

**EVALUASI DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA
APLIKASI INVENTORY DEALER YAMAHA**

Skripsi



oleh
GIHON SUSBIANTO
71140035

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2021

EVALUASI DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA APLIKASI INVENTORY DEALER YAMAHA

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

GIHON SUSBIANTO
71140035

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2021

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : GIHON SUSBIANTO
NIM : 71140035
Program studi : INFORMATIKA
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Evaluasi dan Pengembangan Antarmuka Aplikasi Inventory Dealer Yamaha”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 07 Juli 2021

Yang menyatakan



Gihon Susbianto
NIM.71140035

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

EVALUASI DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA APLIKASI INVENTORY DEALER YAMAHA

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 28 Juni 2021



GIHON SUSBIANTO

71140035

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : EVALUASI DAN PENGEMBANGAN
ANTARMUKA APLIKASI INVENTORY DEALER
YAMAHA

Nama Mahasiswa : GIHON SUSBIANTO

N I M : 71140035

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2020/2021

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 28 Juni 2021

Dosen Pembimbing I



Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II



Hendro Setiadi, M.Eng

HALAMAN PENGESAHAN

EVALUASI DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA APLIKASI INVENTORY DEALER YAMAHA

Oleh: GIHON SUSBIANTO / 71140035

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 9 Juni 2021

Yogyakarta, 28 Juni 2021
Mengesahkan,

Dewan Penguji:


1. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.
2. Hendro Setiadi, M.Eng
3. Lucia Dwi Krisnawati, Dr. Phil.
4. Nugroho Agus Haryono, M.Si



Dekan


(Restyandito S. Kom. MSIS. Ph.D.)

Ketua Program Studi


(Gloria Virginia Ph.D.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus yang telah melimpahkan berkat dan kasih-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Peneliti banyak menerima bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung dan tidak langsung. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Bapak Restyandito, S.Kom, MSIS., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
2. Ibu Gloria Virginia S.Kom., MAI, selaku ketua Program Studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
3. Bapak Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T, selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini dan meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran-saran dengan sabar.
4. Bapak Hendro Setiadi, S.T.M.M., M.Eng.Sc., selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini dengan sabar.
5. Segenap Bapak/Ibu dosen Program Studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Kedua orangtua yang telah memberikan dorongan dan doa sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kakak dan adik penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat penulis, Anggi pradita, Muhammad Ridwan, Kumala Dhea, Niken Permatasari yang selalu menghibur dan meningkatkan untuk menyelesaikan skripsi ini. Dan teman-teman TI Angkatan 2014 yang berjuang Bersama.
9. Terima kasih ke semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

Yogyakarta, 28 Mei 2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus yang telah melimpahkan berkat dan kasih-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “EVALUASI DAN PENGEMBANGAN ANTARMUKA APLIKASI INVENTORY DEALER YAMAHA” dengan baik.

Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.

Dalam penulisan ini, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

Yogyakarta, 28 Mei 2021

©UKDWN

INTISARI

Dealer Yamaha Yasuka Motor adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan kendaraan Yamaha dan jasa servis kendaraan di Wonogiri, Jawa Tengah. Dealer ini memiliki aplikasi mobile berbasis Android yang digunakan untuk mempermudah karyawan melihat informasi jumlah barang masuk dan barang keluar setiap hari (inventory).

Dari sisi tampilan antarmuka, aplikasi inventory masih perlu dievaluasi dan dikembangkan karena berdasarkan survei terkait dengan desain aplikasi inventory tersebut, 11 dari 18 responden memberikan kesan yang negatif untuk aplikasi tersebut. Hasil tersebut diperoleh dari survei yang telah dilakukan oleh penulis dengan kriteria responden merupakan karyawan Dealer Yamaha Yasuka Motor yang bekerja di bidang inventory yang menggunakan aplikasi tersebut. Pada penelitian ini penulis menggunakan usability untuk mengevaluasi aplikasi inventory. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat lebih membantu aplikasi inventory berkembang. Penelitian ini mengukur tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Dari hasil penelitian menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 100%. Untuk tingkat efisiensi diperoleh hasil sebesar 100%. Untuk tingkat kepuasan menggunakan System Usability Scale (SUS) dan memperoleh hasil sebesar 100% yang termasuk dalam kategori tidak dapat diterima.

