

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembangunan Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Bali berhasil dibangun dengan *platform* iOS dan *tools* pengembang *xcode*, serta berdasarkan hasil pengujian responden Pembangunan Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Bali sudah baik untuk digunakan oleh masyarakat.

6.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari tahap analisis sampai pada tahap pengujian dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Diharapkan menambahkan materi pembelajaran.
2. Diharapkan pada halaman latihan ditambahkan waktu, sehingga pengguna bisa memperkirakan kecepatan menjawab soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. P. (2014). *Penguasaan Sor Singgih Bahasa Bali Dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Denpasar Tahun Pelajaran 2013/2014*. Denpasar: Program Pascasarjana Universitas Udayana.
- Ariathi, N. W. (2013). *Penggunaan Sor Singgih Basa Bali Dalam Komunikasi Pada STT Darma Bhuana Banjar Telunwayah Duuran, Desa Tri Eka Bhuana, Sidemen, Karangasem*. Denpasar: Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
- Bintari, N. A. (2015). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Bali Alus Dengan Phonegap*. Bandung: Telkom University.
- Dewi, N. K., Paramarta, I. K., & Wendra, I. W. (2015). Sor Singgih Basa Bali ring paruman subak abian desa adat asahduren, kecamatan pekutatan, jembrana. *e-Journal JJPBB Universitas Pendidikan Ganesha*, 2, 1-11.
- Dewi, N. L., Indriani, M. S., & Paramartha, I. K. (2015). Sor Singgih Basa Bali Sajeroning Paruman Banjar Adat Gunung Biau, Desa Muncan, Kabupaten Karangasem. *e-Journal JJPBB Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-11.
- Krisnawati, M. (2014). *Sistem Operasi Android vs IOS*. Yogyakarta: Melina Krisnawati.
- Kusuma, D. P., Parmiti, D. P., & Sudhita, W. R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model Hannafin And Peck Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas XI SMA. *e-Jurnal Edutech*, 1-10.
- Merti, N. M. (2010). *Pemertahanan Bahasa Bali Dalam Multikultural Di Kota Denpasar*. Denpasar: Program Pascasarjana Universitas Udayana.

- Noviantari, N. L. (2013). *Kemampuan Menggunakan Bahasa Bali Dalam Sikap Bahasa Siswa Kelas XI Bahasa 1 SMA Negeri 2 Gerokgak*. Denpasar: Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
- Prasetia, A. A., & Tri Atmojo, H. G. (2015). *XCODE Native APP For Apple*. Jakarta: Adam Adi Prasetia & Happy Gagag Tri Atmojo.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Insania*, 92-110.
- Priyatmanto, E., Rakhmadi, A., & Kusban, M. (2014). *Aplikasi Pembelajaran Kaidah Bahasa Jawa Berbasis Android Mobile*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Sambodo, R. A. (2014). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Sunan Kalijaga.
- Sidemen, P. A. (2015). *Pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Mantram atau Doa Sehari-Hari Dalam Agama Hindu*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Supriyono, H., Nur Saputra, A., Sudarmilah, E., & Darsono, R. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 907-920.
- Suwandewi, N. M. (2013). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Sor Singgih Bahasa Bali Dalam Membangun Karakter Siswa Kelas VIB SD Negeri 3 Sukawati Melalui Metode Bermain Peran*. Denpasar: Program Pascasarjana Universitas Udayana.
- Tinggen, I. (1994). *Sor Singgih Basa Bali*. Singaraja: CV. Rhika Dewata.
- Widiantari, N. A. (2013). *Aplikasi Media Pembelajaran Agama Hindu Dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dan Corel Draw X5*. Jakarta: Universitas Gunadarma.

Wijaya, K. A. (2015). *Pembangunan Aplikasi Mobile Pembelajaran Mantram Hari Raya Besar Hindu*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya .

Yasin, H. (2012). Metode Belajar Dan Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Adabiyah*, 1-9.

Yuniati, L. (2011). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE. *JP2F*, 92-101.

MEDIA ONLINE (INTERNET)

GAMBAR

<https://pixabay.com>

[Accessed 21 April 2016].

<http://www.hdbloggers.net>

[Accessed 21 April 2016].

<https://csdrive.srru.ac.th>

[Accessed 21 April 2016].

www.123rf.com

[Accessed 21 April 2016].

www.deviantart.com

[Accessed 21 April 2016].

Nama :

Pekerjaan :

Umur :

Asal :

KUISIONER

PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN BAHASA BALI (BEBALI)

Berikan tanda silang(X) pada pada pilihan yang disediakan tentang pendapat dan penilaian anda terhadap aplikasi mobile pembelajaran Bahasa Bali (BEBALI).

