

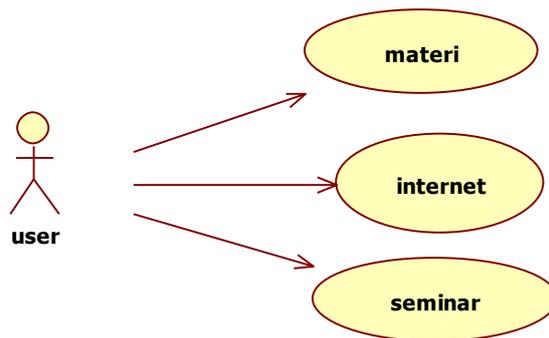
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis dari sistem yang sudah berjalan pada Wartawan Kampus UKM DCFC, untuk mengetahui alur proses yang berjalan secara terinci digunakan *Use Case Diagram*. *Use Case Diagram* dibuat untuk menerapkan proses apa saja yang dikerjakan.

4.1.1 *Use Case Diagram*

Secara garis besar *use case* diagram akan menggambarkan proses wartawan kampus dalam mencari informasi tentang ilmu jurnalistik.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* pembelajaran
Ilmu jurnalistik yang berjalan.

Use case diagram pada gambar 4.1 dapat dijelaskan secara singkat masing-masing fungsi dari use case tersebut sebagai berikut :

- 1) *Use Case Materi*, salah satu cara wartawan kampus dalam mendapatkan informasi tentang ilmu jurnalistik yaitu mengikuti materi yang diadakan oleh UKM DCFC.
- 2) *Use Case Internet*, salah satu informasi yang didapat wartawan kampus tentang ilmu jurnalistik yaitu dengan mengakses internet.

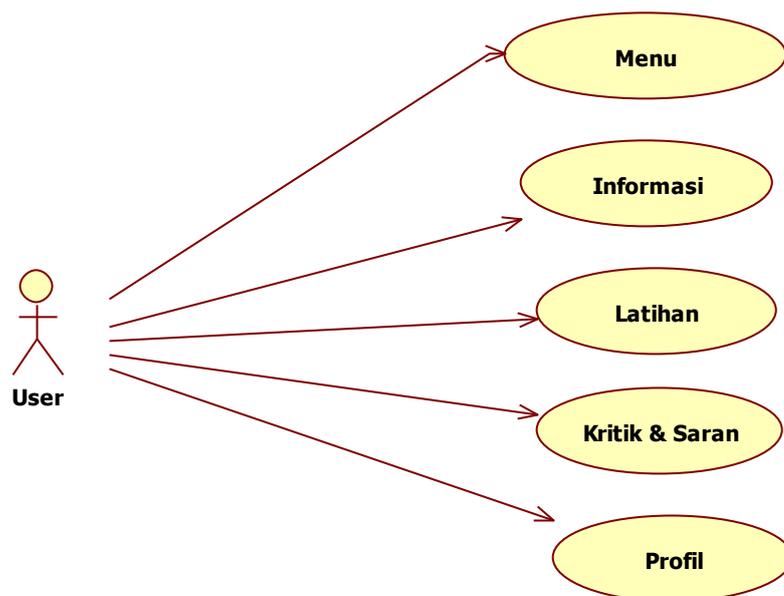
- 3) Use Case Seminar, Salah satu cara wartawan kampus dalam mempelajari ilmu jurnalistik yaitu mengikuti seminar yang diadakan oleh lembaga / institusi terkait.

4.2 Merancang Konsep (*Design*)

Pada tahap perancangan konsep penulis menetapkan bagaimana perangkat lunak akan dioperasikan. Hal ini berkaitan dalam menentukan perangkat keras, perangkat lunak, tampilan program dan form-form yang akan digunakan. Perancangan konsep juga bertujuan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai, arsitektur sistem, gaya, dan tampilan media pembelajaran Ilmu Jurnalistik serta form-form yang akan digunakan. Perancangan konsep meliputi *use case* diagram, *activity* diagram, dan *sequence* diagram.

4.2.1 Use Case Diagram

Secara garis besar *use case* diagram akan menggambarkan fungsional dari media pembelajaran ilmu jurnalistik dan menjelaskan fasilitas apa yang didapat oleh *user* ketika menjalankan media pembelajaran ini.



Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem

Use case diagram pada gambar 4.2 dapat dijelaskan secara singkat masing-masing fungsi dari use case tersebut sebagai berikut :

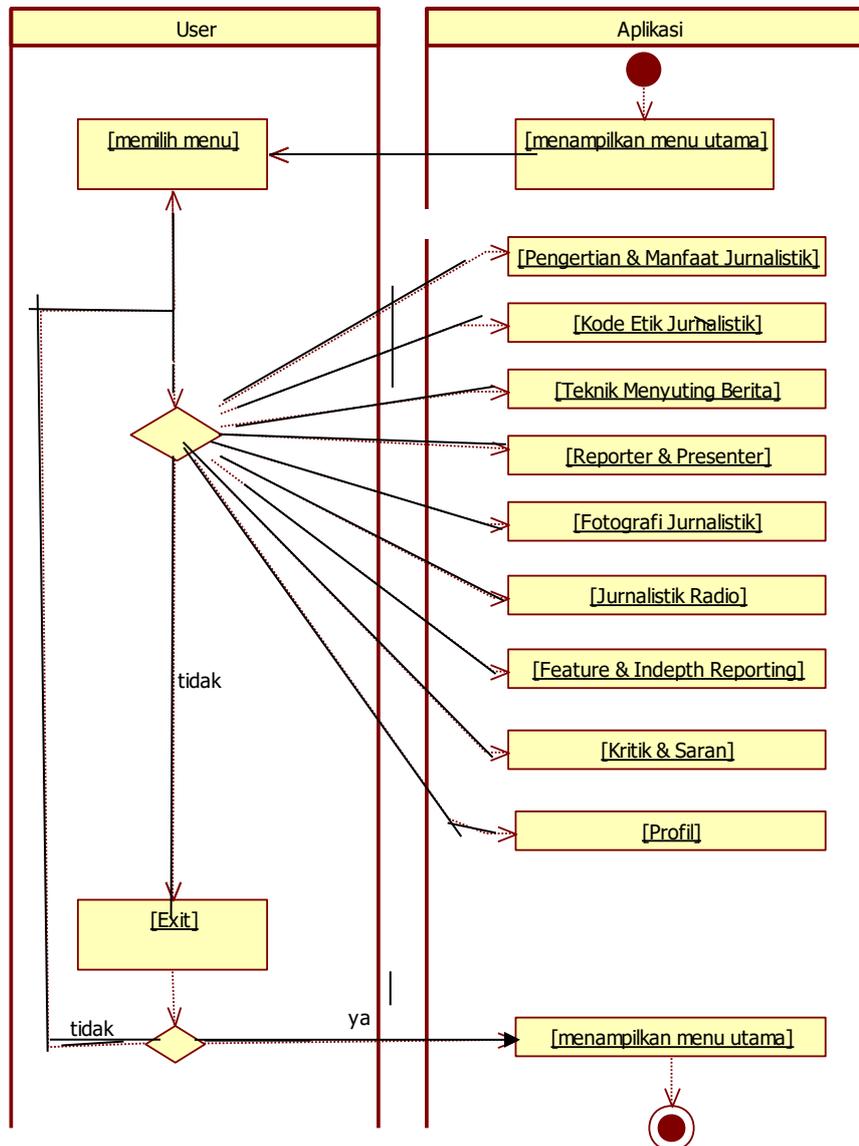
- 1) *Use case* menu, berupa tampilan awal media pembelajaran yang terdiri dari menu-menu lainnya.
- 2) *Use case* informasi, berupa tampilan dari isi tiap menu informasi yang disajikan dapat berupa teks.
- 3) *Use case* latihan, berupa tampilan yang berisikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang ada.
- 4) *Use case* Kritik & Saran berupa tampilan yang berisikan informasi untuk memberikan Kritik & Saran pada aplikasi tersebut
- 5) *Use case* profil, berupa tampilan yang berisikan biodata penulis dan profil-profil tentang pendukung dalam pembuatan media pembelajaran ini

4.2.2 Activity Diagram

Activity diagram menjelaskan aktivitas *user* ketika masuk kedalam halaman utama media pembelajaran. Halaman utama media pembelajaran Ilmu Jurnalistik akan menampilkan beberapa pilihan menu, dimana tiap menu pilihan tersebut terdapat informasi sesuai menu yang dipilih. Adapun *Activity* diagram sebagai berikut :

1. Diagram Aktivitas Mengakses Menu

Diagram aktivitas mengakses menu media pembelajaran ilmu jurnalistik dapat dilihat pada gambar 4.3 sebagai berikut :

