

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Adapun tinjauan pustaka yang menjadi referensi dalam pembuatan penelitian study pustaka penelitian sejenis dimana penulis mengumpulkan jurnal-jurnal untuk dipelajari dan menggunakan metode pengembangan yang berhubungan dengan sistem yang dikembangkan, berikut ini beberapa jurnal yang menjadi referensi penulis selama pengembangan sistem dan pembuatan tugas akhir berlangsung dapat dilihat di tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

Penulis	Tahun	Judul	Jenis Penelitian	Kebutuhan
Tedi Helmi, R.Akhmad, Irma Purnamasari	2016	Kualitas Pelayanan Publik Dalam Pembuatan Izin Trayek Oleh DLLAJ Kabupaten Bogor	Jurnal	Metode Deskriptif, Pengukuran Skala likert.
Recky T. Djaelangara, Rizal Sengkey, ST., MT, Oktavian A. LAntang, ST., MTI.	2015	Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Kristen 1 Tomohon	Jurnal	Mempelajari perancangan website dan landasan- landasan teori yang digunakan dalam pembuatan sistem.
Yanuar Firdaus A. W, S.T., M..T,	2017	Analisis dan Perancangan Sistem	Jurnal	Penerjemaan kuisisioners

Syauqi Bima Premapasha dan Shinta Yulias P, S T., M.T.		<i>Online Transaction Processing (OLTP)</i> Menggunakan <i>SCRUM</i> (Studi Kasus Rumah Sakit Puti Bungsu)		PSSUQ dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia.
Yoki Firmansyah dan Udi	2018	Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habi Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat.	Jurnal	Mempelajari Metode SDLC Waterfall sebagai referensi untuk tahapan- tahapan perancangan sistem.
Elisa Kbarek penulis yang merancang sistem ini	2018	Program Bantu Pembelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta	Tugas Akhir	-

2.2 Teori-teori

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Menurut Suryani & Agung (2012), yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Susilana (2008) terkait dengan fungsi media pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran tersebut, media pembelajaran bukan berfungsi sebagai hiburan, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan proses belajar. Sedangkan manfaat dari media pembelajaran yang dijelaskan oleh Sadiman (2011) antara lain sebagai berikut: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua siswa. Media tersebut harus dipilih secara cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran Gafur (2012). Maka dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria. Secara umum kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Solihatin (2012) adalah, tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan mutu teknis.

B. Website

Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan internet.

“*Website* atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnyayang disediakan melalui jalur internet. Lebih jelasnya, *website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome atau yang lainnya. Rohi Adulloh (2016)

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain, baik diantara halaman yang disimpan dalam server maupun server diseluruh dunia. Lukmanul (2004).

C. Database

Database adalah sekumpulan file data yang satu sama lainnya saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga memudahkan untuk mendapatkan dan memproses data tersebut. Lingkungan sistem *database* menekankan pada data yang tidak tergantung(*independent*) pada aplikasi yang akan menggunakan data tersebut Masrur (2015).

Database (Basis Data) merupakan kumpulan dari data – data yang tersusun. Data – data tersebut dapat berupa skema, tabel, query, laporan dan objek – objek lainnya. Cara untuk mengakses data – data ini biasanya disebut dengan *Database Management System* (Sistem Manajemen Basis Data) yang berbentuk sebuah perangkat lunak komputer yang dimana pengguna (user) dapat berinteraksi dan mengakses terhadap semua data yang ada pada *database* tersebut.

D. HTML (Hypertext Markup Language)

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language* disebut *hypertext* karena didalam HTML sebuah teks bisa dapat berfungsi lain. Kita dapat membuatnya menjadi *link* yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan mengklik teks tersebut. Kemampuan teks inilah yang dinamakan *hypertext* walaupun pada implementasinya nanti tidak hanya teks yang dapat dijadikan *link*.

Markup language yaitu bahasa HTML menggunakan tanda (*mark*) untuk menandai bagian – bagian dari teks. Misalnya teks yang berada diantara tanda tertentu akan menjadi tebal dan jika berada diantara tanda lainnya akan tampak besar. Tanda ini dikenal sebagai HTML *tag*.

HTML merupakan bahasa dasar pembuatan web. Disebut dasar karena dalam membuat web jika hanya menggunakan HTML tampilan web terasa hambar.

Terdapat banyak bahasa pemrograman web yang ditujukan untuk memanipulasi kode HTML seperti JavaScript dan PHP.

E. PHP

Menurut Arief (2011) PHP adalah Bahasa *server side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side-scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi diserver kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML.

Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman web.

Sedangkan menurut Nugroho (2006) “PHP atau singkatan dari Personal Home Page merupakan bahasa skrip yang tertanam dalam HTML untuk dieksekusi bersifat server side”. PHP termasuk dalam open source product, sehingga source code PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas.

F. BUKU KOMPUTER UNTUK SD KELAS 4

Buku yang disusun oleh Munanjar (2011) berisi materi tentang penggunaan ikon-ikon yang ada di toolbar drawing, seperti auto shape, insert clipart, insert picture, fill with color, 3D style, select dan sebagainya. Siswa-siswi diajak untuk menyisipkan bentuk, tulisan, gambar kedalam naskah. Siswa-siswi diajak juga untuk mengoptimalkan penggunaan fasilitas drawing yang disediakan oleh MsWord, sehingga siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat naskah berbentuk visual yang menarik. Siswa-siswi juga diajak belajar membuat naskah berbentuk percakapan, yang arahnya ke bentuk komik.

Buku komputer untuk SD kelas 4 dikomputerisasi oleh penulis untuk sehingga materi, soal dan gambar bersumber pada buku tersebut yang mana dimuat pada BAB 3 analisis dan perancangan, seluruh gambar bersumber pada buku tersebut dan juga BAB 4 pada implementasi antarmuka, seluruh gambar bersumber pada buku komputer untuk SD kelas 4 oleh Munanjar (2011).

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Observasi

1. Mengamati cara belajar mengajar pada matapelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta semasa penulis melakukan kerja praktek pada bulan oktober hingga November 2017.
2. Melakukan wawancara dengan bertanya pada guru dan murid TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta semasa penulis melakukan kerja praktek.
3. Membelajari buku paket matapelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta.

3.2 Analisis Data

Untuk memperoleh suatu kesimpulan dari hasil pengumpulan data maka dilakukan analisis terhadap semua data yang terkumpul. Analisis data tersebut melalui proses berikut :

1. Pengumpulan data dari pengamatan sistem ini dengan mempelajari dokumen database, serta wawancara guru TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta mengenai alur sistem serta proses belajar mengajar yang selama ini digunakan.
2. Data yang dikumpulkan akan dikelompokkan, dan dipilih data mana yang sesuai untuk kemudian digunakan.

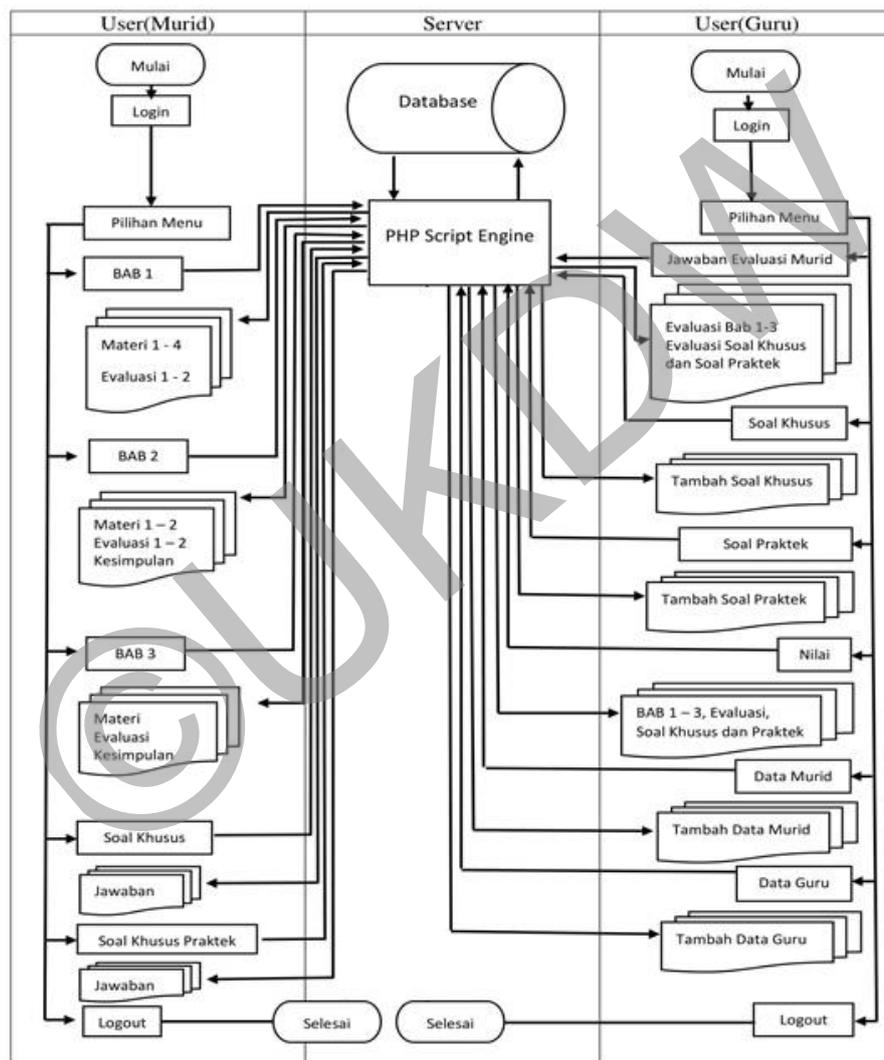
3.3 Tujuan Analisis

1. Mendapatkan pemahaman dari suatu sistem yang akan diimplementasikan dengan cara mendokumentasikan hasil proses pemahaman tersebut.
2. Dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari sistem ini.

3.4 Analisis Sistem Diagram Alir (Flowmap)

Menurut Ladjamudin (2006) Flow map adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Flow map merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.

Flowmap diagram ini yang memakai simbol atau garis untuk menyatakan alur data dari entitas yang mempunyai kegiatan yang berhubungan dengan sistem informasi. Proses *flowmap* (Diagram Alir Dokumen) pada program bantu pembelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta berbasis web yang berjalan seperti berikut pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flow Map

3.5 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan pada sistem katalog dan data peminjaman buku ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* Pentium IV 2.4 GHZ
2. *Hard Disk* berkapasitas 128 GB
3. *Memori RAM* berkapasitas 512 MB
4. *DVD Rom*
5. *Keyboard* dan *Mouse*
6. Monitor dengan resolusi maksimal 1024 x 768

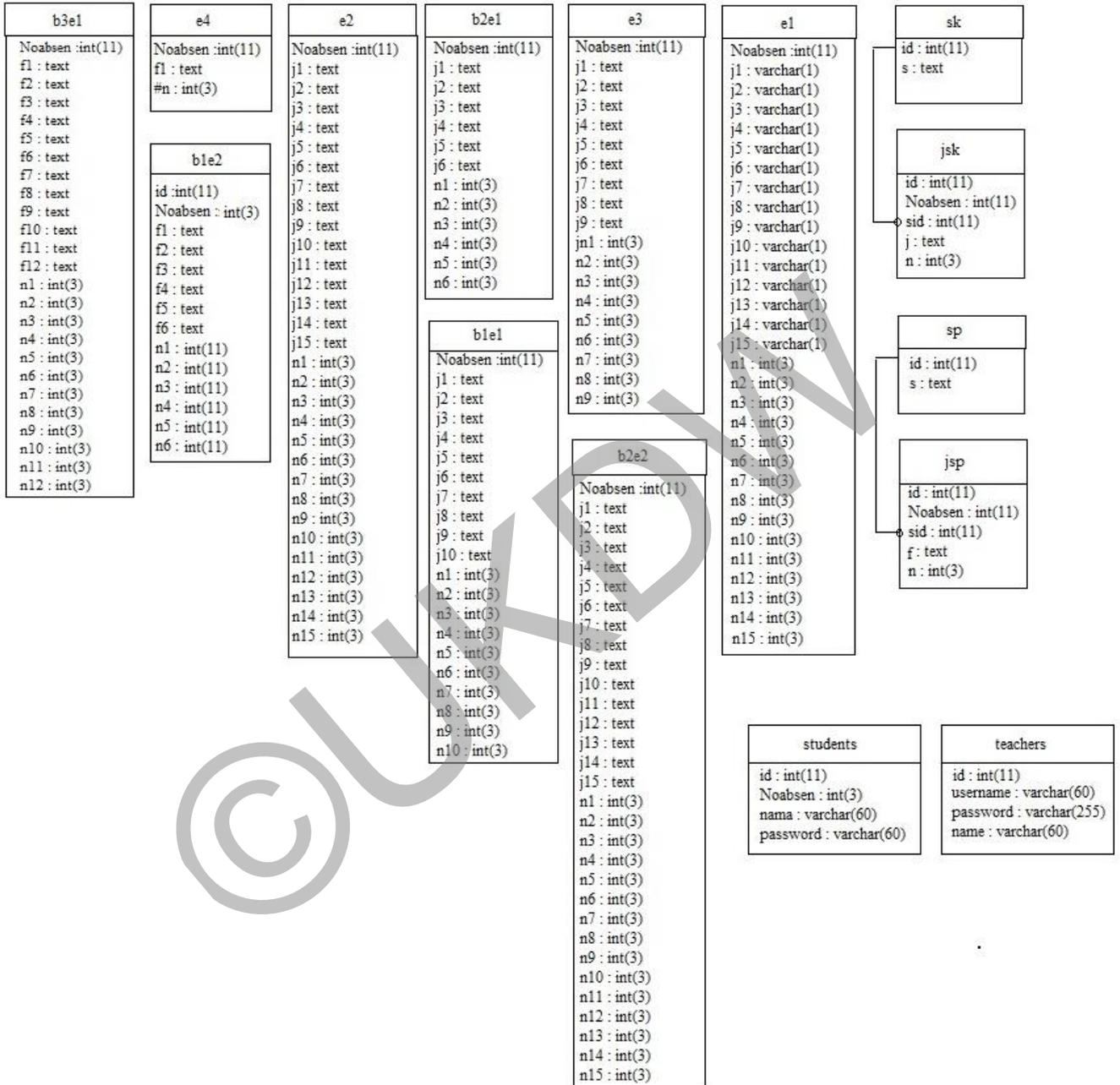
3.6 Perangkat Lunak (*Software*)

Analisis yang telah dilakukan dalam kebutuhan *software* untuk pengembangan dan menjalankan yang disarankan agar aplikasi ini dapat berjalan dengan baik, adalah:

1. Sistem Operasi Windows 7 Profesional
2. PHP sebagai bahasa pemrograman
3. MySQL sebagai database
4. Xampp 7.2.12 untuk menjalankan file PHP
5. Google Chrome untuk membuka file website
6. Sublime Text 3.0 untuk melakukan pengkodean program

3.7 Analisis Database

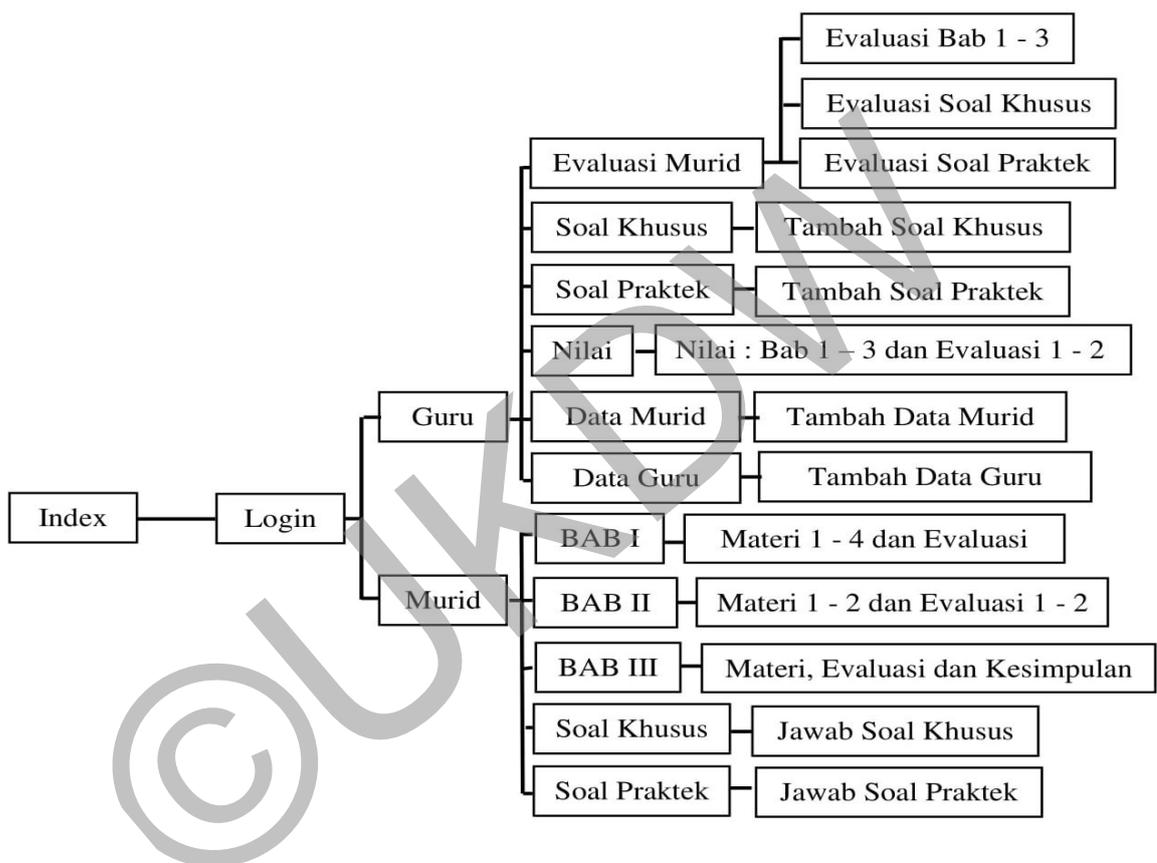
Dari hasil analisis, didapat data yang dipakai dalam proses pembangunan program bantu pembelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta berbasis web, kemudian dari data tersebut dibangun sebuah desain basis data dengan menggunakan skema basis data pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Skema Basis Data