1. Penggunaan gambar pada BEBALI.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik
2. Penggunaan teks pada BEBALI.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik
3. Penggunaan suara pada BEBALI.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik
4. Penggunaan video pada BEBALI.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik
5. Komposisi warna pada BEBALI.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik
6. Isi materi yang diberikan pada BEBALI sesuai dengan judul.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik
7. Soal latihan pada BEBALI sesuai dengan pembelajaran yang diberikan.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik
8. Kemudahan dalam menjalankan BEBALI.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik
9. Tampilan keseluruhan pada BEBALI.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik
10. BEBALI membantu mempermudah pembelajaran bahasa Bali.
a.sangat baik b.baik c.cukup d.tidak baik e.sangat tidak baik

Kritik dan saran terhadap BEBALI :

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

BEBALI

(Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa
Bali)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

I Ketut Gunadi Adi Guna / 120706810

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-BEBALI</i>		1/21
	Fakultas Teknologi	Revisi	A	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	6
1.1. Tujuan	6
1.2. Lingkup Masalah	6
1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan	7
1.4. Referensi	7
1.5. Deskripsi Umum (Overview)	7
2. Deskripsi Kebutuhan	8
2.1. Perspektif Produk	8
2.2. Fungsi Produk	9
2.3. Karakteristik Pengguna	11
2.4. Batasan-batasan	11
2.5. Asumsi dan Ketergantungan	12
3. Kebutuhan Khusus	12
3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	12
3.1.1. Antarmuka Pemakai	12
3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras	12
3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak	13
3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak ...	13
4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan	15
4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	15
4.1.1. Use Case Spesification : Fungsi Materi Pembelajaran	15
4.1.2. Use Case Spesification : Fungsi Latihan ..	18
4.1.3. Use Case Spesification : Fungsi Tentang Aplikasi	19
4.1.4. Use Case Spesification : Fungsi Tentang Pembuat	20

Daftar Gambar

1	Use Case Diagram	14
---	------------------------	----



Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak BEBALI (Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Bali) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. Dokumen ini digunakan sebagai acuan teknis dalam pembangunan perangkat lunak BEBALI. Perangkat lunak BEBALI ini bertujuan untuk menarik minat masyarakat untuk belajar menggunakan bahasa Bali yang baik dan benar sesuai dengan tatanan sorsinggih basa Bali. SKPL-BEBALI ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak BEBALI dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Belajar mengenai penggunaan bahasa Bali khususnya sor singgih basa Bali dengan baik dan benar.
2. Meningkatkan minat belajar masyarakat Bali dengan sistem pembelajaran yang menarik dan dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia.
3. Mempermudah dan meringankan cara belajar.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	6/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-BEBALI-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada BEBALI (Aplikasi <i>Mobile Pembelajaran Bahasa Bali</i>) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
BEBALI	Perangkat lunak pembelajaran bahasa bali berbasis iOS.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. I Ketut Gunadi Adi Guna / 6810, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SISPOR*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Raden Sukma Kencana / 5793, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) JARVIS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	7/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak BEBALI yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak BEBALI tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak BEBALI yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif Produk

BEBALI merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu dalam proses pembelajaran bahasa Bali khususnya pembelajaran sor singgih basa bali kepada masyarakat Bali. Aplikasi ini menampilkan materi pembelajaran sor singgih basa Bali, seperti pengertian sor singgih basa bali, kata alus, kata mider, kata andap, kata kasar, dan disetiap penjelasan tersebut dilengkapi dengan contoh video penerapannya. BEBALI juga melengkapinya dengan adanya latihan-latihan soal.

Perangkat lunak BEBALI ini berjalan pada platform *iOS* untuk perangkat *mobile*, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Swift. Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	8/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak BEBALI adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Materi Pembelajaran (**SKPL-BEBALI-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan pilihan menu yang ada di dalam aplikasi BEBALI ini.

Adapun fungsi-fungsi dari materi pembelajaran adalah sebagai berikut :

1.1. Fungsi Pengertian Sor Singgih Basa Bali (**SKPL-BEBALI-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi tentang pengertian sor singgih basa bali.

1.2. Fungsi Kata Alus (**SKPL-BEBALI-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi tentang kata alus.

Fungsi kata alus meliputi :

1.2.1. Fungsi Kata Alus Singgih (**SKPL-BEBALI-01-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi tentang kata alus singgih.

1.2.2. Fungsi Kata Alus Sor (**SKPL-BEBALI-01-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi tentang kata alus sor.

1.2.3. Fungsi Kata Alus Mider (**SKPL-BEBALI-01-02-03**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	9/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi tentang kata alus mider.

1.2.4. Fungsi Kata Alus Madia (**SKPL-BEBALI-01-02-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi tentang kata alus madia.

