

TESIS

**DESAIN APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN KATA  
DALAM BAHASA DAERAH LAMAHOT UNTUK ANAK-  
ANAK MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN**



DOMINIKUS BOLI WATOMAKIN

No. Mhs.: 185302802/PS/MTF

**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2020**

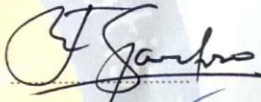



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA

---

**PENGESAHAN TESIS**

Nama : Dominikus Boli Watomakin  
Nomor Mahasiswa : 185302802/PS/MTF  
Konsentrasi :  
Judul Tesis : Desain Aplikasi Mobile Pembelajaran Kata dalam  
Bahasa Daerah Lamaholot untuk Anak-Anak  
menggunakan User Centered Design

<b>Nama Pembimbing</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Tanda Tangan</b>
Dr. Ir. Albertus Joko Santoso, M.T.	23 Januari 2020	
Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.	23 Januari 2020	



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
PROGRAM PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA

PENGESAHAN TESIS

Nama : Dominikus Boli Watomakin  
Nomor Mahasiswa : 185302802/PS/MTF  
Konsentrasi :  
Judul Tesis : Desain Aplikasi Mobile Pembelajaran Kata dalam Bahasa Daerah Lamaholot untuk Anak-Anak menggunakan User Centered Design

Nama Pembimbing	Tanggal	Tanda Tangan
Dr. Ir. Albertus Joko Santoso, M.T. (Ketua)	28-1-2020	
Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D. (Sekretaris)	28-1-2020	
Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BSEE, MSEE. (Anggota)	28-1-2020	



Ketua Program Studi

Ir. A. Doko Budi, M. Eng., Ph.D



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
PROGRAM PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA

PERNYATAAN

Dengan ini saya

Nama : Dominikus Boli Watomakin  
Nomor Mahasiswa : 185302802/PS/MTF  
Konsentrasi :  
Judul Tesis : Desain Aplikasi Mobile Pembelajaran Kata dalam Bahasa Daerah Lamaholot untuk Anak-Anak menggunakan *User Centered Design*

Menyatakan bahwa sepanjang pengetahuan saya dalam penyusunan Tesis, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Januari 2020  
Yang menyatakan,



Dominikus Boli Watomakin

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan dengan judul Desain Aplikasi Mobile Pembelajaran Kata dalam Bahasa Daerah Lamaholot untuk Anak-Anak menggunakan User Centered Design.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Dr. Ir. Albertus Joko Santoso, M.T. selaku pembimbing 1 dan Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D. selaku pembimbing 2, ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Robert Sabon Taka yang sudah memberikan informasi dan data untuk penelitian ini, untuk Bang Paul, Melky Radja, Baltra Agusti, Alfreso Gormantara, Patrick, Ketrin Langoday dan teman – teman angkatan yang telah memberi motivasi. Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada ayah, ibu, serta seluruh keluarga, atas segala doa dan kasih sayangnya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, sehingga penulis sangat mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis mengucapkan limpah terima kasih dan berharap agar Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Januari 2020

Dominikus Boli Watomakin

## INTISARI

Indonesia merupakan negara dengan beragam bahasa daerah yang menjadi ciri khas bangsa. Setiap daerah yang ada di Indonesia mempunyai bahasa lokalnya sendiri dan dengan dialeknya masing-masing serta menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Bahasa daerah menjadi jati diri yang sudah diturunkan sejak lama. Tanpa sadar Indonesia mengalami perubahan budaya yang semakin cepat dimana generasi muda sudah ada di kondisi yang banyak menuntut mereka untuk tidak menggunakan bahasa daerahnya. Selain itu dari data yang dihimpun oleh UNESCO didapatkan bahwa ada kurang lebih 30 bahasa daerah yang terancam punah dan rata-rata berada di daerah Indonesia bagian timur. Menghadapi permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk membantu generasi muda untuk lebih mengenal bahasa daerahnya melalui aplikasi mobile. Desain yang dilakukan akan disesuaikan dengan pengguna sehingga bisa lebih menarik dan sesuai kebutuhan pengguna. Responden generasi muda yang diambil adalah anak-anak dengan rata-rata umur diantara 7 tahun sampai 11 tahun yang merupakan masyarakat di Kabupaten Flores Timur.