3.8 Site Map Program

Sitemap adalah penggambaran grafik atau tulisan yang menghubungkan kelompok - kelompok lain dalam sebuah website. Menurut Chaffey (2011), wireframes adalah sebuah cara mengilustrasikan susunan dari sebuah halaman web, berikut ini adalah site map untuk mengilustrasikan program yang dibuat penulis pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Site Map

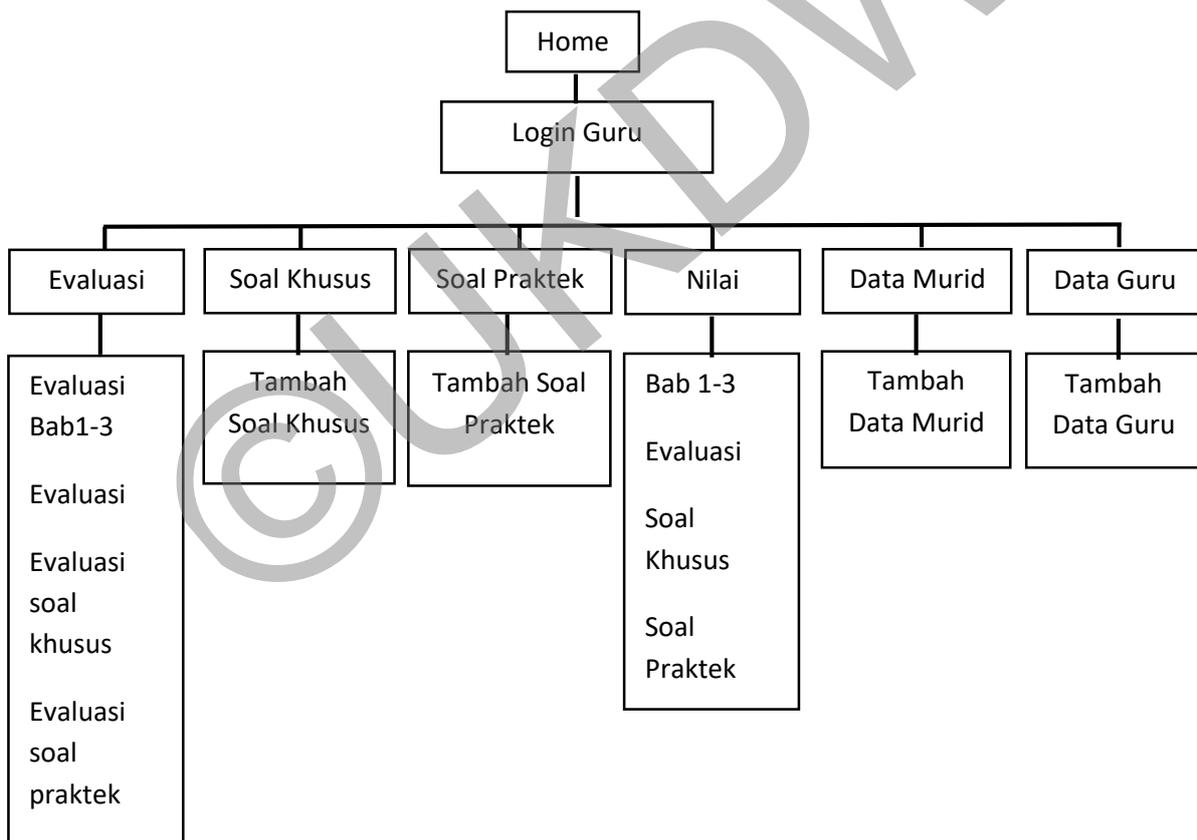
3.9 Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka meliputi dua perancangan yaitu melalui perancangan struktur menu dan spesifikasi antarmuka.

3.9.1 Struktur Menu

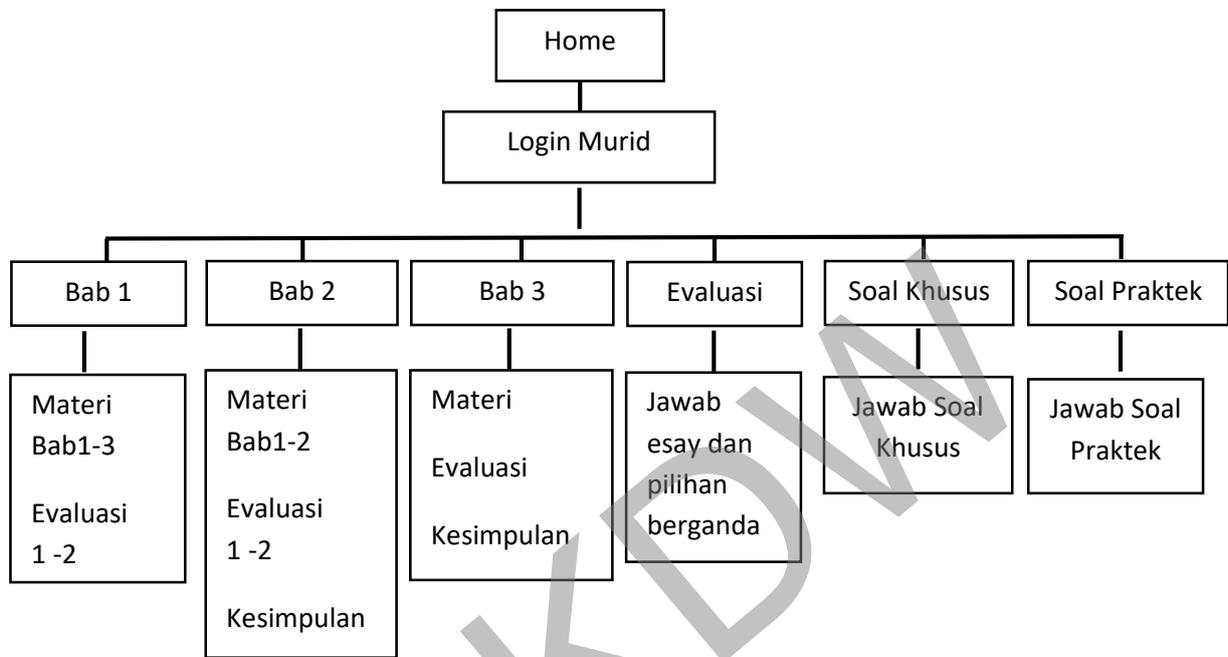
Struktur menu meliputi dua tampilan perancangan yaitu tampilan perancangan melalui login guru dan tampilan perancangan melalui login murid.

1. Menu perancangan melalui login guru dimana ketika guru memasukan username dan password akan masuk menu seperti pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Struktur menu login guru

2. Tampilan perancangan melalui login murid dimana ketika guru memasukan username dan password akan masuk menu seperti pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Struktur menu login murid

3.9.2 Spesifikasi Antar Muka

Perancangan antarmuka yang menghubungkan antara sistem dengan user, dengan demikian apabila suatu desain *interface* yang baik akan memudahkan user untuk berinteraksi dengan sistem yang dibuat dalam pembuatan program bantu pembelajaran matapelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta.

1. Desain tampilan halaman home

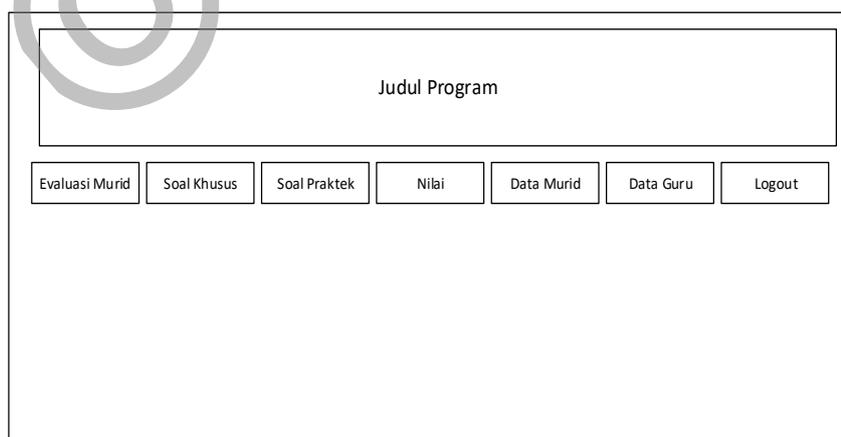
Tampilan awal program atau biasa disebut home berisi judul program, beranda, menu login untuk guru dan menu login untuk murid dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Tampilan halaman Home

2. Desain tampilan login guru

Tampilan ini muncul ketika user guru login dan berisi pilihan-pilihan untuk mengerjakan tugasnya sebagai guru seperti melakukan evaluasi seluruh tugas yang dikumpulkan murid, melihat nilai, menambah soal khusus, menambah soal praktek, menambah data murid dan menambah data guru dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Tampilan halaman Evaluasi Keseluruhan

3. Desain tampilan Jawaban Evaluasi Murid

Tampilan ini berisi evaluasi bab 1 sampai 3, Evaluasi berisi esay dan pilihan ganda, Evaluasi Soal Khusus, dan Evaluasi Soal Praktek dimana guru melihat seluruh jawaban soal dari murid dan bisa memberikan penilaian dapat dilihat di gambar 3.8.

Judul Program						
Evaluasi Murid	Soal Khusus	Soal Praktek	Nilai	Data Murid	Data Guru	Logout
No Absen	Nama	Evaluasi				
		Bab 1 Bab 2 Bab 3 Evaluasi Soal Khusus Soal Praktek				

Gambar 3.8 Tampilan halaman Evaluasi Murid

4. Desain tampilan Nilai

Tampilan ini berisi Nilan Bab 1 sampai 3, Nilai Evaluasi, Nilai Soal Khusus dan Nilai Soak Praktek, nilai akan muncul ketika guru sudah memasukan nilai pada Evaluasi Jawaban Murid dapat dilihat pada gambar 3.9.

Judul Program						
Evaluasi Murid	Soal Khusus	Soal Praktek	Nilai	Data Murid	Data Guru	Logout
No Absen	Nama	Evaluasi				
		Bab 1 Bab 2 Bab 3 Evaluasi Soal Khusus Soal Praktek				
		Nilai Nilai Nilai Nilai Nilai Nilai				

Gambar 3.9 Tampilan halaman Nilai

5. Desain tampilan Tambah Soal Khusus

Tampilan ini berisi tombol tambah soal dimana ketika guru mengklik tombol tersebut akan masuk pada kolom pembuatan soal bersifat Esay dapat dilihat pada gambar 3.10.

Judul Program						
Evaluasi Murid	Soal Khusus	Soal Praktek	Nilai	Data Murid	Data Guru	Logout
Nomor	Soal	Tambah Soal				

Gambar 3.10 Tampilan halaman Tambah Soal Khusus

6. Desain tampilan Tambah Soal Praktek

Tampilan ini berisi upload gambar dan tambah soal dimana ketika guru mengklik tombol tersebut akan masuk pada tombol upload gambar dan kolom pembuatan soal bersifat Praktek bisa dilihat pada gambar 3.11.

Judul Program						
Evaluasi Murid	Soal Khusus	Soal Praktek	Nilai	Data Murid	Data Guru	Logout
Nomor	Soal	Upload gambar	Tambah Soal			

Gambar 3.11 Tampilan halaman Tambah Soal Praktek

7. Desain tampilan Tambah Data Murid

Tampilan ini berisi tombol tambah dimana ketika guru mengklik tombol tersebut guru bisa menambah data murid seperti nama, nomor absen dan password bisa dilihat pada gambar 3.12.

Judul Program

Evaluasi Murid Soal Khusus Soal Praktek Nilai Data Murid Data Guru Logout

Masukan Nama :
Nomor Absen :
Password :

Gambar 3.12 Tampilan halaman Tambah Data Murid

8. Desain tampilan Tambah Data Guru

Tampilan ini berisi tombol tambah dimana ketika guru mengklik tombol tersebut guru bisa menambah data guru seperti nama dan password bisa dilihat pada gambar 3.13.

Judul Program

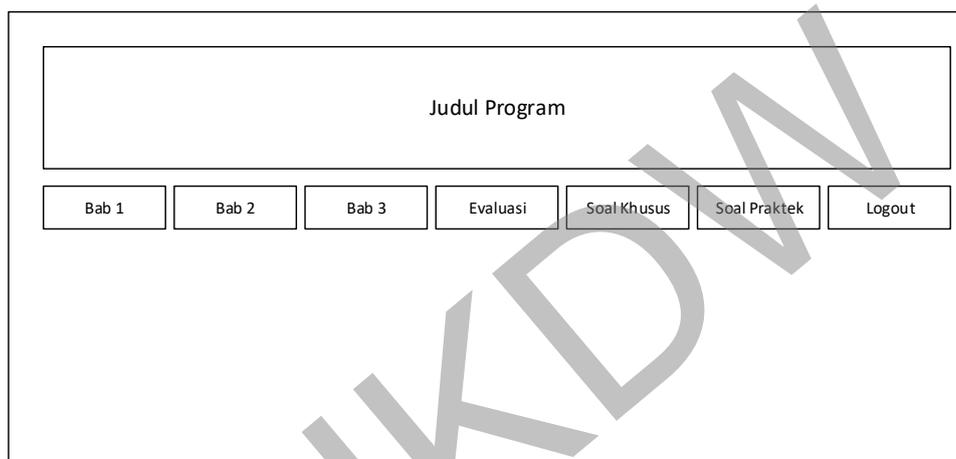
Evaluasi Murid Soal Khusus Soal Praktek Nilai Data Murid Data Guru Logout

Masukan Nama :
Password :

Gambar 3.13 Tampilan halaman Tambah Data Guru

9. Desain tampilan Login Murid

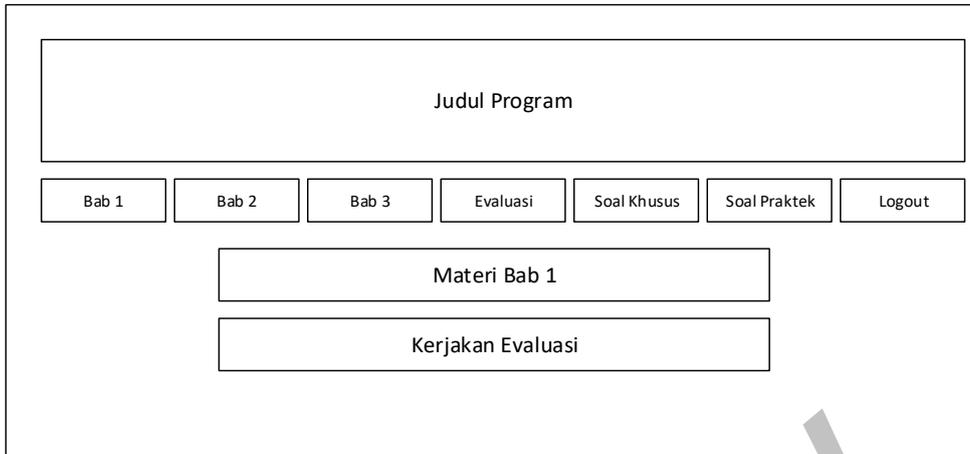
Tampilan ini muncul ketika user murid login dan berisi pilihan-pilihan untuk mengerjakan tugasnya sebagai murid seperti melakukan mempelajari bab 1 sampai bab 3 dan mengerjakan latihan latihan soal yang ada didalamnya, Mengerjakan Evaluasi dalam bentuk soal esay dan pilihan ganda, mengerjakan soal khusus berupa esay dan mengerjakan soal praktek berdasarkan gambar yang ada pada soal tersebut dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Tampilan halaman Login Murid