Kata Kunci— [Usability Testing, Uji Kebergunaan, System Usability Scale, Android]

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAM PENGESAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Pembahasan Tugas Akhir	2
1.5 Manfaat Pembahasan Tugas Akhir.....	2
1.6 Metodologi Pembahasan Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Tinjauan Pustaka.....	4
2.2. Landasan Teori.....	5
2.2.1. User Centered Design (UCD)	5
2.2.2. <i>System Usability Scale</i> (SUS)	6
2.2.3. <i>Inventory</i>	6
2.2.4 <i>Usability Metrics</i>	7
2.2.5 <i>Android</i>	8
2.2.6 Rumus Slovin.....	8
2.2.7 <i>Model Reeves</i>	9
BAB III METODE PENELITIAN	10
3.1. Analisis Kebutuhan Pembahasan Tugas Akhir.....	10
3.1.1. Perangkat Lunak	10
3.1.2. Perangkat Keras	10
3.1.3. Tempat dan Waktu Penelitian.....	10

3.2 Alur Metode Pembahasan Tugas Akhir	11
3.3 Responden.....	13
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	13
3.4.1 Memberi Kesan dan Saran	13
3.4.2 Kuesioner SUS.....	14
3.4.3 Skenario Tugas.....	16
3.5 Teknik Perhitungan Data	19
3.5.1 Perhitungan Efektivitas	19
3.5.2 Perhitungan Efisiensi	19
3.5.3 Perhitungan Kepuasan Pengguna.....	20
BAB IV EVALUASI DAN PERANCANGAN APLIKASI	21
4.1 Data dari Pengujian Pertama.....	21
4.1.1 Jawaban dari Pertanyaan Umum Sebelum Melakukan Skenario Ke 18 Responden	21
4.1.2 Efektivitas	34
4.1.3 Efisiensi.....	34
4.1.4 Kepuasan (<i>SUS</i>)	35
4.1.5 Kesimpulan Pengujian Tahap Pertama.....	36
4.2 Pengujian Kedua	37
4.2.1 Efektivitas	37
4.2.2 Efisiensi.....	37
4.1.3 Kepuasan (<i>SUS</i>).....	38
4.2.4 Kesimpulan Pengujian Kedua.....	41
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
Daftar Pustaka.....	43
LAMPIRAN A.....	44
LAMPIRAN B	47
LAMPIRAN C.....	49
LAMPIRAN D.....	54
LAMPIRAN E	62
LAMPIRAN F	63
LAMPIRAN G.....	64
LAMPIRAN H.....	65
LAMPIRAN I	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alur Metode Penelitian	11
Gambar 3.2. Skala Likert SUS.....	14
Gambar 4.1 Jawaban dari pertanyaan kesan terhadap aplikasi inventory.....	21
Gambar 4.2 Jawaban dari pertanyaan alasan dari jawaban sebelumnya.....	22
Gambar 4.3 Jawaban dari pertanyaan saran untuk pengembangan aplikasi inventory.....	23
Gambar 4.4 Sebelum Perbaikan.....	25
Gambar 4.5 Sesudah Perbaikan	26
Gambar 4.6 Sebelum Perbaikan.....	27
Gambar 4.7 Sesudah Perbaikan	28
Gambar 4.8 Sebelum Perbaikan.....	29
Gambar 4.9 Sesudah Perbaikan	30
Gambar 4.10 Sesudah Perbaikan	31
Gambar 4.11 Sebelum Perbaikan.....	32
Gambar 4.12 Sesudah Perbaikan	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kuesioner System Usability Scale (SUS).....	15
Tabel 3.2. Tugas Login	16
Tabel 3.3. Tugas Melihat Profil	16
Tabel 3.4. Tugas Inventory	17
Tabel 3.5. Tugas Mengisi Data Barang.....	18
Tabel 3.6. Tugas Scan QR	18
Tabel 3.7. Tugas Mencari Halaman History	18
Tabel 3.8. Tugas Logout	19
Tabel 4.1. Kepuasan Evaluasi Pertama.....	35
Tabel 4.2. Kepuasan Evaluasi Kedua.....	38

©UKDWN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dealer dapat disebut sebagai badan usaha atau perusahaan yang menyediakan pelayanan bagi masyarakat umum dengan fasilitas jasa servis untuk motor ataupun mobil, jasa pencucian, jasa pemodifikasi dan jasa pelayanan untuk para konsumen yang akan menggunakan jasa tersebut. *Dealer* Yamaha Yasuka Motor adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan kendaraan Yamaha dan jasa servis kendaraan di Wonogiri, Jawa Tengah.

