Klasifikasi makhluk hidup

3. Gambar Mahluk hidup

4. Video

5. Dubbing

6. Tambah materi

7. Kembali

Teks

Button

Png

Flv

Wav

Button

Button Dibuat menggunakan Adobe Flash Pro[®]esional CS6

6 Menu Soal Latihan:

1. Jenis soal

2. Pilihan ganda

3. Klasifikasi

4. Gambar mahluk hidup

5. Video

6. Dubbing

7. Tambah soal

8. Kembali

Button

Teks

Png acak

Png

Flv

Wav

Button

Button Dibuat menggunakan Adobe Flash Pro[®]esional CS6

7 Menu Hasil:

1. Nilai siswa
2. Kembali
3. Hapus Nilai

Teks

Button

Button Dibuat menggunakan Adobe Flash Pro[®]esional CS6

Pada aplikasi ini tutor dapat memilih soal latihan berdasarkan tingkatannya maupun berdasarkan spesiesnya. Selain itu tutor juga dapat memilih jenis soal latihan dengan yaitu pilihan ganda dan klasifikasi. Untuk soal latihan klasifikasi, tutor dapat mengunggah maksimal 10 gambar makhluk hidup dan menuliskan pertanyaan dari soal latihan tersebut. Siswa dapat melakukan klasifikasi berdasarkan pertanyaan yang diberikan dengan cara memilih gambar dan mengelompokkannya.

7 Testing

Dalam penelitian ini, tahap pengujian (testing) bukan dilakukan setelah program jadi seluruhnya, tetapi dilakukan setiap konten atau setiap button. Dalam tahap ini dilakukan pengujian menggunakan black box testing. Metode black box ini merupakan pengujian program berdasarkan fungsi dari program. Tujuan dari metode black box testing ini adalah untuk menemukan kesalahan fungsi pada program.

4. Implementasi Sistem

Aplikasi Pembelajaran IPA untuk Siswa Homeschooling diimplementasikan menggunakan sistem operasi Android dengan spesifikasi minimal sebagai berikut : (1) ukuran file tidak lebih dari 10 MB, (2) minimal RAM 512 MB, (3) minimal berjalan pada Android versi ICS (Ice Cream Sandwich), dan (4) layar minimal 240x320 pixel dengan landscape mode. Tampilan awal aplikasi dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 4. Tampilan awal aplikasi

Gambar 5. Tampilan pilihan pengguna

Setelah pengguna memilih menu “Masuk”, maka aplikasi menampilkan pilihan pengguna berupa Tutor sebagai pemberi materi atau siswa sebagai penerima materi, dapat dilihat pada Gambar 5. Untuk kedua pengguna tersebut, diperlukan hak akses pengguna yang membutuhkan password untuk membuka menu, dapat dilihat pada Gambar 6.

Gambar 6. Tampilan login

Gambar 7. Tampilan menu tutor

Pada Gambar 7 menjelaskan tentang menu tutor sebanyak tiga jenis yaitu menu untuk menambahkan materi, menu untuk menambahkan soal latihan dan menu untuk menampilkan hasil penilaian dari siswa. Selanjutnya tampilan tambah materi jadi pada tampilan ini kita bisa menambahkan materi apa aja yang ingin kita tambahkan dan upload materi untuk materi yang lebih lengkapnya lagi. Untuk menambah materi, dapat dilihat pada Gambar 8.

Gambar 8. Tampilan Penambahan Materi

Pada Gambar 8 menjelaskan tentang tampilan penambahan materi dengan cara memasukkan nama materinya, standart kompetensi, kompetensi dasar, tujuan dari materi tersebut dan ringkasan materi, Tutor dapat menggunakan menu upload materi saat tutor ingin mengunggah gambar, atau video ataupun slide presentasi berupa ppt.

Gambar 9. Tampilan Materi

Pada gambar 9 menjelaskan tentang tampilan materi yang telah dimasukkan tutor. Terdapat dua menu yang diberikan yaitu tambah materi untuk menambahkan materi, dan menu kembali agar tutor dapat kembali ke menu utama.

Selanjutnya kita masuk ke tampilan tambah soal di dalam tampilan tambah soal maka kita akan harus mengisikan form tambah soal, dan juga ingin pada form tambah soal ada option pilih materi yang akan kita tambahkan soalnya. Tampilan materi pada aplikasi merupakan gambar yang memanjang, sehingga peneliti melakukan print screen dengan membagi tampilan menjadi tiga tampilan.

Selanjutnya tutor dapat memilih menu Hasil untuk melihat nilai dari setiap siswa yang telah menjawab soal latihan yang diberikan. Penilaian disesuaikan dengan:

.....[1]

Untuk tampilan Hasil, dapat dilihat pada Gambar 10.

Gambar 10. Tampilan Hasil

Saat siswa ingin menggunakan aplikasi, maka tutor terlebih dahulu melakukan pendaftaran pada aplikasi. Untuk menu siswa dapat dilihat pada Gambar 11, dengan nama siswa "Rina".

Gambar 11. Tampilan Menu Siswa

Gambar 12. Tampilan Hasil penilaian Siswa

Pada Gambar 12 menjelaskan tentang tampilan hasil penilaian, yang dimana tampilan ini disesuaikan dengan nilai siswa disesuaikan dengan jumlah jawaban yang benar dari soal latihan yang diberikan. Kategori "Lulus" diberikan saat siswa memperoleh nilai ≥ 60 .