10. Desain tampilan Bab 1

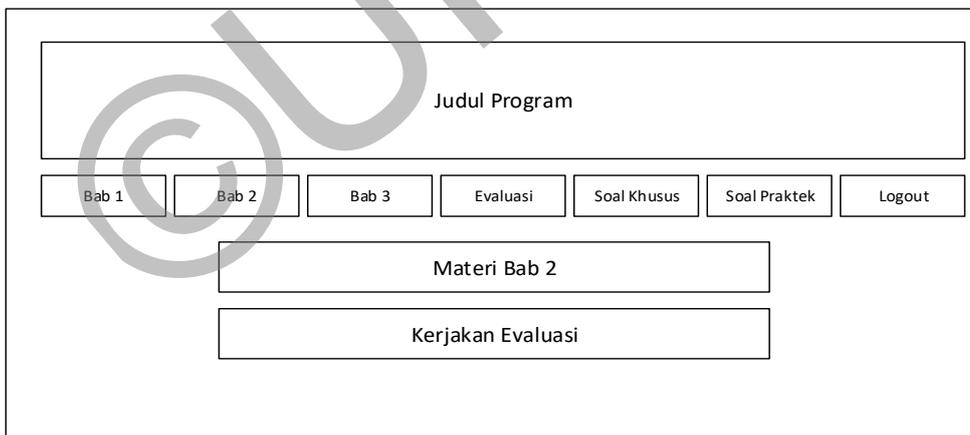
Tampilan ini berisi materi bab 1 dan soal-soal untuk dikerjakan murid, soal berupa esay dan praktek seperti membuat bentuk gambar menggunakan aplikasi Microsoft word dan murid juga bisa meng upload tugas tersebut dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Tampilan halaman Bab 1

11. Desain tampilan Bab 2

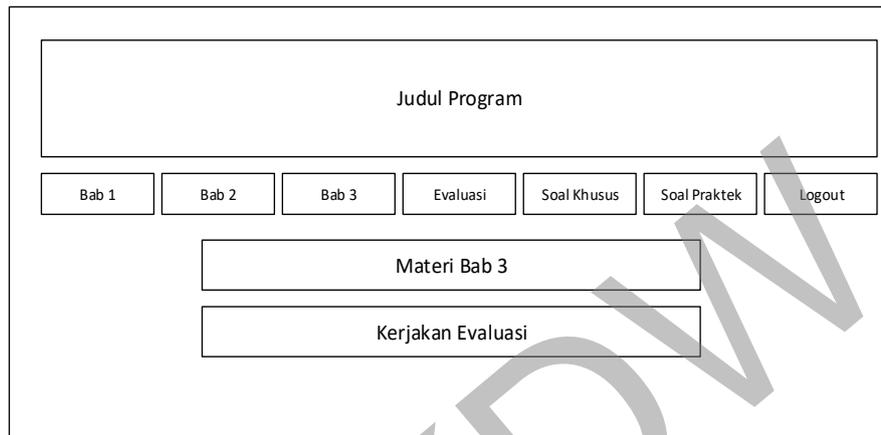
Tampilan ini berisi materi bab 2 dan soal-soal untuk dikerjakan murid, soal berupa esay dan praktek seperti membuat bentuk gambar menggunakan aplikasi Microsoft word dan murid juga bisa meng upload tugas tersebut dan juga ada beberapa kesimpulan dari bab tersebut dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Tampilan halaman Bab 2

12. Desain tampilan Bab 3

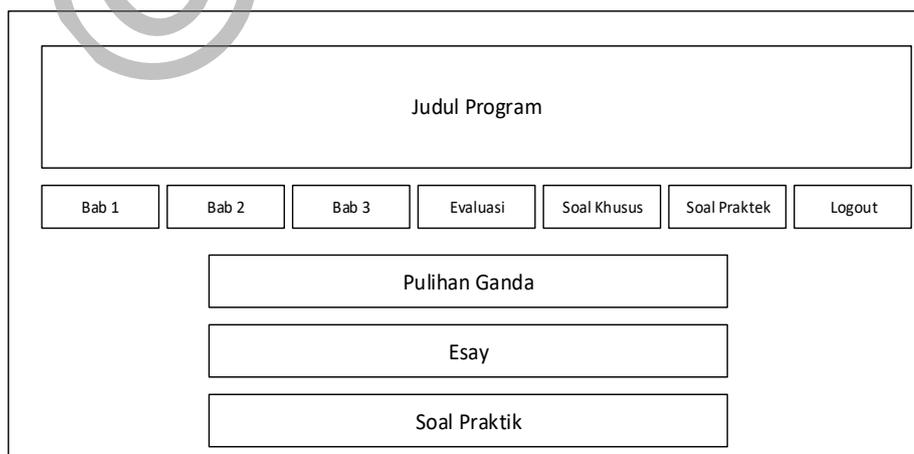
Tampilan ini berisi materi bab 2 dan soal-soal untuk dikerjakan murid, soal berupa esay dan praktek seperti membuat bentuk gambar menggunakan aplikasi Microsoft word dan murid juga bisa meng upload tugas tersebut dan juga ada beberapa kesimpulan dari bab tersebut dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Tampilan halaman Bab 3

13. Desain tampilan Evaluasi

Tampilan ini berisi evaluasi dari Bab 1 sampai Bab 3 dan murid mengerjakan soal berbentuk esay dan pilihan ganda dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 Tampilan halaman Evaluasi

14. Desain tampilan Soal Khusus

Tampilan ini berisi soal khusus yang dibuat secara dinamis oleh guru, sesuai keinginan guru dan murid menjawabnya dapat dilihat pada gambar 3.19.

The diagram illustrates the layout for the 'Soal Khusus' page. At the top is a box labeled 'Judul Program'. Below it is a horizontal navigation bar containing buttons for 'Bab 1', 'Bab 2', 'Bab 3', 'Evaluasi', 'Soal Khusus', 'Soal Praktek', and 'Logout'. The main content area consists of three stacked rectangular boxes: 'Soal', 'Kolom Jawaban', and 'Tombol simpan jawaban'.

Gambar 3.19 Tampilan halaman Soal Khusus

15. Desain tampilan Soal Praktek

Tampilan ini berisi soal khusus yang dibuat secara dinamis oleh guru, sesuai keinginan guru dan murid menjawabnya bedanya dengan soal khusus yaitu ada file upload gambar dimana guru bisa mengupload soal berupa gambar dan penjelasan untuk murid menjawabnya dapat dilihat pada gambar 3.20.

The diagram illustrates the layout for the 'Soal Praktek' page. At the top is a box labeled 'Judul Program'. Below it is a horizontal navigation bar containing buttons for 'Bab 1', 'Bab 2', 'Bab 3', 'Evaluasi', 'Soal Khusus', 'Soal Praktek', and 'Logout'. The main content area consists of four stacked rectangular boxes: 'Soal', 'Gambar', 'Tombol Upload Jawaban', and 'Tombol simpan jawaban'.

Gambar 3.20 Tampilan halaman Soal Praktek

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi

Implementasi adalah penerapan cara kerja sistem berdasarkan hasil analisa dan juga perancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu, disini penulis menggunakan bahasa pemogramam php untuk membuat sistem berbasis web.

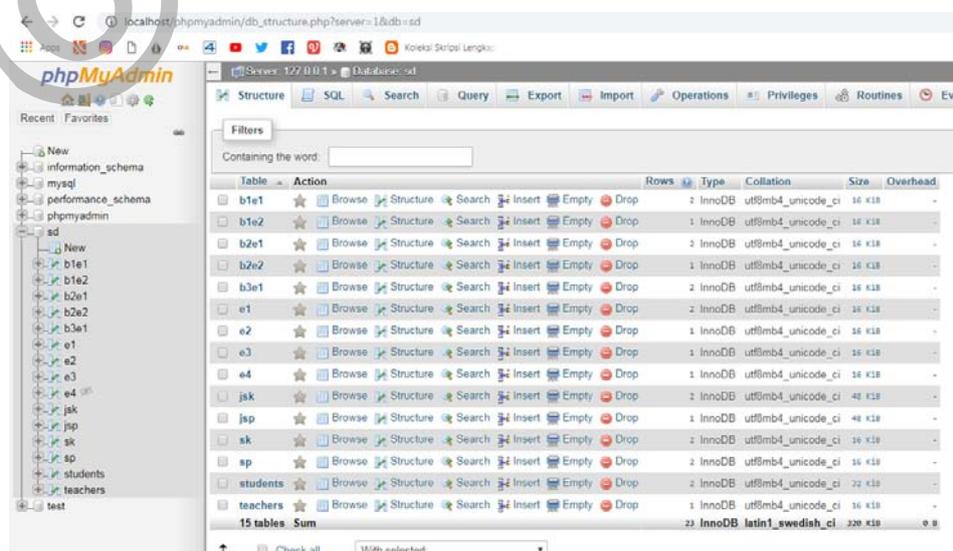
4.2 Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program.

4.3 Implementasi Basis Data

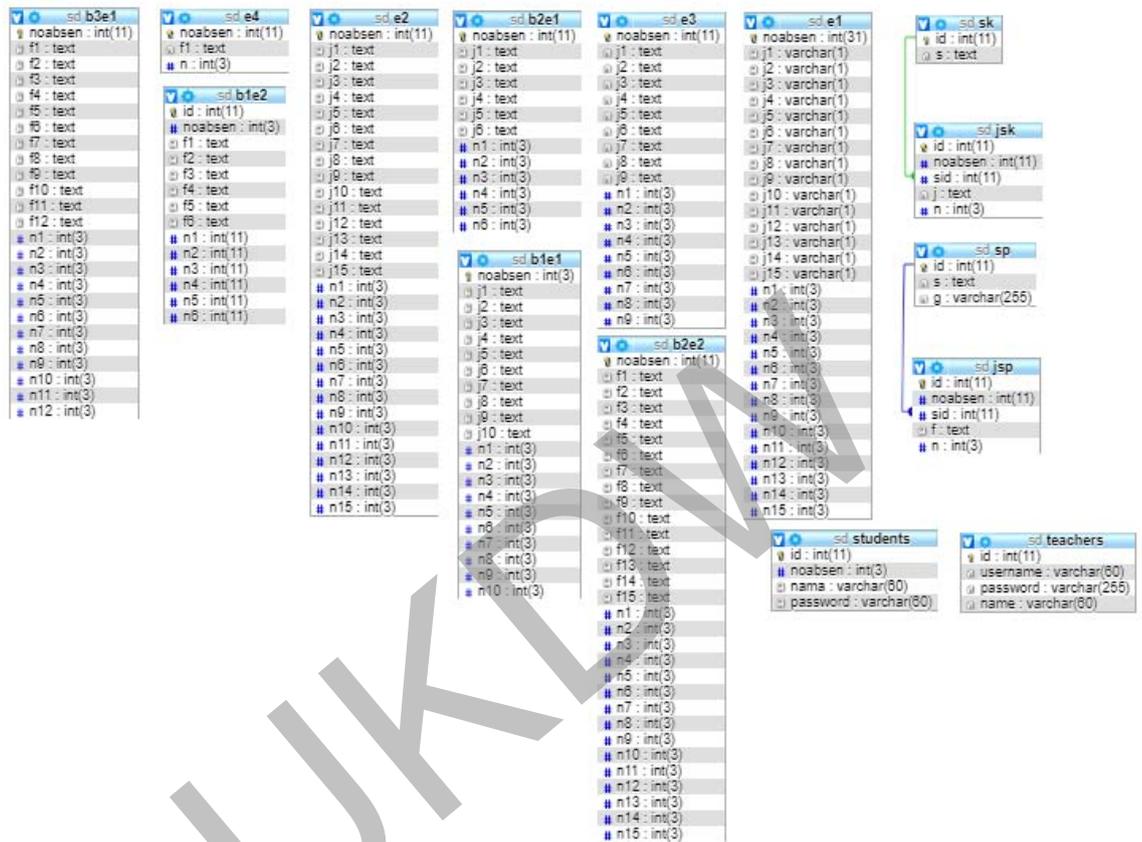
Pembuatan *database* dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Xampp 7.2.12*. yang dibuka melalui browser, Implementasi *database* dalam bahasa *SQL* dapat dilihat sebagai berikut.

1. Tampilan menu basis data bab 1 sampai bab 3, evaluasi 1 sampai evaluasi 3, soal khusus dan soal praktek dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Menu Basis Data

2. Tampilan skema basis data bab 1 sampai bab 3, evaluasi 1 sampai evaluasi 3, soal khusus dan soal praktek dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Skema Basis Data

4.4 Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibangun. Berikut ini adalah implementasi antarmuka program bantu pembelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta yang dibuat, antarmuka program terbagi menjadi dua yaitu login sebagai guru dan login sebagai murid yang meliputi berikut

1. Halaman Utama

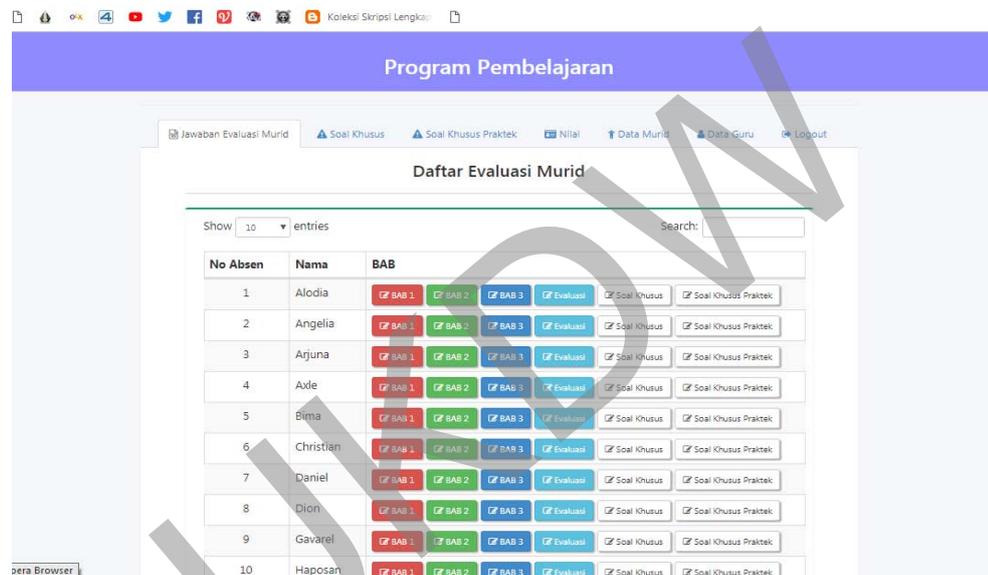
Tampilan awal program atau biasa disebut home yang terdapat beranda, menu login untuk guru dan menu login untuk murid dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman Utama

2. Setelah Guru Login Otomatis ke tampilan halaman Jawaban Evaluasi Murid

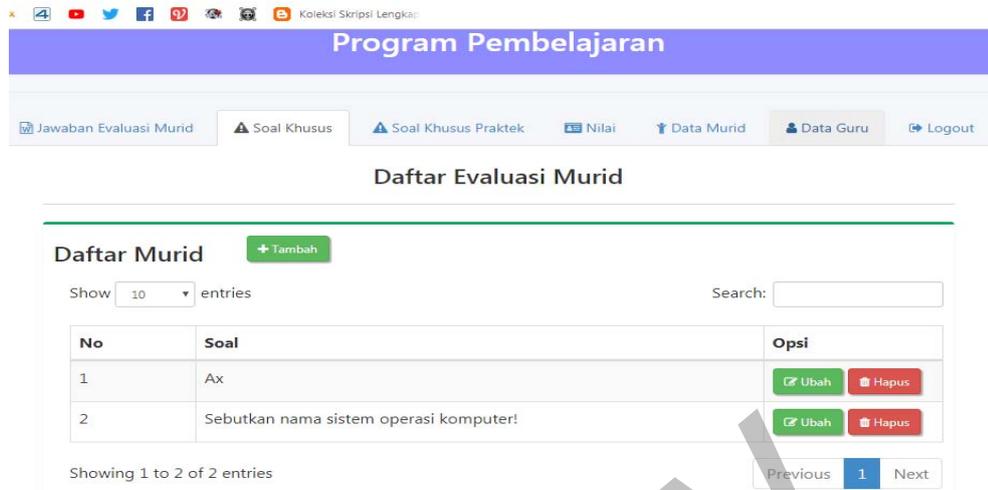
Tampilan ini muncul ketika user guru login dan berisi pilihan-pilihan untuk mengerjakan tugasnya sebagai guru seperti melakukan evaluasi seluruh tugas yang dikumpulkan murid, melihat nilai, menambah soal khusus, menambah soal praktek, menambah data murid dan menambah data guru dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman Setelah Login Guru