1.3. Fungsi Kata Mider (**SKPL-BEBALI-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi tentang kata mider.

1.4. Fungsi Kata Andap (**SKPL-BEBALI-01-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi tentang kata andap.

1.5. Fungsi Kata Kasar (**SKPL-BEBALI-01-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi tentang kata kasar.

2. Fungsi Latihan (**SKPL-BEBALI-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan latihan soal-soal dari materi yang sudah dijelaskan.

3. Fungsi Tentang Aplikasi (**SKPL-BEBALI-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi tentang aplikasi BEBALI ini.

4. Fungsi Tentang Pembuat (**SKPL-BEBALI-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi BEBALI ini.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak BEBALI ini adalah masyarakat Bali ataupun orang lain selain masyarakat Bali yang ingin mempelajari sor singgih basa Bali. Pengguna harus memahami penggunaan telephone seluler iPhone (iOS).

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak BEBALI tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak BEBALI.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan apabila tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan perangkat lunak BEBALI dan tersedia device telephone seluler iPhone iOS 9.2.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak BEBALI meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	11/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.1.1 Antarmuka pemakai

User berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk elemen-elemen multimedia yaitu teks, gambar, suara, dan video. Sehingga diharapkan user lebih mudah untuk berinteraksi dengan aplikasi ini.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak BABI ini adalah perangkat *mobile* sistem operasi iOS versi 9.2.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak BEBALI adalah sebagai berikut :

1. Nama : iOS (versi iOS 9.2)
2. Sumber : Apple

Sebagai sistem operasi dimana aplikasi ini dijalankan. Dalam pengembangan aplikasi ini dibutuhkan perangkat lunak sebagai berikut :

1. Nama : Xcode
2. Sumber : APP Store

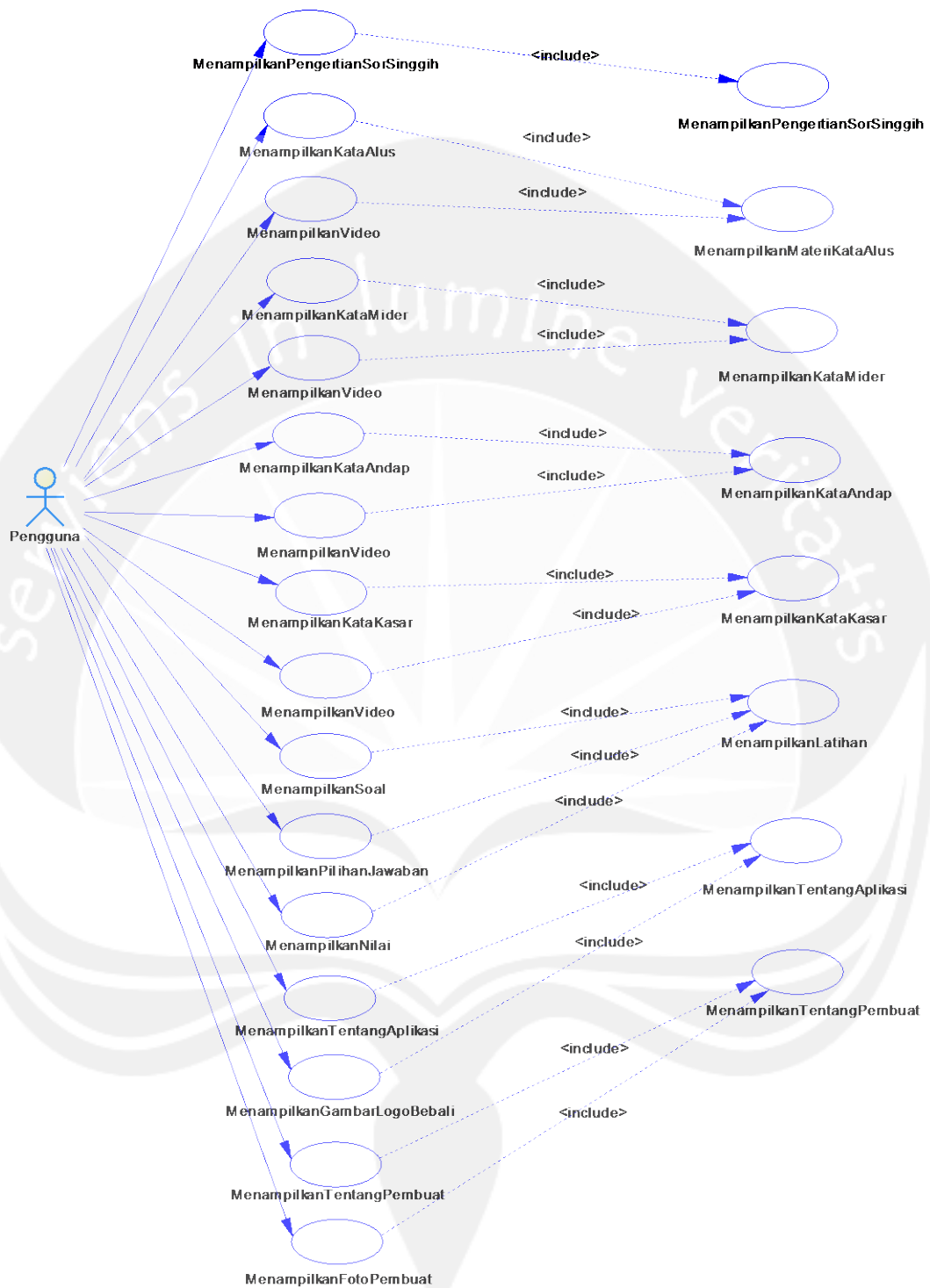
Sebagai aplikasi tool yang diperuntukan hanya untuk produk apple.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan perancangan perangkat lunak yang menggambarkan hubungan yang terjadi antara aktor dengan fungsi aplikasi. Pada gambar 2 dapat dilihat bahwa pengguna berperan sebagai aktor dan memiliki 5 fungsi yaitu, menampilkan materi pembelajaran, menampilkan latihan, menampilkan tentang aplikasi, menampilkan tentang pembuat.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	13/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Gambar 2 Use Case Diagram