**Kata Kunci – Aplikasi Mobile, Bahasa Daerah, User Centered Design, Pendidikan Anak**

## **ABSTRACT**

*Indonesia is a country with a variety of regional languages that characterize the nation. Every region in Indonesia has its own local language and with its own dialect and is characteristic of the region. Regional languages have become a long-established identity. Unknowingly, Indonesia is experiencing an increasingly rapid cultural change in which young genes are already in a condition where many require them not to use their local language. In addition, data collected by UNESCO shows that there are approximately 30 regional languages that are endangered and on average are in eastern Indonesia. Facing the existing problems, this study aims to help young people to get to know their local languages through mobile applications. The local language used as research is the lamaholot language which is one of the native languages of the people of East Flores Regency and uses the user-centered design method. The design will be tailored to the user so that it can be more attractive and according to user needs. Respondents were taken as many as 147 children with an average age between 7 years to 11 years who are people in East Flores Regency.*

**Keywords - Mobile Application, user-centered design, children education**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN TESIS .....	ii
PENGESAHAN TESIS .....	iii
PERNYATAAN HASIL KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
INTISARI. ....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	4
1.3.Batasan Masalah .....	4
1.4.Keaslian Penelitian.....	5
1.5.Manfaat Penelitian .....	5
1.6.Tujuan Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	12
3.1. <i>Mobile Application</i> .....	12
3.2. <i>User Centered Design</i> .....	12
3.3. Bahasa Lamaholot.....	15
3.4. Pedagogi.....	17
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN .....	18
4.1. Alat dan Bahan.....	18
4.2. Tahapan Penelitian .....	18
4.3. Diagram Alir Penelitian .....	21
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	24
5.1. Analisis Kebutuhan .....	24
5.2. Desain <i>Storyboard</i> .....	25
5.3. Desain <i>Prototype</i> .....	35



5.4. Validitas dan Reliabilitas .....	47
5.5. Evaluasi <i>Prototype</i> .....	48
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	61
6.1. Kesimpulan . .....	61
6.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>User Centered Design (UCD) Process</i> .....	13
Gambar 2. Diagram Alir Penelitian .....	22
Gambar 3. Perancangan Halaman Awal .....	25
Gambar 4. Perancangan Halaman Pengaturan .....	26
Gambar 5. Perancangan Halaman Pembelajaran .....	27
Gambar 6. Perancangan Halaman Belajar Kata Kerja .....	28
Gambar 7. Perancangan Halaman Belajar Bagian Tubuh .....	29
Gambar 8. Perancangan Halaman Belajar Nama Hewan .....	30
Gambar 9. Perancangan Halaman Permainan .....	31
Gambar 10. Perancangan Halaman Bermain Puzzle Bagian Tubuh .....	32
Gambar 11. Perancangan Halaman Bermain Tebak Nama Hewan .....	33
Gambar 12. Perancangan Halaman Tebak Bahasa Lamaholot .....	34
Gambar 13. Perancangan Halaman Hasil Bermain .....	35
Gambar 14. Desain Halaman Awal .....	36
Gambar 15. Desain Halaman Pengaturan .....	37
Gambar 16. Desain Halaman Pembelajaran .....	38
Gambar 17. Desain Halaman Belajar Kata Kerja .....	39
Gambar 18. Desain Halaman Belajar Bagian Tubuh .....	40
Gambar 19. Desain Halaman Belajar Nama Hewan .....	41
Gambar 20. Desain Halaman Permainan .....	42
Gambar 21. Desain Halaman Bermain Puzzle Bagian Tubuh .....	43
Gambar 22. Desain Halaman Tebak Nama Hewan .....	44
Gambar 23. Desain Halaman Tebak Bahasa Lamaholot .....	45
Gambar 24. Desain Halaman Hasil Bermain .....	46

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan penelitian.....	10
Tabel 2. Kata Kerja dalam Bahasa Lamaholot.....	15
Tabel 3. Kerangka Analisa Kebutuhan .....	19
Tabel 4. Kuesioner Pengujian .....	20
Tabel 5. Analisa Kebutuhan.....	24
Tabel 6. Item-Total Statistics .....	47
Tabel 7. Reliability Statistics .....	48
Tabel 8. Perhitungan Top 2 Box .....	49
Tabel 9. Perhitungan Confidence Interval .....	54