3. Tampilan halaman Soal Khusus

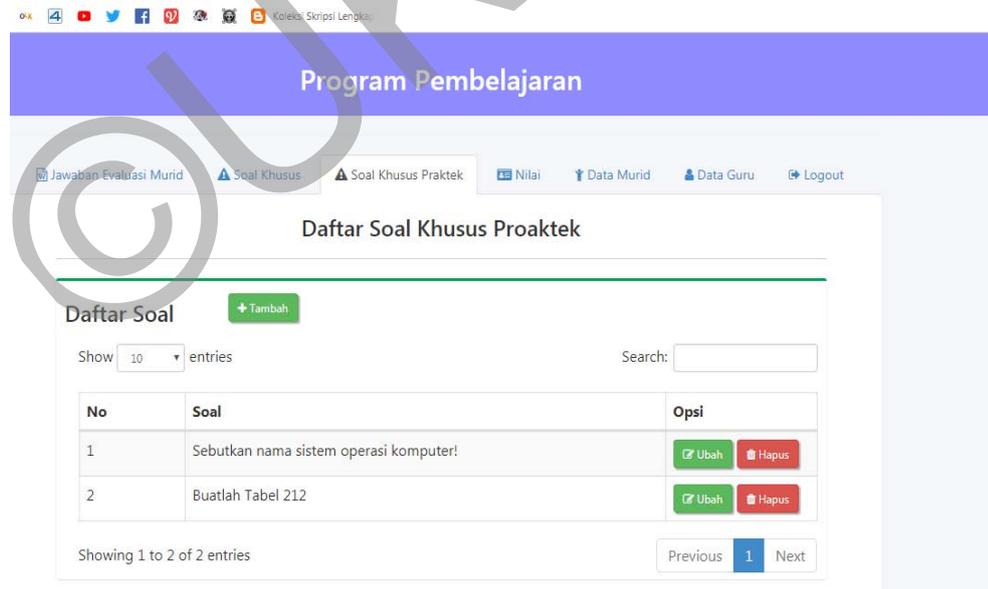
Tampilan ini berisi tombol tambah dimana ketika guru mengklik tombol tersebut akan masuk pada kolom pembuatan soal bersifat Esay yang akan dikerjakan murid dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman Soal Khusus

4. Tampilan halaman Soal Praktek

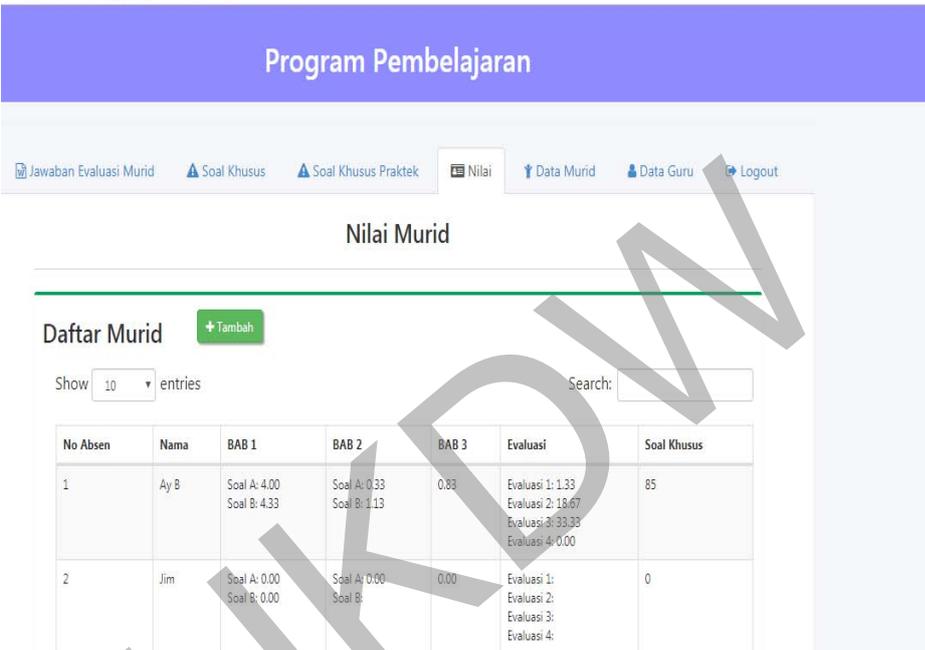
Tampilan ini berisi tombol tambah dimana ketika guru mengklik tombol tersebut akan masuk pada tombol upload gambar dan kolom pembuatan soal bersifat Praktek dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman Soal Praktek

5. Tampilan halaman Nilai

Tampilan ini berisi Nilan Bab 1 sampai 3, Nilai Evaluasi, Nilai Soal Khusus dan Nilai Soak Praktek, nilai akan muncul ketika guru sudah memasukan nilai pada Evaluasi Jawaban Murid dapat dilihat pada gambar 4.7.

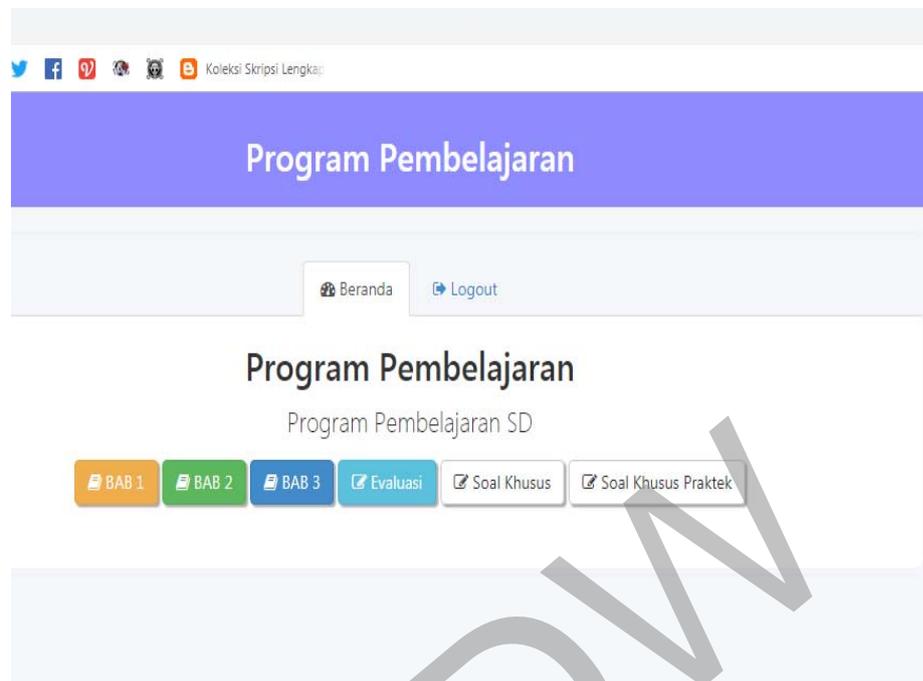


No Absen	Nama	BAB 1	BAB 2	BAB 3	Evaluasi	Soal Khusus
1	Ay B	Soal A: 4.00 Soal B: 4.33	Soal A: 0.33 Soal B: 1.13	0.33	Evaluasi 1: 1.33 Evaluasi 2: 18.67 Evaluasi 3: 33.33 Evaluasi 4: 0.00	85
2	Jim	Soal A: 0.00 Soal B: 0.00	Soal A: 0.00 Soal B:	0.00	Evaluasi 1: Evaluasi 2: Evaluasi 3: Evaluasi 4:	0

Gambar 4.7 Halaman Nilai

6. Setelah Murid Otomatis ke tampilan halaman Home

Tampilan ini muncul ketika user murid login dan berisi pilihan-pilihan untuk mengerjakan tugasnya sebagai murid seperti melakukan mempelajari bab 1 sampai bab 3 dan mengerjakan latihan latihan soal yang ada didalamnya, Mengerjakan Evaluasi dalam bentuk soal esay dan pilihan ganda, mengerjakan soal khusus berupa esay dan mengerjakan soal praktek berdasarkan gambar yang ada pada soal tersebut dapat dilihat pada gambar 4.8.

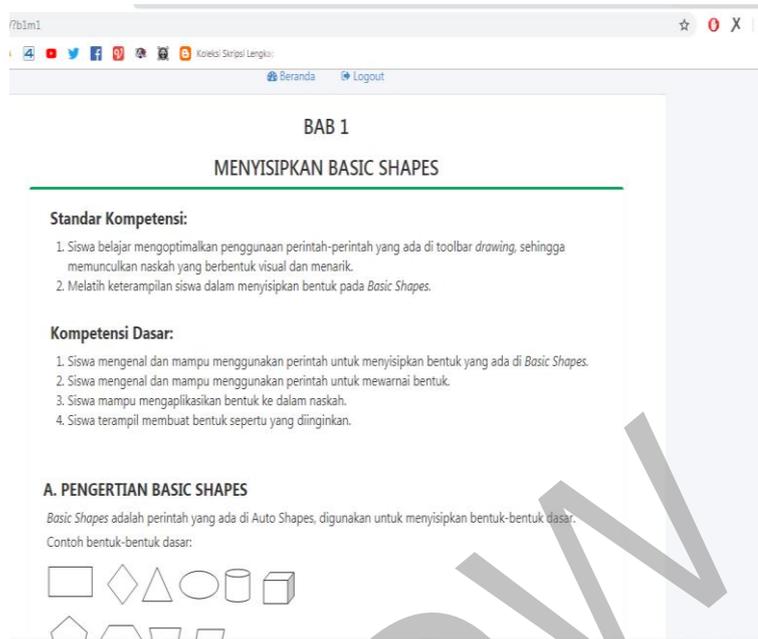


Gambar 4.8 Halaman Setelah Murid Login

7. Tampilan halaman Bab 1

A. Tampilan Materi Bab 1

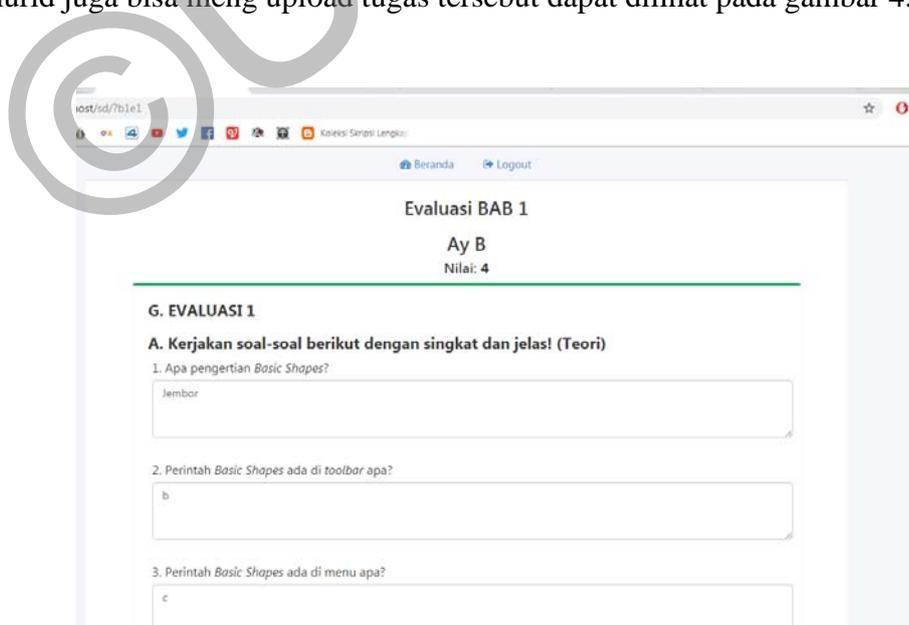
Tampilan ini berisi materi bab 1 sebagai bahan pembelajaran murid berdasarkan referensi dari buku paket matapelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Materi Bab 1

B. Tampilan Evaluasi Bab 1

Tampilan ini berisi soal-soal untuk dikerjakan murid, soal berupa esay dan praktek seperti membuat bentuk gambar menggunakan aplikasi Microsoft word dan murid juga bisa meng upload tugas tersebut dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Halaman Evaluasi Bab 1

8. Tampilan halaman Bab 2

A. Tampilan Materi Bab 2

Tampilan ini berisi materi bab 2 sebagai bahan pembelajaran murid berdasarkan referensi dari buku paket matapelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta dapat dilihat pada gambar 4.11.

The screenshot shows a digital learning interface for 'BAB 2' titled 'MENYISIPKAN CALLOUTS, LINES, BLOCK ARROWS, DAN STARS AND BANNER'. The page content includes:

- Standar Kompetensi:**
 1. Siswa mampu mengoptimalkan penggunaan perintah-perintah yang ada di *toolbar Drawing*.
 2. Siswa terampil membuat naskah berbentuk visual.
- Kompetensi Dasar:**
 1. Siswa mengenal dan mampu menggunakan perintah yang ada di *Auto Shapes*.
 2. Siswa mampu mengaplikasikan perintah-perintah yang ada di *Auto Shapes*, menjadi naskah yang hidup dan menarik.
- A. PENGGUNAAN CALLOUTS**

Callouts adalah perintah yang digunakan untuk menyisipkan bentuk *callouts*. Perintah *callouts* ada di *Auto Shapes*.
Pilihan *callouts* seperti berikut ini :

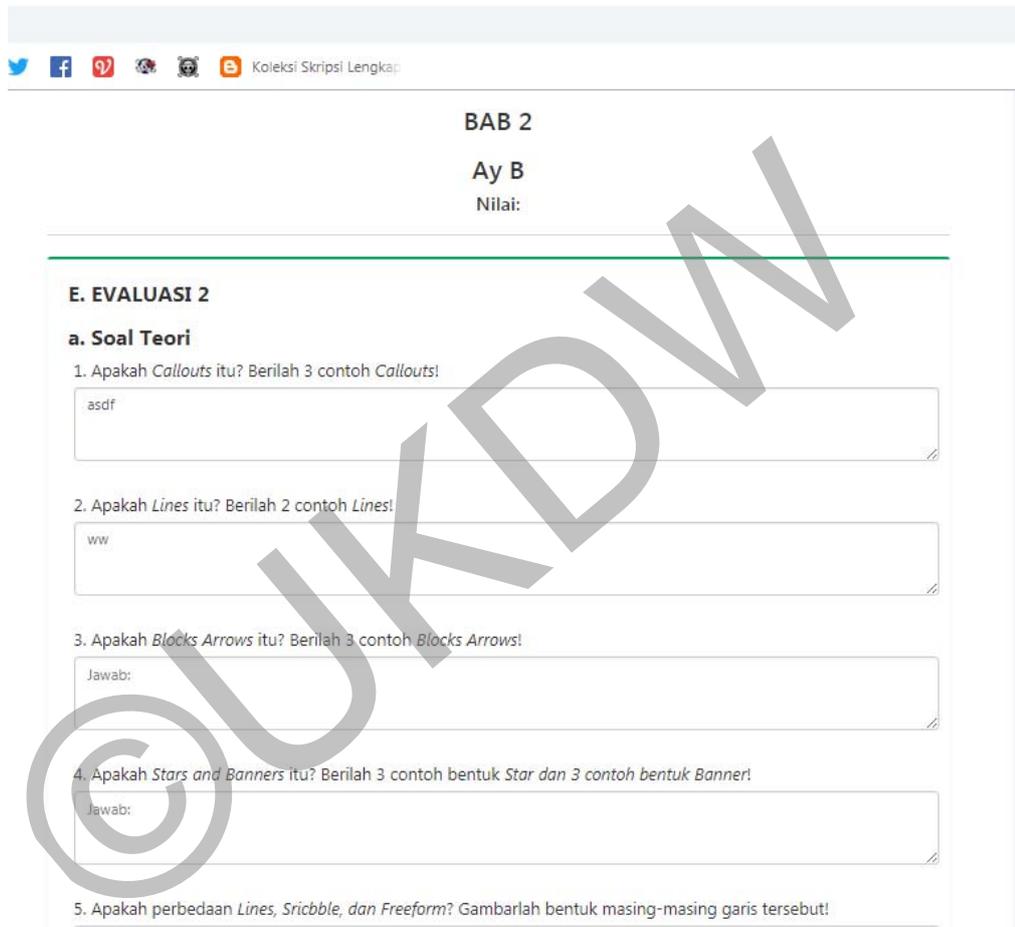
Contoh bentuk naskah menggunakan *callouts*:

The example shows a blue cube with two callouts: one pointing to the cube with the text 'Pati merupakan zat putih' and another pointing to the text 'Namaku Oris'.

Gambar 4.11 Halaman Materi Bab 2

B. Tampilan Evaluasi Bab 2

Tampilan ini berisi soal-soal untuk dikerjakan murid, soal berupa esay dan praktek seperti membuat bentuk gambar menggunakan aplikasi Microsoft word dan murid juga bisa meng upload tugas tersebut dapat dilihat pada gambar 4.12.



The image shows a screenshot of a digital evaluation page. At the top, there are social media icons and the text 'Koleksi Skripsi Lengkap'. Below this, the page is titled 'BAB 2' and 'Ay B', with a 'Nilai:' field. The main section is 'E. EVALUASI 2' and 'a. Soal Teori'. It contains five questions, each with a corresponding text input field. The first question asks for three examples of 'Callouts' with the answer 'asdf'. The second asks for two examples of 'Lines' with the answer 'ww'. The third asks for three examples of 'Blocks Arrows' with the answer 'Jawab:'. The fourth asks for three examples of 'Stars and Banners' with the answer 'Jawab:'. The fifth asks for the differences between 'Lines', 'Scribble', and 'Freeform' and to draw each shape. A large 'DOKUMEN' watermark is overlaid on the page.