Pada use case diagram di atas menjelaskan tentang bagaimana pengguna dapat mengakses menu utama

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	14/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

diantaranya materi pembelajaran, latihan, tentang aplikasi, tentang pembuat.

Fungsi materi pembelajaran digunakan oleh pengguna untuk menampilkan pembelajaran tentang sor singgih beserta pembagiannya dan dilengkapi dengan video contoh penerapannya. Fungsi latihan digunakan oleh pengguna untuk mengasah kemampuan seputar sor singgih basa bali. Fungsi tentang aplikasi digunakan pengguna untuk menampilkan tentang aplikasi. Fungsi tentang pembuat digunakan pengguna untuk menampilkan tentang pembuat aplikasi ini.

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Spesification: Fungsi Materi Pembelajaran

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan materi-materi pembelajaran yang meliputi pengertian sor singgih basa bali, kata alus, kata mider, kata andap, kata kasar

2. Primary Actor

Pengguna (user)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	15/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan materi pembelajaran baik itu pengertian sor singgih basa bali, kata alus, kata mider, kata andap, kata kasar dan kembali ke menu utama.
3. Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran tentang pengertian sor singgih basa bali.
 - A-1 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran tentang kata alus.
 - A-2 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran tentang kata mider.
 - A-3 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran tentang kata andap.
 - A-4 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran tentang kata kasar.
4. Sistem menampilkan pilihan materi pembelajaran tentang pengertian sor singgih basa bali dan kembali ke menu utama.
 - A-5 Aktor memilih untuk kembali ke menu materi pembelajaran.
5. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran tentang kata alus.
1. Sistem menampilkan pilihan materi pembelajaran tentang kata alus singgih, kata alus sor, kata alus mider, kata alus madia.
 2. Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran kata alus singgih.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	16/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-1-1-1 Aktor memilih materi pembelajaran kata alus sor.

A-1-1-2 Aktor memilih materi pembelajaran kata alus mider.

A-1-1-3 Aktor memilih materi pembelajaran kata alus madia.

A-1-1-4 Aktor memilih untuk kembali ke menu utama.

3. Sistem menampilkan materi pembelajaran kata alus singgih.

4. Berlanjut ke basic flow ke 5.

A-1-1-1 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran kata alus sor.

1. Sistem menampilkan materi tentang pembelajaran kata alus sor.

2. Berlanjut ke basic flow 5.

A-1-1-2 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran kata alus mider.

1. Sistem menampilkan materi tentang pembelajaran kata alus mider.

2. Berlanjut ke basic flow 5.

A-1-1-3 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran kata alus madia.

1. Sistem menampilkan materi tentang pembelajaran kata alus madia.

2. Berlanjut ke basic flow 5.

A-1-1-4 Aktor memilih untuk kembali ke menu utama.

1. Sistem menampilkan menu materi pembelajaran.

2. Berlanjut ke basic flow 5.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	17/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran tentang kata mider.

1. Sistem menampilkan materi pembelajaran kata mider.

2. Berlanjut ke basic flow 5.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran tentang kata andap.

1. Sistem menampilkan materi pembelajaran kata andap.

2. Berlanjut ke basic flow 5.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan materi pembelajaran tentang kata kasar.

1. Sistem menampilkan materi pembelajaran kata kasar.

2. Berlanjut ke basic flow 5.

4.1.2 Use case Spesification: Fungsi Latihan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melakukan latihan soal mengenai aplikasi ini.