Dealer ini memiliki aplikasi *mobile* berbasis Android yang digunakan untuk mempermudah karyawan melihat informasi jumlah barang masuk dan barang keluar setiap hari (*inventory*). Saat ini aplikasi sudah diterapkan dan digunakan oleh karyawan pengurus *inventory*, tetapi masih perlu dievaluasi dan dikembangkan pada sisi antarmukanya. Antarmuka digunakan untuk menggambarkan tampilan dari sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan penyusunan tampilan antarmuka sistem perlu diperhatikan untuk menghasilkan tampilan yang bagus (Ghiffary, Susanto & Herdiyanti, 2018).

Berdasarkan hasil survei sederhana dengan 6 responden (1 Admin dan 5 Karyawan), permasalahan yang terjadi saat ini dapat dilihat dari kesan dan saran yang diberikan oleh responden dengan jumlah terbanyak yang merasa kurang puas saat menggunakan aplikasi *inventory* karena beberapa tampilan halaman kurang informatif. Contoh kasus yang dijabarkan dalam hal tersebut yaitu di lapangan kerja jika *Wifi* tiba-tiba terputus maka aplikasi hanya menampilkan layar putih (*blank page*). Tidak ada penjelasan misalkan informasi 'koneksi terputus' atau sebagainya. Kasus tersebut membuat beberapa responden merasa aplikasi saat ini belum bisa mempermudah mereka di lapangan (*tanggapan kesan dan pesan dapat dilihat di Lampiran B*).

Menurut Nugraha, Purwanto, Mayadi, Huda, Munir & Tri Puji (2017), antarmuka yang menarik bukan jaminan selalu baik, bahkan desain antarmuka yang sederhana dilihat dalam ilmu interaksi manusia dan komputer dapat menjadi lebih efektif jika disesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna.

Perlu dilakukannya evaluasi dengan menggunakan *Usability*. Responden yang akan digunakan merupakan karyawan *inventory* di Dealer Yamaha Yasuka Motor, sehingga dari hasil penelitian ini dapat diketahui hasil evaluasi dari aplikasi *inventory* untuk dikembangkan lebih baik lagi kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, adapun rumusan masalah yang dibahas yaitu:

1. Bagaimana hasil pengujian berdasarkan efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna pada aplikasi *inventory* Yamaha Yasuka Motor?
2. Apakah hasil evaluasi dari pengujian *usability* dapat mempermudah proses pengelolaan *inventory* sehingga pengguna memperoleh informasi dengan mudah?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Tugas Akhir ini yaitu:

1. Peneliti hanya berfokus pada perancangan antarmuka aplikasi Android.
2. Perancangan berfokus hanya pada karyawan *inventory* dan admin Dealer Yamaha Yasuka Motor.
3. Aspek yang digunakan sebagai acuan yaitu efisiensi, efektifitas dan kepuasan pengguna.

1.4 Tujuan Pembahasan Tugas Akhir

Pembahasan ini bertujuan untuk mempermudah pengguna aplikasi *inventory Dealer* Yamaha Yasuka Motor dengan melakukan evaluasi dan pengembangan antaramuka aplikasi.

1.5 Manfaat Pembahasan Tugas Akhir

Manfaat pembahasan dari evaluasi tampilan antarmuka dengan menggunakan *Usability* dan metode *User Centered Design (UCD)* yaitu agar menjadi acuan dalam pengembangan

aplikasi *Inventory* sehingga tampilan lebih mudah digunakan oleh karyawan *inventory* Dealer Yamaha Yasuka Motor.

1.6 Metodologi Pembahasan Tugas Akhir

Metodologi pembahasan Tugas Akhir yang digunakan untuk memperoleh data dan menganalisis data yaitu:

1. Studi pustaka

Mencari sumber pustaka yang berhubungan dengan *usability*, desain antarmuka, metode UCD (*User Centered Design*).

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data akan dilakukan dalam bentuk kuisisioner online dan observasi terhadap karyawan *inventory* dan admin *Dealer* Yamaha Yasuka Motor. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil data yang akurat.