BAB 2

Ay B

Nilai:

E. EVALUASI 2

a. Soal Teori

1. Apakah *Callouts* itu? Berilah 3 contoh *Callouts*!

asdf

2. Apakah *Lines* itu? Berilah 2 contoh *Lines*!

ww

3. Apakah *Blocks Arrows* itu? Berilah 3 contoh *Blocks Arrows*!

Jawab:

4. Apakah *Stars and Banners* itu? Berilah 3 contoh bentuk *Star* dan 3 contoh bentuk *Banner*!

Jawab:

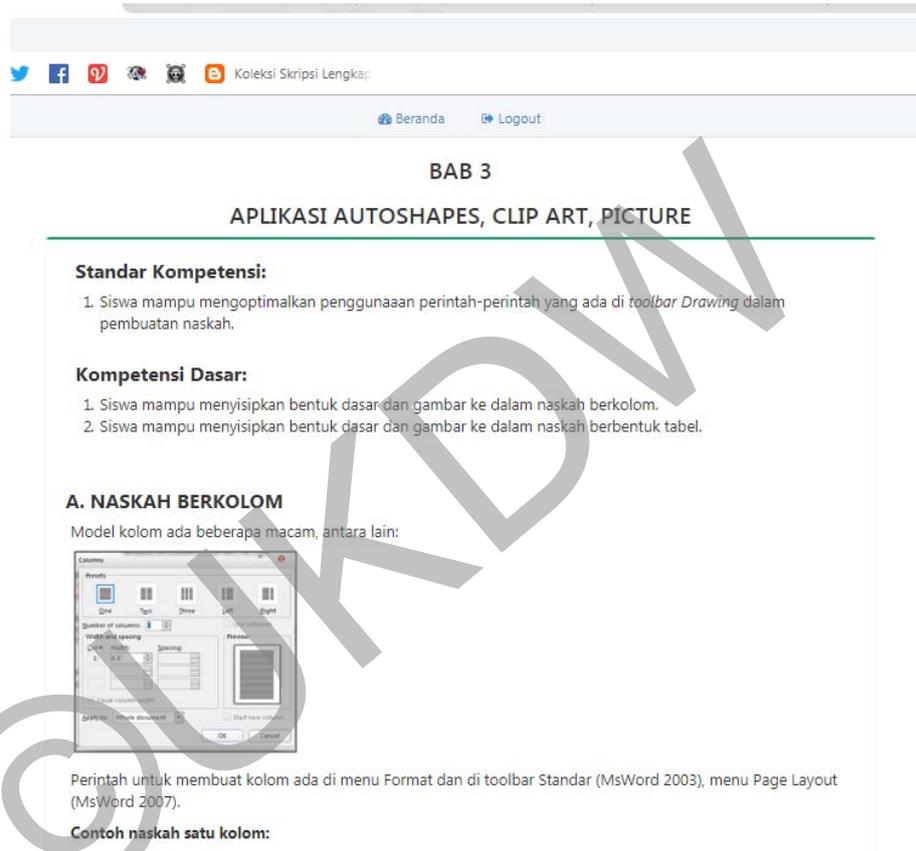
5. Apakah perbedaan *Lines*, *Scribble*, dan *Freeform*? Gambarlah bentuk masing-masing garis tersebut!

Gambar 4.12 Halaman Evaluasi Bab 2

9. Tampilan halaman Bab 3

A. Tampilan Materi Bab 3

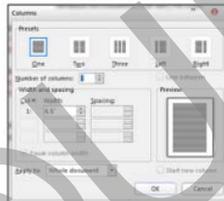
Tampilan ini berisi materi bab 3 sebagai bahan pembelajaran murid berdasarkan referensi dari buku paket matapelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta dapat dilihat pada gambar 4.13.



The screenshot shows a web page with a header containing social media icons and the text 'Koleksi Skripsi Lengkap:'. Below the header, the page title is 'BAB 3 APLIKASI AUTOSHAPES, CLIP ART, PICTURE'. The main content area includes:

- Standar Kompetensi:**
 1. Siswa mampu mengoptimalkan penggunaan perintah-perintah yang ada di *toolbar Drawing* dalam pembuatan naskah.
- Kompetensi Dasar:**
 1. Siswa mampu menyisipkan bentuk dasar dan gambar ke dalam naskah berkolom.
 2. Siswa mampu menyisipkan bentuk dasar dan gambar ke dalam naskah berbentuk tabel.
- A. NASKAH BERKOLOM**

Model kolom ada beberapa macam, antara lain:



Perintah untuk membuat kolom ada di menu Format dan di toolbar Standar (MsWord 2003), menu Page Layout (MsWord 2007).

Contoh naskah satu kolom:

Gambar 4.13 Halaman Materi Bab 3

B. Tampilan Evaluasi Bab 3

Tampilan ini berisi soal-soal untuk dikerjakan murid, soal berupa esay dan praktek seperti membuat bentuk gambar menggunakan aplikasi Microsoft word dan murid juga bisa meng upload tugas tersebut dapat dilihat pada gambar 4.14.

b. Buatlah tabel seperti berikut ini, di mana warna, jenis dan ukuran tulisan bebas. Simpan hasil karyamu dengan nama **Namamu_NoUrut_Aplikasi-2**

Sifat Bangun Datar Segitiga

Gambar	Nama	Rumus Luas
	Segitiga sama kaki	<ul style="list-style-type: none">Mempunyai 2 sisi sama panjangMempunyai 2 sudut sama besar
	Segitiga sama sisi	<ul style="list-style-type: none">Ketiga sisi sama panjangKetiga sudut sama besar
	Segitiga siku-siku	<ul style="list-style-type: none">Mempunyai sisi tegak, sisi datar dan sisi miring.Mempunyai sudut siku-siku
	Segitiga ssebarang	<ul style="list-style-type: none">Ketiga sisinya tidak sama panjangKetiga sudutnya tidak sama besar

No file chosen

c. Buatlah tabel seperti berikut ini!
Simpan hasil karyamu dengan nama **Namamu_NoUrut_Aplikasi-3**

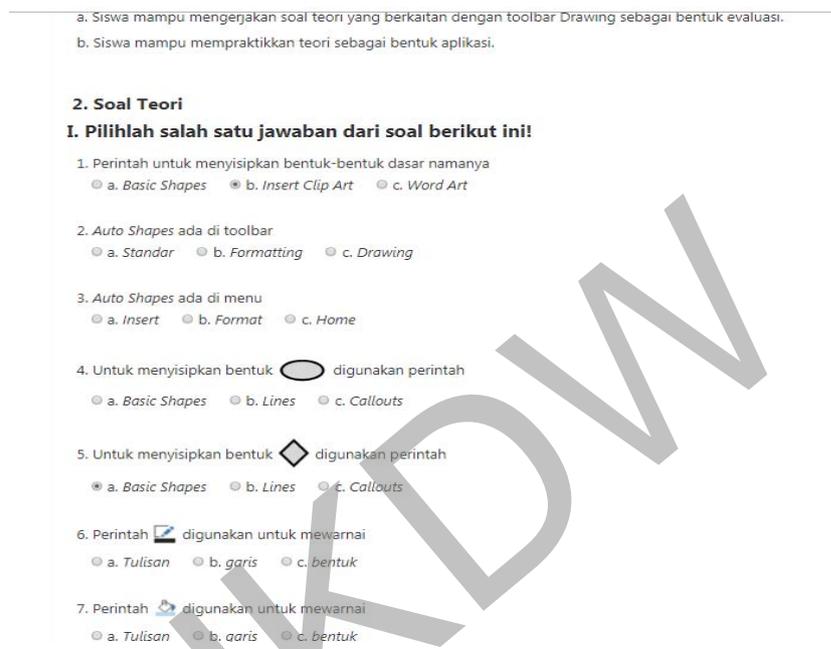
Operasi Aritmatika

Operasi	Hasil
	

Gambar 4.14 Halaman Evaluasi Bab 3

10. Tampilan halaman Evaluasi

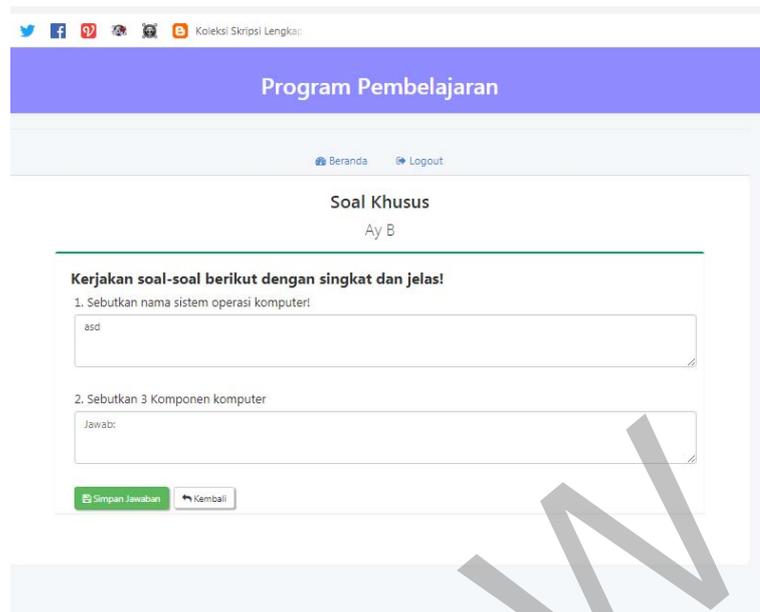
Tampilan ini berisi kumpulan soal yang dievaluasi dari Bab 1 sampai Bab 3 dan murid mengerjakan soal berbentuk pilihan ganda dan esay dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Halaman Evaluasi

11. Tampilan halaman Soal Khusus

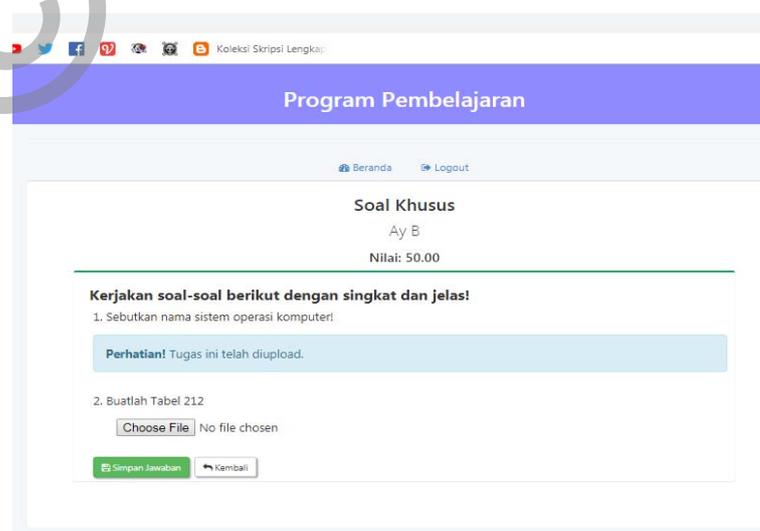
Tampilan ini berisi soal khusus yang dibuat secara dinamis oleh guru, sesuai keinginan guru dan murid menjawabnya dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Halaman Soal Khusus

12. Tampilan halaman Soal Praktek

Tampilan ini berisi soal khusus yang dibuat secara dinamis oleh guru, sesuai keinginan guru dan murid menjawabnya bedanya dengan soal khusus yaitu ada file upload gambar dimana guru bisa mengupload soal berupa gambar dan penjelasan untuk murid menjawabnya dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Halaman Soal Praktek

4.5 Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Program bantu pembelajaran TIK kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

1. Kelebihan

Program ini memiliki kelebihan yaitu dapat mempermudah dalam pemberian nilai oleh guru dan mengumpulkan tugas yang dikerjakan murid lebih mudah.

2. Kekurangan

Program ini memiliki kekurangan yaitu materi dan soal tidak dapat diubah secara dinamis oleh pengguna dan ketika ada perubahan buku untuk materi yang digunakan dalam proses belajar mengajar maka program harus di ubah dengan cara pengkodean program melalui aplikasi sublime-text sesuai materi yang baru sehingga membutuhkan satu tenaga ahli dibidang pemograman web untuk melakukan pengkodean tersebut.

4.6 Pengujian Sistem

Pengujian menggunakan kuisisioner Post-study System Usability Questionnaire (PSSUQ) dengan pengukuran skala likert dibagi menjadi dua yaitu kuisisioner untuk guru dan untuk murid namun dengan pertanyaan yang sama terdiri dari 16 pertanyaan sebagai berikut :

1. Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan penggunaan Sistem ini.
2. Penggunaannya sederhana.
3. Dengan Sistem ini saya dapat menyelesaikan tugas dengan cepat.
4. Saya merasa nyaman menggunakan Sistem ini.
5. Sistem ini mudah dipelajari.
6. Saya yakin bisa produktif ketika menggunakan Sistem ini.
7. Terdapat pesan Kesalahan dan cara mengatasinya.
8. Kapanpun terjadi kesalahan, saya dapat memperbaiki dengan cepat dan mudah.
9. Sistem ini menyediakan informasi yang jelas seperti pesan di layar, dan dokumentasi lainnya.

10. Mudah untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan.
11. Informasi yang diberikan sistem ini mempermudah saya menyelesaikan pekerjaan.
12. Tata letak informasi yang terdapat di layar monitor sangat jelas.
13. Tampilan Sistem ini bagus.
14. Saya suka menggunakan tampilan Sistem ini.
15. Sistem ini memberikan semua fungsi dan kemampuan yang diperlukan.
16. Secara keseluruhan, saya puas dengan Sistem ini.

Dalam pengukuran ini skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, peneliti menggunakan gradasi lima, yaitu : Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju Sangat Tidak Setuju. Untuk jawaban tersebut diberi skor sebagai berikut :

- Respon dengan nilai skor 5 berarti Sangat Setuju
- Respon dengan nilai skor 4 berarti Setuju
- Respon dengan nilai skor 3 berarti Kurang Setuju
- Respon dengan nilai skor 2 berarti Tidak Setuju
- Respon dengan nilai skor 1 berarti Sangat Tidak Setuju

Dengan demikian diperoleh variasi skor yang bergerak dari angka 1 hingga 5 dan untuk itu interval antara satu kriteria dengan kriteria lainnya diperoleh angka 0,8 dengan cara pengurangan nilai skor tertinggi (5) oleh nilai terendah (1), kemudian dibagi oleh banyaknya kriteria (ada 5). Perhitungannya dapat dilihat pada gambar 4.18.

Skor Tertinggi = 5 dan Skor Terendah = 1

$$\text{Interval Kriteria} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Gambar 4.18 Angka Penafsiran

Maka diperoleh kriteria penafsiran responden dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Kriteria Penafsiran

Angka Penafsiran	Kriteria
1,00 - 1,80	berarti Tidak Baik
1,81 - 2,61	berarti Kurang Baik
2,61 - 3,41	berarti Cukup Baik
3,41 - 4,21	berarti Baik
4,20 - 5,00	berarti Sangat Baik

(Sugiyono , 2013).

Untuk memperoleh penafsiran atau interpretasi digunakan rumus analisis *Weight Means Score*, dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma fx}{n}$$

Keterangan

M = Perolehan angka penafsiran

f = frekuensi

x = pembobotan skala nilai (skor)

Σ = Penjumlahan

n = Jumlah responden

4.7 Pengujian Kuisisioner untuk guru

1. Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan penggunaan Sistem ini.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	7 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	1	3	3	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		7	3.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 1 responden dan **Netral** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.5 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

2. Penggunaannya sederhana.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	8 / 2
2	Setuju	2	4	8	
3	Netral	0	3	0	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		8	4

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 2 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

Dengan Sistem ini saya dapat menyelesaikan tugas dengan cepat.

$$n=2$$

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	7 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	1	3	3	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		7	3.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 1 responden dan **Netral** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.5 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

3. Saya merasa nyaman menggunakan Sistem ini.

$$n=2$$

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	8 / 2
2	Setuju	2	4	8	
3	Netral	0	3	0	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		8	4

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 2 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

4. Sistem ini mudah dipelajari.

$$n=2$$

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	$M=\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	1	5	5	9 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	0	3	0	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		9	4.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 1 responden dan **Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.5 yang termasuk dalam kriteria **Sangat Baik**.

5. Saya yakin bisa produktif ketika menggunakan Sistem ini.

$$n=2$$

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	$M=\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	1	5	5	9 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	0	3	0	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		9	4.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 1 responden dan **Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.5 yang termasuk dalam kriteria **Sangat Baik**.

6. Terdapat pesan Kesalahan dan cara mengatasinya.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	5	5 / 2
2	Setuju	0	4	0	
3	Netral	1	3	3	
4	Tidak Setuju	1	2	2	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		5	2.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Netral** sebanyak 1 responden dan **Tidak Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 2.5 yang termasuk dalam kriteria **Cukup**.

7. Kapanpun terjadi kesalahan, saya dapat memperbaiki dengan cepat dan mudah.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	6 / 2
2	Setuju	0	4	0	
3	Netral	2	3	6	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		6	3

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Netral**, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3 yang termasuk dalam kriteria **Cukup**.