2. Primary Actor

Pengguna (user)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan latihan soal.

2. Sistem menampilkan soal-soal latihan yang harus dijawab oleh pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	18/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Aktor menjawab semua soal yang disediakan.
4. Aktor menekan tombol selesai untuk melihat hasilnya.
5. Sistem menerima hasil jawaban dari pengguna dan langsung ditampilkan.
6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Sistem telah berhasil menampilkan soal latihan

4.1.3 Use case Spesification: Fungsi Tentang Aplikasi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi tentang aplikasi BEBALI.

2. Primary Actor

1. Pengguna (user)

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan halaman tentang aplikasi.
2. Sistem menampilkan informasi mengenai aplikasi BEBALI

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	19/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Aktor telah berhasil menampilkan informasi mengenai aplikasi BEBALI.

4.1.4 Use case Spesification : Fungsi Tentang Pembuat

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan halaman tentang pembuat.

2. Primary Actor

Pengguna (user)

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan halaman tentang pembuat.
2. Sistem menampilkan informasi mengenai pembuat aplikasi BEBALI.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –BEBALI	20/21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Aktor telah berhasil menampilkan informasi mengenai pembuat aplikasi BEBALI.



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

BEBALI

(Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Bali)


Untuk :

Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan Oleh :

I Ketut Gunadi Adi Guna /120706810

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL - BEBALI</i>		1 / 22
		Revisi	A	

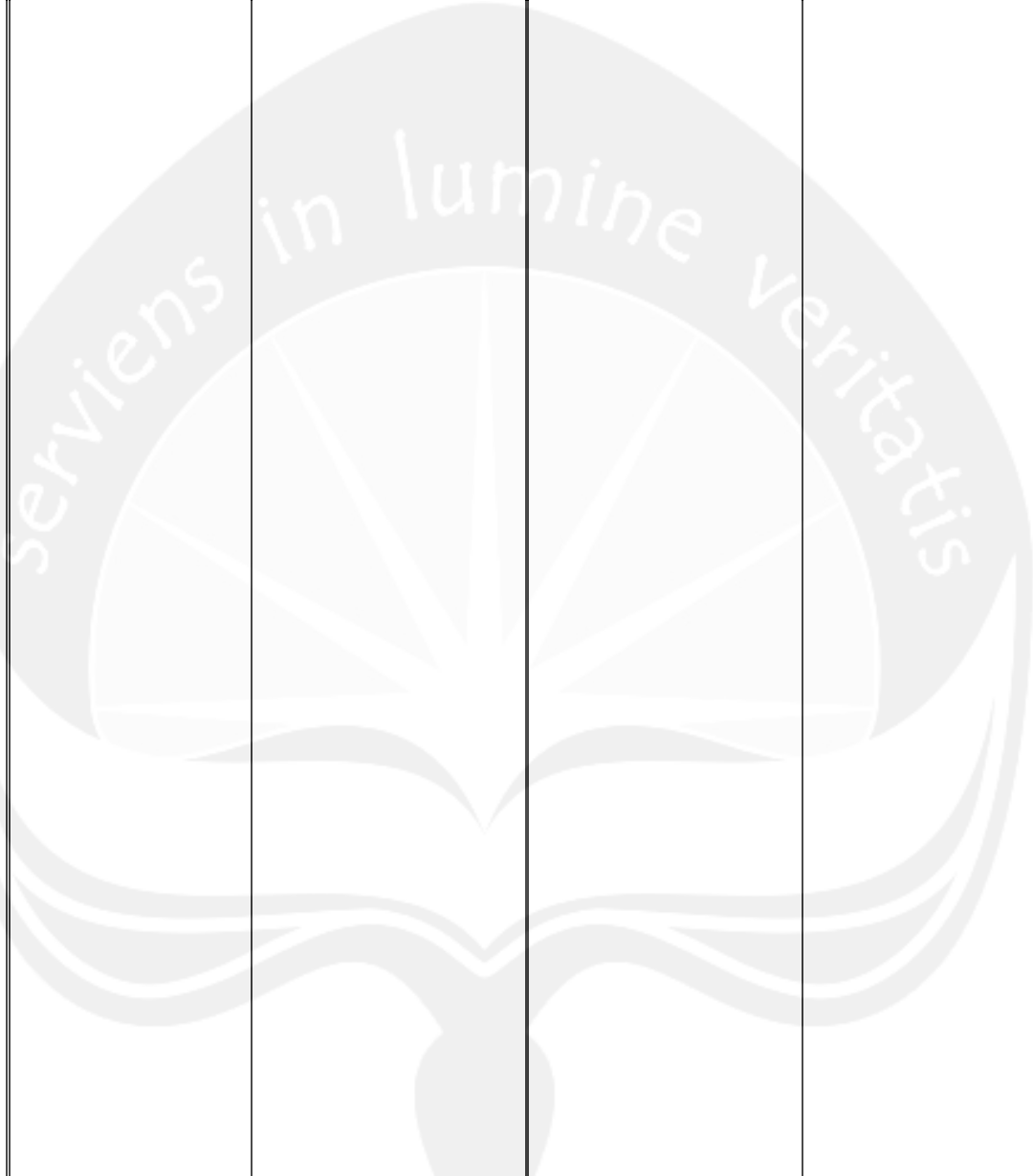
DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEKS TGL	-	A	B	C	D	E	F
DITULIS OLEH							
DIPERIKSA OLEH							
DISETUJUI OLEH							