3. Perancangan desain antarmuka

Perancangan desain antarmuka diambil dari hasil pengumpulan data yang telah di evaluasi dan diolah. Data tersebut diperoleh dari karyawan *inventory* dan admin yang akan diuji pada penelitian.

4. Pengujian

Aplikasi akan diuji ke 6 responden (1 admin dan 5 karyawan) dengan menentukan tingkat kepuasan pengguna menggunakan SUS. Serta memberikan kuesioner online sebagai penunjang data.

5. Analisis

Data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis dan diolah untuk menentukan hasil dari pengujian. Hasil dari analisis yang telah diolah akan menentukan tingkat *usable* dari aplikasi tersebut yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan aplikasi *inventory* Yamaha Yasuka Motor.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi dari 2 tahap pengujian terhadap aplikasi *mobile Inventory Dealer* Yamaha Yasuka, didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji efektivitas tahap pertama sebesar 90,5%, sedangkan efektivitas tahap kedua 100%. Hasil uji efektivitas tahap kedua lebih baik dari hasil tahap pertama. Hasil uji efisiensi tahap pertama sebesar 72%, sedangkan efisiensi tahap kedua 100%. Hasil uji efisiensi tahap kedua lebih baik dari hasil tahap pertama. Hasil uji kepuasan tahap pertama sebesar 28,3% termasuk dalam kategori “tidak dapat diterima”, sedangkan kepuasan tahap kedua 100% termasuk dalam kategori “sempurna”. Hasil uji kepuasan tahap kedua lebih baik dari hasil tahap pertama.
2. Berdasarkan hasil evaluasi, *user* dapat dengan mudah memperoleh informasi yang diinginkan, cepat dalam mengakses fitur sesuai dengan kebutuhannya dan merasa puas dengan aplikasi yang telah dievaluasi.

5.2 Saran

Berdasarkan pengujian yang dilakukan, penulis memiliki beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem menggunakan metode yang belum diterapkan pada penelitian ini contohnya seperti Goal Directed Design(GDD).
2. Menggunakan bengkel cabang Yasuka Motor lainnya untuk pengembangan penelitian.

Daftar Pustaka

- Aziz, S. B., Riza, T. A, ST, MT., Tulloh, R, ST, MT. (2015). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Sistem Antrian untuk Pasien Pada Dokter Umum Berbasis Android dan SMS Gateway.
- Choiri, E. O. (2021). Apa Itu Website Mockup? Serta Contoh dan Cara Membuatnya. <https://qwords.com/blog/membuat-mockup-website/>
- Ghiffary, M. N. E., Susanto, T. D., Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride).
- Heinilä (Ed.), J., Strömberg, H., Leikas, J., Ikonen, V., Iivari, N., Jokela, T., . . . Leurs, N. (2005). User-Centred Design Guidelines for Methods and Tools. 15-40.
- Inventory Management Learning Site. (2007). Fungsi Inventori. <https://inventorymanagement.wordpress.com/2007/11/01/fungsi-inventori/>
- Kusumawardhana, I, M, H., Wardani, N, H., Perdanakusuma, A, R. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS).
- McLellan, S., Muddimer, A., & Peres, S. C. (2012). The Effect of Experience on System Usability Scale Ratings. *Journal Of Usability Studies*.
- Mifsud, J. (2015, 6 22). *Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System*. Retrieved 9 30, 2018, from usabilitygeek: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Nugraha, F. S., Purwanto, F. H., Mayadi, Huda, M., Munir, M. M., & Tri Puji, R. (2017). Perancangan Antarmuka Sistem Pakar Penyakit Padi Berbasis Web. 144.
- Savira, Y. P., Paputungan, I. V., Suranto, B. (2020). Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus.
- Setiawan, Nugraha. (2007). Penentuan Ukuran Sampel Memakai Rumus Slovin dan Tabel Krejcie-Morgan: Telaah Konsep dan Aplikasinya.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application.
- Priyatna, B. (2019). Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Pada Sistem Pemesanan Menu Kuliner Nusantara Berbasis Mobile Android.
- Nurlaila, N., Hamdu I, G., Muliastari, D. N. (2016). Pengembangan Media Mock-up Pada Model Pembelajaran Latin Penelitian Di Sekolah Dasar.