8. Sistem ini menyediakan informasi yang jelas seperti pesan di layar, dan dokumentasi lainnya.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	7 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	1	3	3	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		7	3.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 1 responden dan **Netral** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.5 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

9. Mudah untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	7 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	1	3	3	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		7	3.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 1 responden dan **Netral** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.5 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

10. Informasi yang diberikan sistem ini mempermudah saya menyelesaikan pekerjaan.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	7 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	1	3	3	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		7	3.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 1 responden dan **Netral** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.5 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

11. Tata letak informasi yang terdapat di layar monitor sangat jelas.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	7 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	1	3	3	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		7	3.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 1 responden dan **Netral** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.5 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

12. Tampilan Sistem ini bagus.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	8 / 2
2	Setuju	2	4	8	
3	Netral	0	3	0	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		8	4

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 2 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

13. Saya suka menggunakan tampilan Sistem ini.

n=2

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	1	5	5	9 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	0	3	0	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		9	4.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 1 responden dan **Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.5 yang termasuk dalam kriteria **Sangat Baik**.

14. Sistem ini memberikan semua fungsi dan kemampuan yang diperlukan.

$$n=2$$

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	1	5	5	9 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	0	3	0	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		9	4.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 1 responden dan **Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.5 yang termasuk dalam kriteria **Sangat Baik**.

15. Secara keseluruhan, saya puas dengan Sistem ini.

$$n=2$$

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	1	5	5	9 / 2
2	Setuju	1	4	4	
3	Netral	0	3	0	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	2		9	4.5

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 2 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 1 responden dan **Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.5 yang termasuk dalam kriteria **Sangat Baik**.

Rekapitulasi Jawaban Responden

No	Pertanyaan	Angka Penafsiran	Kriteria
1	Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan penggunaan Sistem ini.	3.5	Baik
2	Penggunaannya sederhana.	4	Baik
3	Dengan Sistem ini saya dapat menyelesaikan tugas dengan cepat.	3.5	Baik
4	Saya merasa nyaman menggunakan Sistem ini.	4	Baik
5	Sistem ini mudah dipelajari.	4.5	Sangat Baik
6	Saya yakin bisa produktif ketika menggunakan Sistem ini.	4.5	Sangat Baik
7	Terdapat pesan Kesalahan dan cara mengatasinya.	2.5	Cukup
8	Kapanpun terjadi kesalahan, saya dapat memperbaiki dengan cepat dan mudah.	3	Cukup
9	Sistem ini menyediakan informasi yang jelas seperti pesan di layar dan dokumentasi lainnya.	3.5	Baik
10	Mudah untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan.	3.5	Baik

11	Informasi yang diberikan sistem ini mempermudah saya menyelesaikan pekerjaan.	3.5	Baik
12	Tata letak informasi yang terdapat di layar monitor sangat jelas.	3.5	Baik
13	Tampilan Sistem ini bagus.	4	Baik
14	Saya suka menggunakan tampilan Sistem ini.	4.5	Sangat Baik
15	Sistem ini memberikan semua fungsi dan kemampuan yang diperlukan.	4.5	Sangat Baik
16	Secara keseluruhan, saya puas dengan Sistem ini.	4.5	Sangat Baik

Rata-Rata

3.81

Baik

Hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.81 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

4.8 Pengujian Kuisisioner untuk Murid

1. Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan penggunaan Sistem ini.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	3	5	15	123 / 33
2	Setuju	18	4	72	
3	Netral	12	3	36	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		123	3.72

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 3 responden, **Setuju** sebanyak 18 responden dan **Netral** sebanyak 12 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.72 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

2. Penggunaannya sederhana.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	7	5	35	131 / 33
2	Setuju	18	4	72	
3	Netral	8	3	24	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		131	3.96

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 7 responden, **Setuju** sebanyak 18 responden dan **Netral** sebanyak 18 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.96 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

3. Dengan Sistem ini saya dapat menyelesaikan tugas dengan cepat.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	8	5	40	138 / 33
2	Setuju	23	4	92	
3	Netral	2	3	6	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		138	4.18

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 8 responden, **Setuju** sebanyak 23 responden dan **Netral** sebanyak 2 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.18 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

4. Saya merasa nyaman menggunakan Sistem ini.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	5	5	25	123 / 33
2	Setuju	15	4	60	
3	Netral	12	3	36	
4	Tidak Setuju	1	2	2	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		123	3.72

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 5 responden, **Setuju** sebanyak 15 responden, **Netral** sebanyak 12 responden dan **Tidak Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.72 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

5. Sistem ini mudah dipelajari.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	14	5	70	154 / 33
2	Setuju	14	4	70	
3	Netral	4	3	12	
4	Tidak Setuju	1	2	2	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		154	4.66

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 14 responden, **Setuju** sebanyak 14 responden, **Netral** sebanyak 4 responden dan **Tidak Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.66 yang termasuk dalam kriteria **Sangat Baik**.

6. Saya yakin bisa produktif ketika menggunakan Sistem ini.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	9	5	45	131 / 33
2	Setuju	15	4	60	
3	Netral	8	3	24	
4	Tidak Setuju	1	2	2	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		131	3.96

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 9 responden, **Setuju** sebanyak 15 responden, **Netral** sebanyak 8 responden dan **Tidak Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.96 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

7. Terdapat pesan Kesalahan dan cara mengatasinya.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	1	5	5	117 / 33
2	Setuju	15	4	60	
3	Netral	17	3	52	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		117	3.54

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 1 responden, **Setuju** sebanyak 15 responden dan **Netral** sebanyak 17 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.54 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

8. Kapanpun terjadi kesalahan, saya dapat memperbaiki dengan cepat dan mudah.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	97 / 33
2	Setuju	5	4	20	
3	Netral	21	3	63	
4	Tidak Setuju	7	2	14	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		97	2.93

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 5 responden dan **Netral** sebanyak 21 responden, dan **Tidak Setuju** sebanyak 7 responden sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 2.93 yang termasuk dalam kriteria **Cukup**.

9. Sistem ini menyediakan informasi yang jelas seperti pesan di layar, dan dokumentasi lainnya.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	$M = \frac{\sum f(x)}{n}$
1	Sangat Setuju	5	5	25	123 / 33
2	Setuju	15	4	60	
3	Netral	12	3	36	
4	Tidak Setuju	1	2	2	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		123	3.72

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 5 responden, **Setuju** sebanyak 15 responden, **Netral** sebanyak 12 responden dan **Tidak Setuju** sebanyak 1 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.72 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

10. Mudah untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	12	5	60	141 / 33
2	Setuju	18	4	72	
3	Netral	3	3	9	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		141	4.27

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 12 responden, **Setuju** sebanyak 18 responden dan **Netral** sebanyak 3 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.27 yang termasuk dalam kriteria **Sangat Baik**.

11. Informasi yang diberikan sistem ini mempermudah saya menyelesaikan pekerjaan.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	13	5	65	135 / 33
2	Setuju	10	4	40	
3	Netral	10	3	30	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		135	4.09

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 13 responden, **Setuju** sebanyak 10 responden dan **Netral** sebanyak 10

responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.09 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

12. Tata letak informasi yang terdapat di layar monitor sangat jelas.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	4	5	20	122 / 33
2	Setuju	15	4	60	
3	Netral	14	3	42	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		122	3.69

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 4 responden, **Setuju** sebanyak 15 responden dan **Netral** sebanyak 14 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.69 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

13. Tampilan Sistem ini bagus.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	0	5	0	118 / 33
2	Setuju	20	4	80	
3	Netral	12	3	36	
4	Tidak Setuju	1	2	2	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		118	3.57

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Setuju** sebanyak 20 responden, **Netral** sebanyak 12 responden dan **Tidak Setuju** sebanyak 1 responden se, hingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.57 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

14. Saya suka menggunakan tampilan Sistem ini.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	2	5	10	125 / 33
2	Setuju	22	4	88	
3	Netral	9	3	27	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		125	3.78

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 2 responden, **Setuju** sebanyak 22 responden dan **Netral** sebanyak 9 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.78 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

15. Sistem ini memberikan semua fungsi dan kemampuan yang diperlukan.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	9	5	45	130 / 33
2	Setuju	13	4	52	
3	Netral	11	3	33	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
	Jumlah	33		130	3.93

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 9 responden, **Setuju** sebanyak 13 responden dan **Netral** sebanyak 11 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.93 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

16. Secara keseluruhan, saya puas dengan Sistem ini.

n=33

No	Alternatif Jawaban	f	x	f{x}	M= $\Sigma f(x)/n$
1	Sangat Setuju	7	5	35	133 / 33
2	Setuju	20	4	80	
3	Netral	6	3	18	
4	Tidak Setuju	0	2	0	
5	Sangat Tidak Setuju	0	1	0	
Jumlah		33		133	4.03

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 33 responden yang menjawab **Sangat Setuju** sebanyak 7 responden, **Setuju** sebanyak 20 responden dan **Netral** sebanyak 6 responden, sehingga hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 4.03 yang termasuk dalam kriteria **Baik**.

Rekapitulasi Jawaban Responden

No	Pertanyaan	Angka Penafsiran	Kriteria
1	Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan penggunaan Sistem ini.	3.72	Baik
2	Penggunaannya sederhana.	3.96	Baik
3	Dengan Sistem ini saya dapat menyelesaikan tugas dengan cepat.	4.18	Baik
4	Saya merasa nyaman menggunakan Sistem ini.	3.72	Baik
5	Sistem ini mudah dipelajari.	4.66	Sangat Baik
6	Saya yakin bisa produktif ketika menggunakan Sistem ini.	3.96	Baik
7	Terdapat pesan Kesalahan dan cara mengatasinya.	3.54	Baik
8	Kapanpun terjadi kesalahan, saya dapat memperbaiki dengan cepat dan mudah.	2.93	Cukup
9	Sistem ini menyediakan informasi yang jelas seperti pesan di layar dan dokumentasi lainnya.	3.72	Baik
10	Mudah untuk mendapatkan informasi yang saya butuhkan.	4.27	Sangat Baik
11	Informasi yang diberikan sistem ini mempermudah saya menyelesaikan pekerjaan.	4.09	Baik
12	Tata letak informasi yang terdapat di layar monitor sangat jelas.	3.69	Baik

13	Tampilan Sistem ini bagus.	3.57	Baik
14	Saya suka menggunakan tampilan Sistem ini.	3.78	Baik
15	Sistem ini memberikan semua fungsi dan kemampuan yang diperlukan.	3.93	Baik
16	Secara keseluruhan, saya puas dengan Sistem ini.	4.03	Baik

Rata-Rata

3.85

Baik

Hasil angka penafsiran yang dihasilkan dari tabel 4.1 adalah sebesar 3.85 yang termasuk dalam kriteria **Baik**

LAMPIRAN

©UKDW

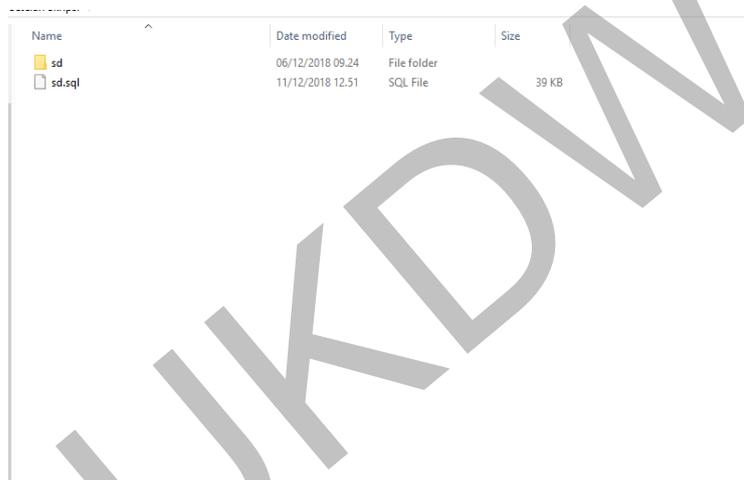
Dokumentasi



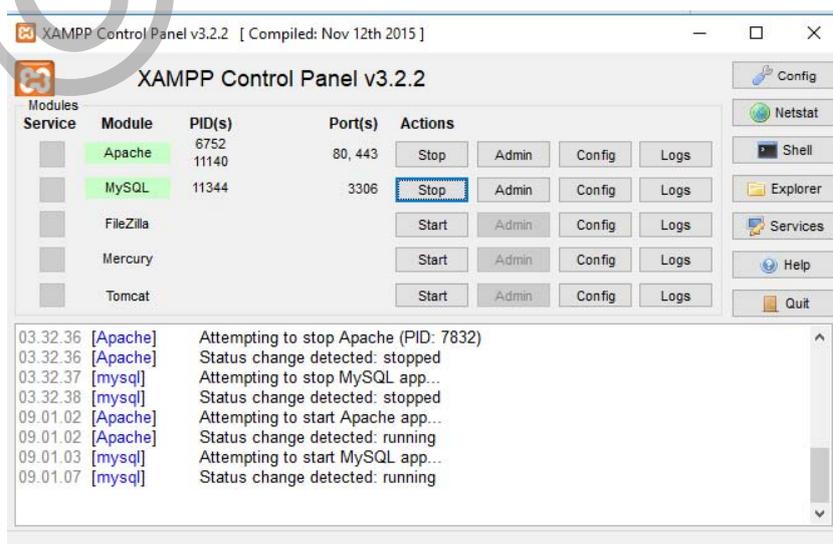
Buku Manual

Langkah-langkah menjalankan Program Bantu Pembelajaran TIK Kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta.

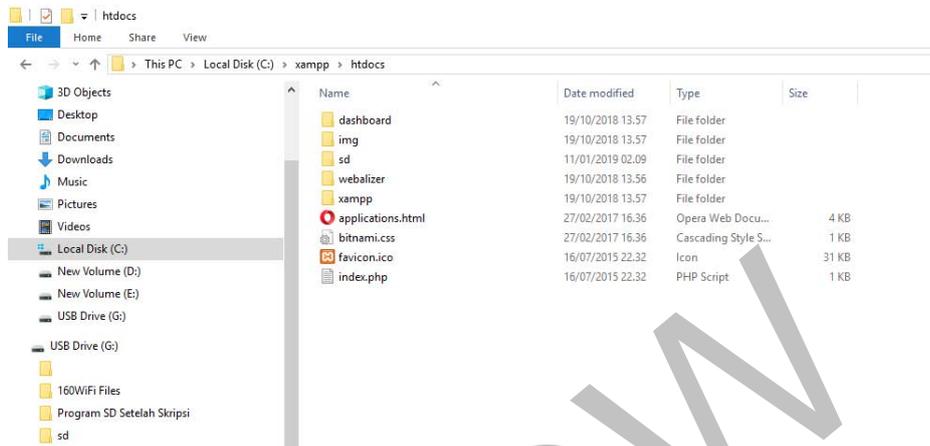
1. Program tersimpan dalam kaset CD-R berisi dua berkas yaitu berkas atau folder keseluruhan materi bernama sd dan berkas kedua adalah basis data yang akan diunggah melalui web browser, berikut adalah gambar berkas pada kaset tersebut.



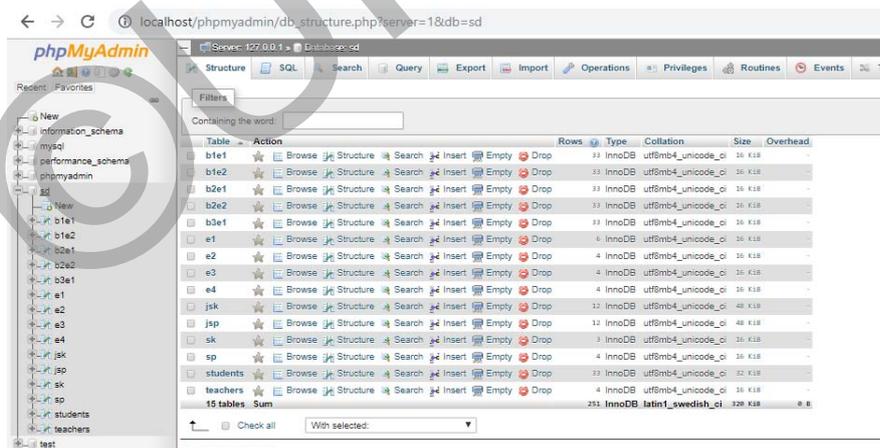
2. Pasang aplikasi Exampp, setelah terpasang jalankan aplikasi tersebut seperti gambar dibawah ini.