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	6
1.1 Tujuan	6
1.2 Lingkup Masalah	6
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan	6
1.4 Referensi	7
2 Perancangan Sistem	8
2.1 Perancangan Asitektur	8
3 Deskripsi Perancangan Antarmuka	9
3.1 Antarmuka Halaman Utama	9
3.2 Antarmuka Materi Pembelajaran	10
3.3 Antarmuka Pengertian Sor Singgih	11
3.4 Antarmuka Kata Alus	12
3.5 Antarmuka Kata Alus Singgih	13
3.6 Antarmuka Kata Alus Sor	14
3.7 Antarmuka Kata Alus Mider	15
3.8 Antarmuka Kata Alus Madia	16
3.9 Antarmuka Kata Mider	17
3.10 Antarmuka Kata Andap	18
3.11 Antarmuka Kata Kasar	19
3.12 Antarmuka Latihan	20
3.13 Antarmuka Tentang Aplikasi	21
3.14 Antarmuka Tentang Pembuat	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur.....	8
Gambar 3.1 Rancangan Antarmuka Halaman Utama.....	9
Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Materi Pembelajaran.....	10
Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Pengertian Sor Singgih.	11
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Kata Alus.....	12
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Kata Alus Singgih.....	13
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Kata Alus Sor.....	14
Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Kata Alus Mider.....	15
Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Kata Alus Madia.....	16
Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Kata Mider.....	17
Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka Kata Andap.....	18
Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Kata Kasar.....	19
Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Latihan.....	20
Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Tentang Aplikasi.....	21
Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Tentang Pembuat.....	22

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak BEBALI dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Belajar mengenai penggunaan bahasa Bali khususnya sor singgih basa bali dengan baik dan benar.
2. Meningkatkan minat belajar masyarakat bali dengan sistem pembelajaran yang menarik dan dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia.
3. Mempermudah dan meringankan cara belajar.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk /perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DPPL-BEBALI-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada BEBALI (Aplikasi <i>Mobile</i> Pembelajaran Bahasa

	Bali) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
BEBALI	Perangkat lunak pembelajaran bahasa bali berbasis iOS.