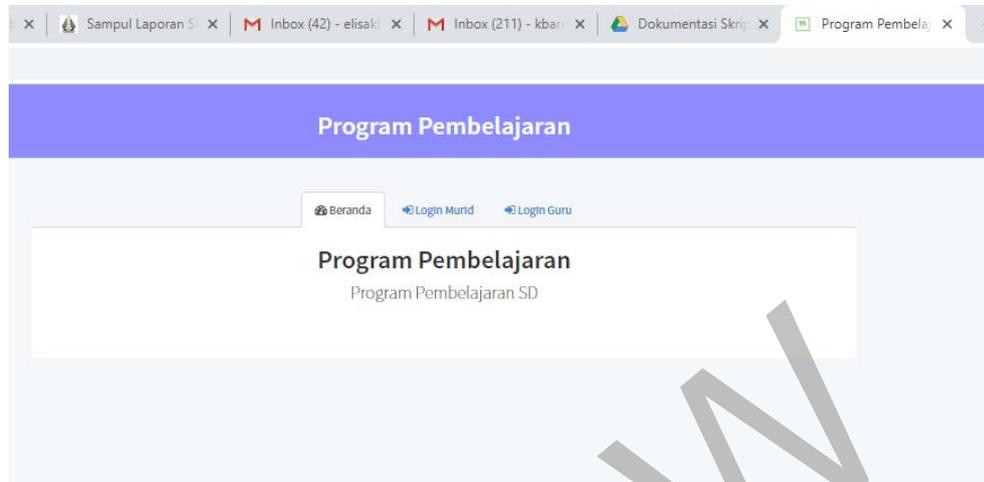
3. Salin berkas sd yang ada didalam kaset kemudian taruh pada file Local Disk C/xampp/htdocs seperti gambar dibawah ini.



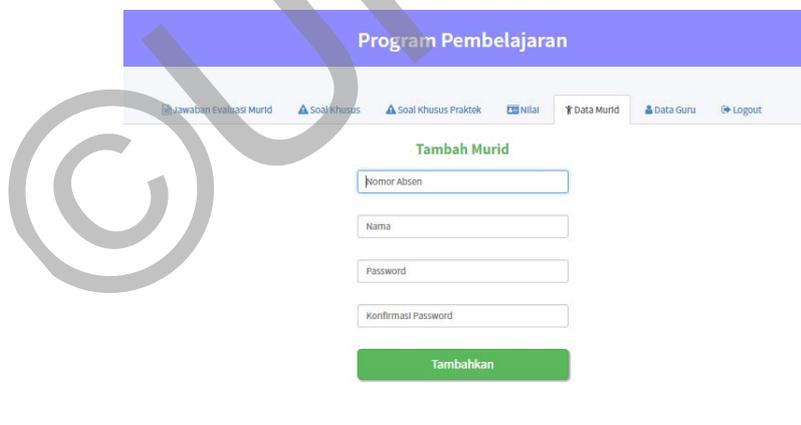
4. Buka web browser seperti Fire Fox, Google Chrome maupun Safari lalu isi alamat urlnya dengan <http://localhost/phpmyadmin> lalu upload berkas kedua yang ada di dalam kaset bernama sd.sql kemudian mengunggahnya kedalam basis data seperti gambar dibawah ini.



5. Buka web browser seperti Fire Fox, Google Chrome maupun Safari lalu isi alamat urlnya dengan <http://localhost/sd/> maka akan tampil halaman seperti dibawah ini.

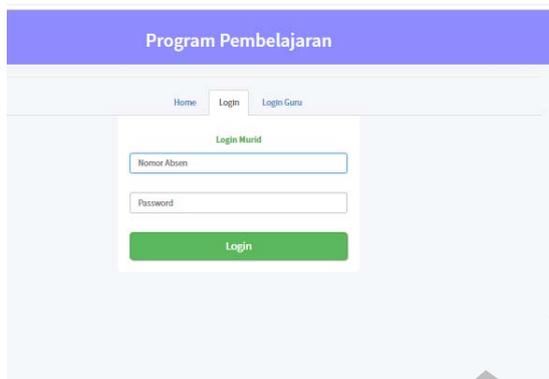


6. Pengguna terbagi menjadi dua yaitu guru dan murid, untuk guru nama pengguna adalah elkar dan katasandi menggunakan angka 1234, sedangkan untuk murid akan di buatkan oleh guru sesuai nama dan nomor absen seperti tampilan dibawah ini.

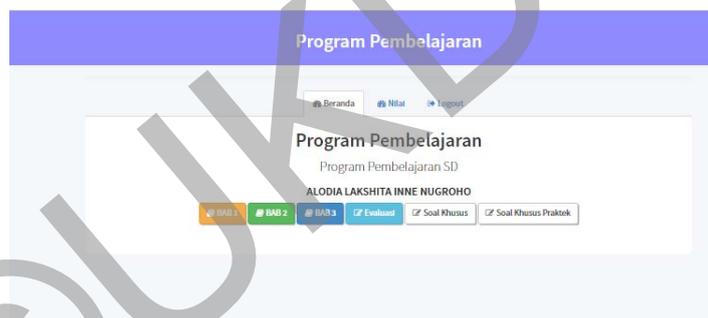


7. Murid dapat masuk melalui nama pengguna dan kata sandi sesuai yang dibuat guru dan proses belajar mengajar sudah bisa dilakukan pada program bantu tersebut.

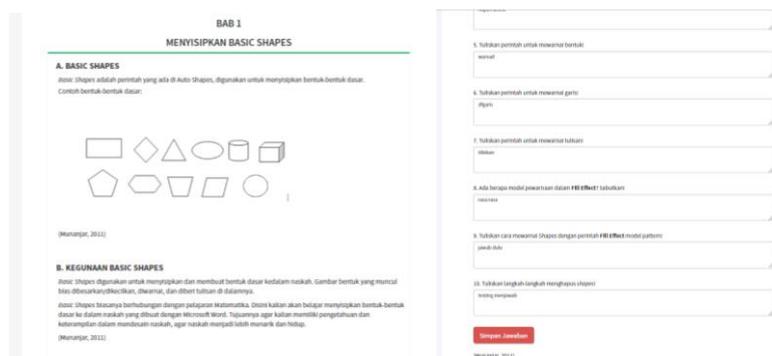
8. Murid dapat login setelah guru mendaftarkan nama pengguna dan kata sandi untuk murid, berikut gambar halaman login murid.



9. Setelah murid login maka akan muncul halaman berisi pilihan-pilihan bab 1 sampai 3, evaluasi, soal khusus dan soal praktek dan juga dapat melihat nilai seperti gambar dibawah ini.



10. Bab 1 berisi materi dan soal yang dikerjakan dengan cara mengetik dalam kolom yang sudah disediakan dan dapat disimpan dengan mengklik tombol simpan berwarna merah.



11. Bab 3 berisi materi dan soal yang dikerjakan dengan cara mengetik dalam kolom yang sudah disediakan dan dapat disimpan dengan mengklik tombol simpan berwarna merah.

BAB 2
MENYISIPKAN CALLOUTS, LINES, BLOCK ARROWS, DAN STARS AND BANNER

A. PENGGUNAAN CALLOUTS
Callouts adalah perintah yang digunakan untuk menyisipkan bentuk callouts. Perintah callouts ada di Auto Shapes. Pilihan callouts seperti berikut ini:



Contoh bentuk naskah menggunakan callouts:



(Munanjar, 2011)

B. PENGGUNAAN LINES
Lines adalah perintah yang digunakan untuk menyisipkan dan membuat garis. Perintah Lines ini juga ada di Auto Shapes. Model Lines sebagai berikut:



(Munanjar, 2011)

2. Apakah Lines itu? Berilah 2 contoh Lines!

line lah

3. Apakah Blocks Arrows itu? Berilah 3 contoh Blocks Arrows!

test sets

4. Apakah Stars and Banners itu? Berilah 3 contoh bentuk Star dan 3 contoh bentuk Banner!

setang jawab

5. Apakah perbedaan Lines, Scribble, dan Freeform?

lapor

6. Perintah apakah yang digunakan agar semua bentuk yang ada di layar bisa digeser bersamaan (tidak ada yang terreceh)?

jawablah

Simpan Jawaban

(Munanjar, 2011)

[Beranda](#)
[Materi 1](#)
[Materi 2](#)
[Materi 3](#)
[Evaluasi](#)

12. Bab 3 berisi materi dan soal yang dikerjakan dengan cara mengunggah file docx yang sudah dikerjakan dan dapat disimpan dengan mengklik tombol simpan berwarna merah.

BAB 3
APLIKASI AUTOSHAPES, CLIP ART, PICTURE

A. NASKAH BERKOLOM
Model kolom ada beberapa macam, antara lain:



(Munanjar, 2011)
Perintah untuk membuat kolom ada di menu Format dan di toolbar Standar (MsWord 2003), menu Page Layout (MsWord 2007).

Contoh naskah satu kolom:

Bagaimana ujar berjalan?

(Munanjar, 2011)
ular tidak memiliki kaki. Oleh karena itu, ular bergerak dengan melata.
ular melata dengan beberapa cara, yaitu:

1 BERKELOK-KELOK
Tubuhnya berenang dalam bentuk deretan lengkung.

Evaluasi BAB 3
ALODIA LAKSHITA INNE NUGROHO

C. EVALUASI 3
1. Aplikasi Penggunaan Basic Shapes
a. Buatlah tabel yang berisi bentuk, nama dan rumus. Jenis, ukuran dan warna font bebas. Simpan hasil karyamu dengan nama **Namamu_NoUrut_Aplikasi**

Mengenal Rumus Luas

Bentuk	Nama	Rumus Luas
	Trapezium	Luas = $\frac{1}{2} \times (a + c) \times t$
	Jajargenjang	Luas = alas x tinggi
	Belah ketupat	Luas = $\frac{1}{2} \times \text{diagonal} \times \text{diagonal}$
	Layang-layang	Luas = $\frac{1}{2} \times \text{diagonal} \times \text{diagonal}$

(Munanjar, 2011)

No file chosen

Simpan

13. Evaluasi soal-soal yang dikerjakan dengan cara mengunggah file docx yang sudah dikerjakan dan dapat disimpan dengan mengklik tombol simpan berwarna merah.

Evaluasi
ALODIA LAKSHITA INNE NUGROHO
Nilai: 90.00

III. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan singkat dan jelas!

31. Tuliskan jenis-jenis perintah Lines yang kamu ketahui

1.
2.
3.

32. Tuliskan langkah-langkah menghapus bentuk (shapes)!

1.
3.
4.

34. Tuliskan langkah-langkah mewarnai dengan model Fill Effect!

er
er
er

34. Ada berapa pilihan model dalam perintah Fill Effect? Sebutkan!

er
ghf
dfg

35. Apakah kegunaan perintah-perintah berikut ini?

a. Colouts

gfg
teer

14. Sedangkan untuk soal khusus dan soal praktek dapat dikerjakan apabila guru membuat soal tersebut.

Beranda Nilai Logout

Soal Khusus
ALODIA LAKSHITA INNE NUGROHO

Kerjakan soal-soal berikut dengan singkat dan jelas!

1. Sebutkan nama sistem operasi komputer!

TER

2. Sebutkan nama komputer terbaru!

SEF

3. Sebutkan nama laptop asus!

EFS

Simpan Jawaban Kembali

Beranda Nilai Logout

Soal Khusus
ALODIA LAKSHITA INNE NUGROHO
Nilai: 66.75

Kerjakan soal-soal berikut dengan singkat dan jelas!

1. buat gambar berikut pada word



Perhatian! Tugas ini berhasil diupload.

```

<?php
    session_start();
    $_SESSION['index'] = $_SERVER['REQUEST_URI'];
    define('db', dirname(__FILE__));
    require_once 'db.php';
?>
<html lang="en">
<head>
<title>Program Pembelajaran</title>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

        <link rel="icon" type="image/png" href="gambar/logo.png" sizes="16x16">
    <link rel="stylesheet" href="css/bootstrap.min.css">
    <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
    <script src="js/jquery.min.js"></script>
    <script src="js/bootstrap.min.js"></script>
    <link rel="stylesheet" href="datatables.net-bs/css/dataTables.bootstrap.css">
    <!-- Font Awesome -->
    <link rel="stylesheet" href="font-awesome/css/font-awesome.min.css">
</head>
<body><!--
    <a class="scrollToTop" href="#" style="display: inline;">
        <i class="fa fa-sign-in"></i>
    </a> -->
    <div class="header">
        <h2><center>Program Pembelajaran</center></h2>
    </div>
    <div class="content-wrapper">
    <div class="container">
        <hr>
        <?php
            if (isset($_SESSION['noabsen'])) {
                $noabsen = $_SESSION['noabsen'];
                /*M1*/
                if (isset($_GET['b1m1'])) {
                    $menu = 'murid';
                    require 'menu.php';
                    require 'b1/b1m1.php';
                }
                elseif (isset($_GET['b1m2'])) {
                    $menu = 'evaluasi';
                    require 'menu.php';
                    require 'b1/b1m2.php';
                }
            }
        </?php
    </div>
    </div>
-->

```

```
elseif (isset($_GET['b1m3'])) {
    $menu = 'evaluasi';
    require 'menu.php';
    require 'b1/b1m3.php';
}
elseif (isset($_GET['b1e1'])) {
    $menu = 'evaluasi';
    require 'menu.php';
    require 'b1/b1e1.php';
}
elseif (isset($_GET['b1e2'])) {
    $menu = 'evaluasi';
    require 'menu.php';
    require 'b1/b1e2.php';
}
elseif (isset($_GET['b1m4'])) {
    $menu = 'evaluasi';
    require 'menu.php';
    require 'b1/b1m4.php';
}

}

/* M2 */
elseif (isset($_GET['b2m1'])) {
    $menu = 'evaluasi';
    require 'menu.php';
    require 'b2/b2m1.php';
}
elseif (isset($_GET['b2m2'])) {
    $menu = 'evaluasi';
    require 'menu.php';
    require 'b2/b2m2.php';
}
elseif (isset($_GET['b2e1'])) {
    $menu = 'evaluasi';
    require 'menu.php';
    require 'b2/b2e1.php';
}
elseif (isset($_GET['b2e2'])) {
    $menu = 'evaluasi';
    require 'menu.php';
    require 'b2/b2e2.php';
}
elseif (isset($_GET['b2m3'])) {
    $menu = 'evaluasi';
    require 'menu.php';
}
```

```

        require 'b2/b2m3.php';
    }

    /* B3*/
    elseif (isset($_GET['b3m1'])) {
        $menu = 'evaluasi';
        require 'menu.php';
        require 'b3/b3m1.php';
    }
    elseif (isset($_GET['b3e1'])) {
        $menu = 'evaluasi';
        require 'menu.php';
        require 'b3/b3e1.php';
    }
    elseif (isset($_GET['b3m2'])) {
        $menu = 'evaluasi';
        require 'menu.php';
        require 'b3/b3m2.php';
    }
    }

    /*Evaluasi*/
    elseif (isset($_GET['e1'])) {
        $menu = 'evaluasi';
        require 'menu.php';
        require 'e/e1.php';
    }
    elseif (isset($_GET['e2'])) {
        $menu = 'evaluasi';
        require 'menu.php';
        require 'e/e2.php';
    }
    }

    elseif (isset($_GET['e3'])) {
        $menu = 'evaluasi';
        require 'menu.php';
        require 'e/e3.php';
    }
    }

    elseif (isset($_GET['e4'])) {
        $menu = 'evaluasi';
        require 'menu.php';
        require 'e/e4.php';
    }
    }

    elseif (isset($_GET['soal'])) {

```

```

        $menu = 'evaluasi';
        require 'menu.php';
        require 'khusus/soal.php';
    }

    elseif (isset($_GET['soalp'])) {
        $menu = 'evaluasi';
        require 'menu.php';
        require 'khusus/soalp.php';
    }

    elseif (isset($_GET['p']) && $_GET['p'] == 'logout') {
        require 'logout.php';
    }
    else {
        $menu = 'index';
        require 'menu.php';
        require 'dash.php';
    }
}
else {
    $menu = 'index';
    require 'menu.php';
    require 'first.php';
}
?>
</div>
</div><!-- DataTables -->
<script src="datatables.net/js/jquery.dataTables.min.js"></script>
<script src="datatables.net-bs/js/dataTables.bootstrap.min.js"></script>
<!-- p script -->
<script>
$(function () {
    $('#example1').DataTable({
        'paging' : true,
        'lengthChange': true,
        'searching' : true,
        'ordering' : true,
        'info' : true,
        'autoWidth' : false
    });
    $('#example2').DataTable({
        'paging' : true,
        'lengthChange': true,

```

```

        'searching' : true,
        'ordering' : true,
        'info'      : true,
        'autoWidth' : false
    });
    $('#example3').DataTable({
        'paging'      : true,
        'lengthChange': true,
        'searching'   : true,
        'ordering'    : true,
        'info'        : true,
        'autoWidth'   : false
    });
});
</script>
</body>
</html>

```

```

<?php
$noabsen = $_SESSION['noabsen'];
$sql="SELECT * FROM b1e1 WHERE noabsen='$noabsen'";
$hasil=$db->query($sql);
$col = $hasil->fetch_object();
if(!$col)
{
    $btn = 'add';
    $j1 = ""; $j2 = ""; $j3 = ""; $j4 = ""; $j5 = "";
    $j6 = ""; $j7 = ""; $j8 = ""; $j9 = ""; $j10 = "";
    $total = 0;
}

if ($col){
    $btn = 'update';
    $j1 = $col -> j1; $j2 = $col -> j2; $j3 = $col -> j3; $j4 = $col -> j4; $j5 = $col -> j5;
    $j6 = $col -> j6; $j7 = $col -> j7; $j8 = $col -> j8; $j9 = $col -> j9; $j10 = $col -> j10;

    $n1 = $col -> n1; $n2 = $col -> n2; $n3 = $col -> n3; $n4 = $col -> n4; $n5 = $col -> n5; $n6 = $col -> n6;
    $n7 = $col -> n7; $n8 = $col -> n8; $n9 = $col -> n9; $n10 = $col -> n10;
    $total = ($n1+$n2+$n3+$n4+$n5+$n6+$n7+$n8+$n9+$n10)/10;
}
?>
<div></div>