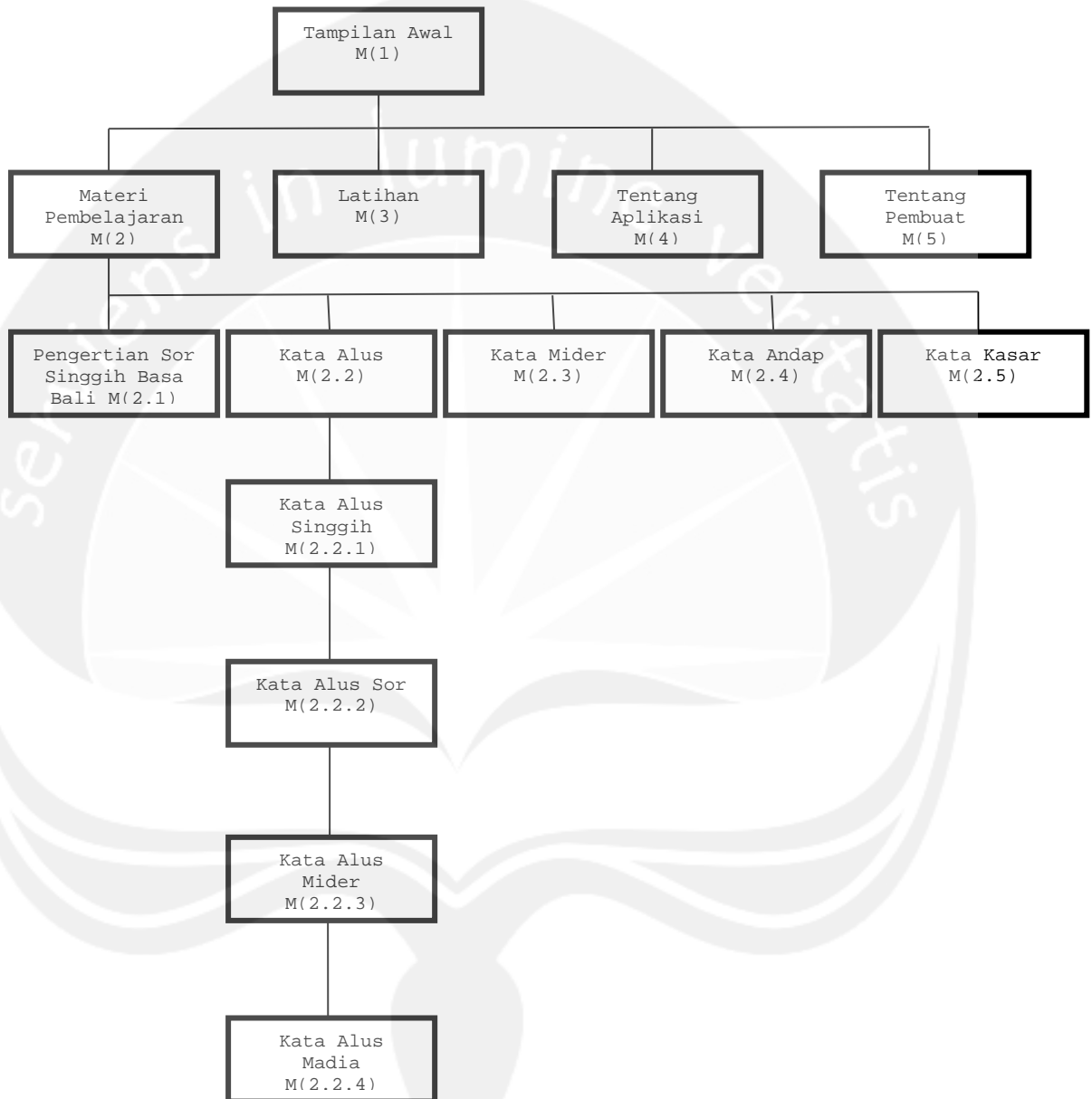
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. I Ketut Gunadi Adi Guna / 6810, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) SISPOR*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Komang Ananta Wijaya / 6639, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) MAHASINDU*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. I Ketut Gunadi Adi Guna / 6810, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) BEBALI*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

2 Perancangan Sistem

2.1 Perancangan Arsitektur

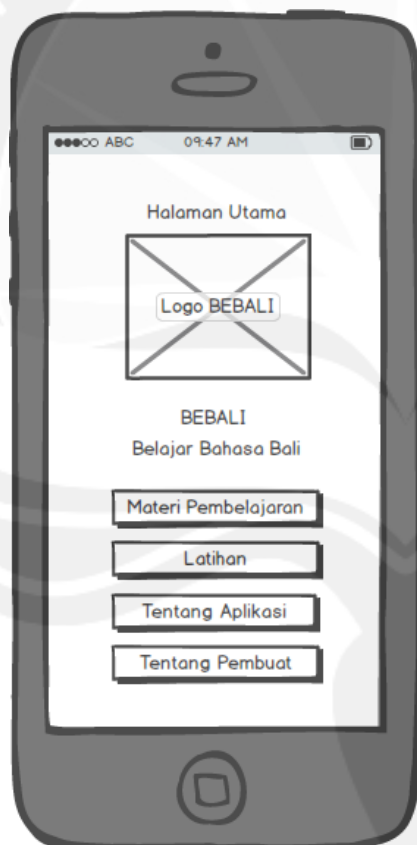


Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur

3. Deskripsi Perancangan Antarmuka

3.1. Antarmuka Halaman Utama

Pada halaman utama seperti terlihat pada gambar 3.1, terdapat 4 buah tombol menu dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol materi pembelajaran berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran. Tombol latihan berfungsi untuk menampilkan soal latihan. Tombol tentang aplikasi berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai aplikasi ini. Tombol tentang pembuat berfungsi untuk menampilkan informasi pembuat aplikasi ini.



Gambar 3.1 Rancangan Antarmuka Halaman Utama

3.2. Antarmuka Materi Pembelajaran

Pada halaman materi pembelajaran seperti gambar 3.2, terdapat 5 tombol dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol pengertian sor singgih berfungsi untuk menampilkan pengertian dari sor singgih basa bali. Tombol kata alus berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran kata alus. Tombol kata mider berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran kata mider. Tombol kata andap berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran kata andap. Tombol kata kasar berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran kata kasar. Tombol kembali berfungsi untuk membawa pengguna ke halaman utama.



Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Materi Pembelajaran

3.3. Antarmuka Pengertian Sor Singgih

Pada halaman pengertian sor singgih seperti gambar 3.3, akan ditampilkan materi pengertian sor singgih basa bali. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali yang akan membawa pengguna kembali ke halaman materi pembelajaran bila menekannya.



Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Pengertian Sor Singgih

3.4. Antarmuka Kata Alus

Pada halaman kata alus seperti gambar 3.4, terdapat 4 tombol dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol kata alus singgih berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran kata alus singgih. Tombol kata alus sor berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran kata alus sor. Tombol kata alus mider berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran kata alus mider. Tombol kata alus madia berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran kata alus madia. Tombol kembali berfungsi untuk membawa pengguna ke halaman materi pembelajaran.



Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Kata Alus

3.5. Antarmuka Kata Alus Singgih

Pada halaman kata alus singgih seperti gambar 3.5, akan ditampilkan materi pembelajaran tentang kata alus singgih. Pada halaman ini terdapat tombol video, ini berfungsi untuk melihat contoh video penerapan penggunaan kata alus singgih yang baik dan benar. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali yang akan membawa pengguna kembali ke halaman kata alus bila menekannya.



Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Kata Alus Singgih

3.6. Antarmuka Kata Alus Sor

Pada halaman kata alus sor seperti gambar 3.6, akan ditampilkan materi pembelajaran tentang kata alus sor. Pada halaman ini terdapat tombol video, ini berfungsi untuk melihat contoh video penerapan penggunaan kata alus sor yang baik dan benar. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali yang akan membawa pengguna kembali ke halaman kata alus bila menekannya.



Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Kata Alus Sor

3.7. Antarmuka Kata Alus Mider

Pada halaman kata alus mider seperti gambar 3.7, akan ditampilkan materi pembelajaran tentang kata alus mider. Pada halaman ini terdapat tombol video, ini berfungsi untuk melihat contoh video penerapan penggunaan kata alus mider yang baik dan benar. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali yang akan membawa pengguna kembali ke halaman kata alus bila menekannya.



Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Kata Alus Mider

3.8. Antarmuka Kata Alus Madia

Pada halaman kata alus madia seperti gambar 3.8, akan ditampilkan materi pembelajaran tentang kata alus madia. Pada halaman ini terdapat tombol video, ini berfungsi untuk melihat contoh video penerapan penggunaan kata alus madia yang baik dan benar. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali yang akan membawa pengguna kembali ke halaman kata alus bila menekannya.



Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Kata Alus Madia

3.9. Antarmuka Kata Mider

Pada halaman kata mider seperti gambar 3.9, akan ditampilkan materi pembelajaran tentang kata mider. Pada halaman ini terdapat tombol video, ini berfungsi untuk melihat contoh video penerapan penggunaan kata mider yang baik dan benar. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali yang akan membawa pengguna kembali ke halaman materi pembelajaran bila menekannya.



Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Kata Mider

3.10. Antarmuka Kata Andap

Pada halaman kata andap seperti gambar 3.10, akan ditampilkan materi pembelajaran tentang kata andap. Pada halaman ini terdapat tombol video, ini berfungsi untuk melihat contoh video penerapan penggunaan kata andap yang baik dan benar. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali yang akan membawa pengguna kembali ke halaman materi pembelajaran bila menekannya.



Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka Kata Andap

3.11. Antarmuka Kata Kasar

Pada halaman kata kasar seperti gambar 3.11, akan ditampilkan materi pembelajaran tentang kata kasar. Pada halaman ini terdapat tombol video, ini berfungsi untuk melihat contoh video penerapan penggunaan kata kasar yang baik dan benar. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali yang akan membawa pengguna kembali ke halaman materi pembelajaran bila menekannya.



Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Kata Kasar

3.12. Antarmuka Latihan

Pada halaman latihan seperti gambar 3.12, akan ditampilkan soal latihan untuk menguji pemahaman pengguna setelah memakai aplikasi. Terdapat kolom untuk menampilkan soal, pengguna akan menjawab sebanyak 10 soal. Disediakan juga pilihan jawaban sejumlah 4 buah. Setelah selesai menjawab pengguna bias menekan tombol selesai dan nilai akan keluar di kolom nilai. Tombol kembali berfungsi untuk membawa pengguna ke halaman utama.



Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Latihan

3.13. Antarmuka Tentang Aplikasi

Pada halaman tentang aplikasi seperti gambar 3.13, akan ditampilkan informasi mengenai aplikasi ini. Tombol kembali berfungsi untuk membawa pengguna ke halaman utama.



Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Tentang Aplikasi

3.14. Antarmuka Tentang Pembuat

Pada halaman tentang pembuat seperti gambar 3.14, akan ditampilkan profil singkat tentang pembuat aplikasi ini. Tombol kembali berfungsi untuk membawa pengguna ke halaman utama.



Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Tentang Pembuat