```

```

<div class="tab-content">
<div class="jumbotron">

    <div class="content-title">
        <h3>Evaluasi BAB 1</h3>
        <h3><?php echo $_SESSION['nama']; ?></h3>
        <h4>Nilai: <b><?php echo $total; ?></b></h4>
    </div>
<?php
if (isset($_SESSION['alert'])) {
    echo "<div class='alert alert-success'><strong>Sukses!</strong> Jawaban telah disimpan.</div>";
    unset($_SESSION['alert']);
}
?>

<div class="box box-success "> <!-- box-success -->
<div class="card-header">
    <h2 class="card-title">
        <strong>G. EVALUASI 1</strong>
    </h2>
    <h3 class="card-title">
        <strong>A. Kerjakan soal-soal berikut dengan singkat dan jelas! (Teori)</strong>
    </h3>
</div>

<div class="box-body">

<form action="/b1/e1" method="post" enctype="multipart/form-data"> <!-- form -->
    <div class="form-group">
        <label>1. Apa pengertian <i>Basic Shapes</i>?</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j1" placeholder="Jawab:"><?php echo $j1; ?></textarea>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label>2. Perintah <i>Basic Shapes</i> ada di <i>toolbar</i> apa?</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j2" placeholder="Jawab:"><?php echo $j2; ?></textarea>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label>3. Perintah <i>Basic Shapes</i> ada di menu apa?</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j3" placeholder="Jawab:"><?php echo $j3; ?></textarea>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label>4. Bagaimana cara menghapus <i>Shapes</i>?</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j4" placeholder="Jawab:"><?php echo $j4; ?></textarea>
    </div>
</div>
<div class="form-group">

```

```

        <label>5. Tuliskan dan gambarkan perintah untuk mewarnai bentuk!</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j5" placeholder="Jawab:"><?php echo $j5; ?></textarea>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label>6. Tuliskan dan gambarkan perintah untuk mewarnai garis!</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j6" placeholder="Jawab:"><?php echo $j6; ?></textarea>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label>7. Tuliskan dan gambarkan perintah untuk mewarnai tulisan!</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j7" placeholder="Jawab:"><?php echo $j7; ?></textarea>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label>8. Ada berapa model pewarnaan dalam <strong>Fill Effect</strong>? Sebutkan!</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j8" placeholder="Jawab:"><?php echo $j8; ?></textarea>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label>9. Tuliskan cara mewarnai Shapes dengan perintah <strong>Fill Effect</strong> model pattern!</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j9" placeholder="Jawab:"><?php echo $j9; ?></textarea>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label>10. Tuliskan langkah-langkah menghapus <i>shapes</i>!</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j10" placeholder="Jawab:"><?php echo $j10; ?></textarea>
    </div>
    <button type="submit" name="b1e1" value="<?php echo $btn; ?>" class="btn btn-lg btn-danger">Simpan Jawaban</button>
</form>

</div>

<div class="form" style="width: 80%">
    <a href="." class="btn btn-default">Beranda</a>
    <a href="./?b1m2" class="btn btn-info">Materi 2</a>
    <a href="./?b1m3" class="btn btn-info">Materi 3</a>
    <a href="./?b1m4" class="btn btn-info">Materi 4</a>
    <a href="./?b1e1" class="btn btn-info">Evaluasi 1</a>
    <a href="./?b1e2" class="btn btn-info">Evaluasi 2</a>
</div>

</div> <!-- ./box-success -->
</div>
</div>

<?php
$sql="SELECT * FROM b2e1 WHERE noabsen='$noabsen'";
$hasil=$db->query($sql);

```

```

$col = $hasil->fetch_object();
if(!$col)
{
    $db->query("INSERT into b2e1 set noabsen='$noabsen'");
    $n = 0;
}

if ($col){
    $j1 = $col -> j1; $j2 = $col -> j2; $j3 = $col -> j3; $j4 = $col -> j4; $j5 = $col -> j5; $j6 = $col -> j6;
    $n = $col -> n;
}
?>
<div class="tab-content">
<div class="jumbotron">

    <div class="content-title">
        <h3>BAB 2</h3>
        <h3><?php echo $_SESSION['nama']; ?></h3>
        <h4>Nilai: <b><?php echo $n; ?></b></h4>
    </div>
    <hr>
    <?php
    if (isset($_SESSION['alert']) && $_SESSION['alert'] == 'done') {
        echo "<div class='alert alert-success'><strong>Sukses!</strong> Jawaban telah disimpan.</div>";
        unset($_SESSION['alert']);
    }
    ?>

<div class="box box-success ">
<div class="card-header">
    <h3 class="card-title">
    <strong>E. EVALUASI 2</strong>
    </h3>
</div>
<div class="card-header">
    <h3 class="card-title">
    <strong> a. Soal Teori </strong>
    </h3>
</div>

<form action="/b2/e1" method="post" enctype="multipart/form-data"> <!-- form -->
<div class="box-body">
    <div class="form-group">
        <label>1. Apakah <i>Callouts</i> itu? Berilah 3 contoh <i>Callouts</i>!</label>
        <textarea class="form-control" rows="3" name="j1" placeholder="Jawab:"><?php echo $j1; ?></textarea>

```

```

</div>
<div class="form-group">
    <label>2. Apakah <i>Lines</i> itu? Berilah 2 contoh <i>Lines</i>!</label>
    <textarea class="form-control" rows="3" name="j2" placeholder="Jawab:"><?php echo $j2; ?></textarea>
</div>
<div class="form-group">
    <label>3. Apakah <i>Blocks Arrows</i> itu? Berilah 3 contoh <i>Blocks Arrows</i>!</label>
    <textarea class="form-control" rows="3" name="j3" placeholder="Jawab:"><?php echo $j3; ?></textarea>
</div>
<div class="form-group">
    <label>4. Apakah <i>Stars and Banners</i> itu? Berilah 3 contoh bentuk <i>Star</i> dan 3 contoh bentuk
Banner</i>!</label>
    <textarea class="form-control" rows="3" name="j4" placeholder="Jawab:"><?php echo $j4; ?></textarea>
</div>
<div class="form-group">
    <label>5. Apakah perbedaan <i>Lines, Sricbble, dan Freeform</i>? Gambarlah bentuk masing-masing garis
tersebut!</label>
    <textarea class="form-control" rows="3" name="j5" placeholder="Jawab:"><?php echo $j5; ?></textarea>
</div>
<div class="form-group">
    <label>6. Perintah apakah yang digunakan agar semua bentuk yang ada dilayar bisa digeser bersamaan (tidak
ada yang tercecer)?</label>
    <textarea class="form-control" rows="3" name="j6" placeholder="Jawab:"><?php echo $j6; ?></textarea>
</div>

<ol><button type="submit" name="save" value="up" class="btn btn-lg btn-danger">Simpan Jawaban</button></ol>
</div>
</form>

</div>
<div class="form">
    <a href="/b2m1" class="btn btn-default">Kembali</a>
    <a href="/?b2e2" class="btn btn-info">Berikutnya</a>
</div>
</div>
</div>
</div>

<?php
$nodb = [$noabsen, $db];
$sql="SELECT * FROM b3e1 WHERE noabsen='$noabsen'";
if(!$db->query($sql)->fetch_object()) {
    $db->query("INSERT into b3e1 set noabsen='$noabsen'");
}

```

```

function dis($f, $nodb){
    $sql="SELECT * FROM b3e1 WHERE noabsen='$nodb[0]' and $f != '';
    if($nodb[1]->query($sql)->fetch_object()) { return "hidden"; }
}

$nama = str_replace(' ', '_', $_SESSION['nama']);
if (!file_exists('uploads/'.$noabsen.'-'.$nama.'/b3e1')) {
    mkdir('uploads/'.$noabsen.'-'.$nama.'/b3e1', 0777, true);
}
?>
<div class="tab-content">
<div class="jumbotron">

    <div class="content-title">
        <h3>Evaluasi BAB 3</h3>
        <h3><?php echo $_SESSION['nama']; ?></h3>
    </div>
    <hr>
    <?php
    if (isset($_SESSION['alert']) && $_SESSION['alert'] == 'add') {
        echo "<div class='alert alert-success'><strong>Sukses!</strong> Evaluasi berhasil diupload.</div>";
        unset($_SESSION['alert']);
    }
    if (isset($_SESSION['ErrUp']) && $_SESSION['ErrUp'] == 'ErrUp') {
        echo "<div class='alert alert-danger'><strong>Kesalahan!</strong> Dokumen yang diupload bukan file doc, docx
atau dokumen melebihi 40Mb.</div>";
        unset($_SESSION['ErrUp']);
    }
    ?>

<div class="box box-success "><!-- box-success -->
<div class="card-header">
    <h3 class="card-title">
        <strong>C. EVALUASI 3</strong>
    </h3>
</div>
<div class="card-header">
    <h3 class="card-title">
        <strong> 1. Aplikasi Penggunaan <i> Basic Shapes</i> </strong>
    </h3>
</div>

<div class="box-body">

    <form action="/b3/e1.php" method="post" enctype="multipart/form-data">

```

```

<div class="form-group">
    <label>a. Buatlah tabel yang berisi bentuk, nama dan rumus. Jenis, ukuran dan warna font bebas. Simpan hasil
karyamu dengan nama <b> Namamu_NoUrut_Aplikasi</b></label><br>
    <br>
    <ul></ul>
    <?php if (dis('f1', $nodb) == 'hidden') { ?>
    <div class='alert alert-info'>
        <strong>Perhatian!</strong> Tugas ini telah diupload, silahkan hubungi guru jika ada revisi.
    </div>
    <?php } else { ?>
    <?php ?>
    <ol><input type="file" name="f1"></ol>
    <ul></ul>
    <ol><button type="submit" name="save" value="f1" class="btn btn-lg btn-danger">Simpan</button></ol>
    <?php } ?>
</div>
</form>

```

```

<form action="/b3/e1.php" method="post" enctype="multipart/form-data">
<div class="form-group">
    <label>b. Buatlah tabel seperti berikut ini, di mana warna, jenis dan ukuran tulisan bebas. Simpan hasil karyamu
dengan nama <b> Namamu_NoUrut_Aplikasi-2</b></label><br>
    <br>
    <ul></ul>
    <?php if (dis('f2', $nodb) == 'hidden') { ?>
    <div class='alert alert-info'>
        <strong>Perhatian!</strong> Tugas ini telah diupload, silahkan hubungi guru jika ada revisi.
    </div>
    <?php } else { ?>
    <?php ?>
    <ol><input type="file" name="f2"></ol>
    <ul></ul>
    <ol><button type="submit" name="save" value="f2" class="btn btn-lg btn-danger">Simpan</button></ol>
    <?php } ?>
</div>
</form>

```

```

<form action="/b3/e1.php" method="post" enctype="multipart/form-data">
<div class="form-group">
    <label>c. Buatlah tabel seperti berikut ini!</label><br>
    <ul>Simpan hasil karyamu dengan nama <b> Namamu_NoUrut_Aplikasi-3</b></ul>
    <br>
    <ul></ul>
    <?php if (dis('f3', $nodb) == 'hidden') { ?>
    <div class='alert alert-info'>

```



Kartu Konsultasi Tugas Akhir

Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
Dr. Wahidin Sudirahusada 5-25 Yogyakarta, 55224. Telp. (0274)563929

NIM/NAMA : 71120109/ELISA KBAREK
Judul : Program Bantu Pembelajaran TIK Kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta Berbasis Web
Dosen Pembimbing I : Rosa Delima, S.Kom., M.Kom.

1	Tanggal: 12/11/2018	Paraf: 	2	Tanggal: 19/11/2018	Paraf:
Revisi Bab I & II			Revisi Bab I		
3	Tanggal: 22/11/2018	Paraf: 	4	Tanggal: 28/11/2018	Paraf:
Konsul Program + Kuisioner			Revisi Bab I - II		
5	Tanggal: 30/11/2018	Paraf: 	6	Tanggal:	Paraf:
Acc pendadaran					
7	Tanggal:	Paraf:	8	Tanggal:	Paraf:



Kartu Konsultasi Tugas Akhir

Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
Dr. Wahidin Sudirahusada 5-25 Yogyakarta, 55224. Telp. (0274)563929

NIM : 71120109/ELISA KBAREK
Judul : Program Bantu Pembelajaran TIK Kelas 4 SD Bopkri Gondolayu Yogyakarta Berbasis Web
Dosen Pembimbing II : Antonius Rachmat C., S.Kom., M.Cs.

1	Tanggal: 25-10-2018	Paraf: <i>Ah.</i>	2	Tanggal: 11-11-2018	Paraf: <i>Ah.</i>
- Demo program. - Kurang auto correct di pil ganda. - Harus ada evaluasi sistem. - Tanya ke Bu Rosa → pergeseran nya apa?		Bab I kalimat diperbaiki. Bab II Teori dan tujaraan salah dibuat kei lain yg bahubungan. Referensi APA → dipastika!			
3	Tanggal: 6-11-2018	Paraf: <i>Ah.</i>	4	Tanggal: 8-11-2018	Paraf: <i>Ah.</i>
- Konsultasi kuisitor - Daftar pustaka APA sk. - Perbaiki kuisi dan gambar		- Konsultasi referensi kuisitor - Menunjukkan sampel. - Perbaiki Daftar pustaka			
5	Tanggal: 22-11-2018	Paraf: <i>Ah.</i>	6	Tanggal: 30-11-2018	Paraf: <i>Ah.</i>
- Menunjukkan kuisitor bhs Indonesia - Silahkan ambil data - perubahan di bab I		- Revisi final - Magis perdataaran angkatan 2012			
7	Tanggal:	Paraf:	8	Tanggal:	Paraf:



Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
Dr. Wahidin Sudirahusada 5-25 Yogyakarta, 55224. Telp. (0274)563929

FORMULIR CATATAN UJIAN SKRIPSI

(Diisi oleh Ketua Tim Penguji)

Pada hari ini : **Selasa, 11 Desember 2018**, telah dilakukan Ujian Skripsi untuk mahasiswa tersebut dibawah ini:

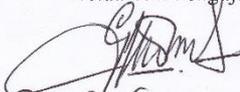
Nama Mahasiswa : **ELISA KBAREK**
No. Induk Mahasiswa : **71120109**
Judul Skripsi : **PROGRAM BANTU PEMBELAJARAN TIK KELAS 4 SD BOPKRI GONDOLAYU YOGYAKARTA BERBASIS WEB**
Dosen Pembimbing I : **Rosa Delima, S.Kom., M.Kom.**
Dosen Pembimbing II : **Antonius Rachmat C., S.Kom., M.Cs.**
Keterangan : **L U L U S / ~~TIDAK LULUS~~**
(coret yang tidak terpilih)

Beberapa perubahan/catatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa tersebut diatas terkait dengan skripsi yang dikerjakannya:

NO.	CATATAN PERBAIKAN
1	Sebaiknya sumber acuan gambar & bahan ² dicantumkan
2	Perbaiki perancangan & implementasi basis datanya supaya yang
3	dilaporkan dan yang di program menjadi sama.
4	Mohon dibuatkan user manual / petunjuk penggunaan program
5	Foto-foto dimasukkan ke lampiran sbg bukti.
6	Pada dipikirkan Hg husioner untuk anak-anak.
7	Tolong dicantumkan kelebihan & kelemahan sistem.
8	
9	
10	

Perubahan diatas harus sudah diselesaikan paling lambat tanggal : **Jumat, 11 Januari 2019**

Yogyakarta, 11 Desember 2018
Ketua Tim Penguji


Drs. R. Gunawan Santosa MSi.

Catatan:

- * 1 (satu) lembar untuk mahasiswa
- * 1 (satu) lembar untuk arsip



Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
Dr. Wahidin Sudirahusada 5-25 Yogyakarta, 55224. Telp. (0274)563929

FORMULIR PERBAIKAN (REVISI) SKRIPSI
Strata-1 Program Studi Informatika

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ELISA KBAREK
N I M : 71120109
Judul Skripsi : PROGRAM BANTU PEMBELAJARAN TIK KELAS 4 SD BOPKRI
GONDOLAYU YOGYAKARTA BERBASIS WEB
Tanggal Pendadaran : 11 Desember 2018 08:00 WIB

Telah melakukan perbaikan tugas akhir dengan lengkap.

Demikian pernyataan kami agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Januari 2019

Dosen Pembimbing I

Rosa Delima, S.Kom., M.Kom.

Dosen Pembimbing II

Antonius Rachmat C., S.Kom., M.Cs.