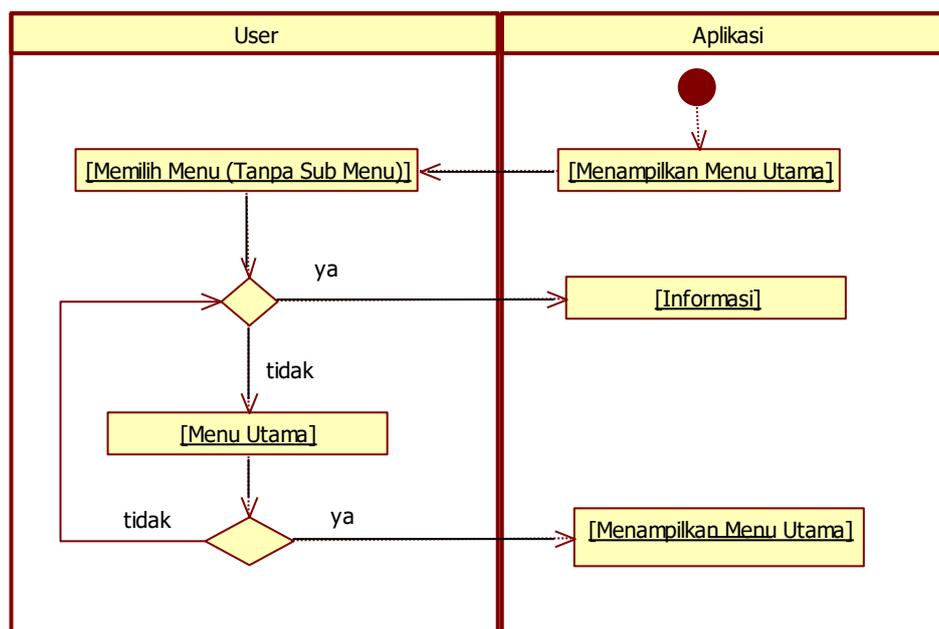


Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Mengakses Menu

Pada diagram aktivitas mengakses menu menggambarkan aktivitas yang dilakukan pengguna / *user* pada saat akan mengakses menu. Pada awal mengakses *user* akan diberikan pilihan untuk memilih menu yang akan diakses sesuai yang diinginkan *user*. Pada menu awal terdapat 9 (sebelas) menu yang masing-masing menu memiliki informasi yang berbeda.

2. Diagram aktivitas memilih informasi

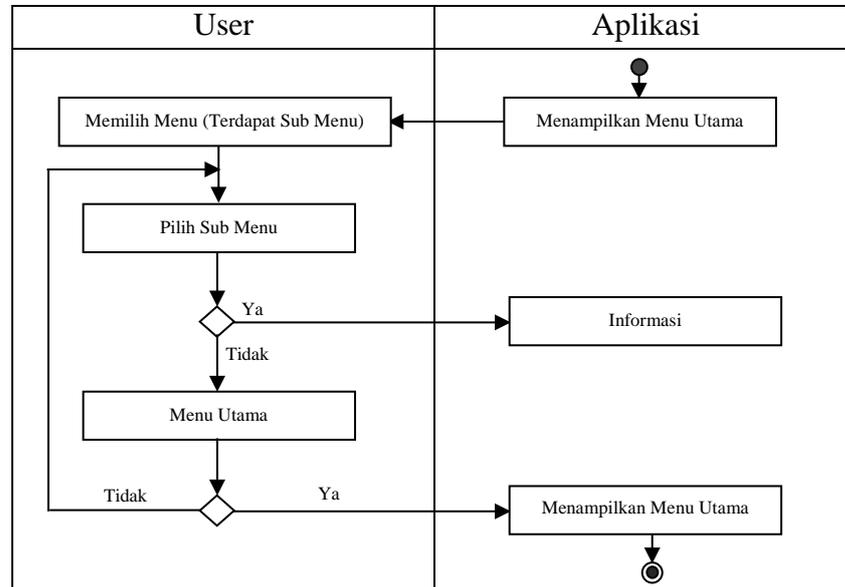
Diagram aktivitas mengakses informasi penulis membagi 2 macam yaitu yang pertama informasi yang muncul pada *user* ketika memilih menu utama yang dipilih pada gambar 4.4, dan yang kedua menu yang muncul ketika *user* harus memilih sub menu pada menu utama pada gambar 4.5, kedua gambar tersebut dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 4.4 Diagram Aktivitas Mengakses Informasi (Tanpa Sub Menu)

Pada diagram aktivitas mengakses informasi (Tanpa Sub Menu) menggambarkan aktivitas yang dilakukan pengguna / *user* pada saat akan mengakses informasi . Pada awal mengakses *user* akan diberikan pilihan untuk memilih menu yang akan

diakses sesuai yang diinginkan *user*, maka setelah memilih menu akan muncul informasi dari menu yang dipilih tersebut.

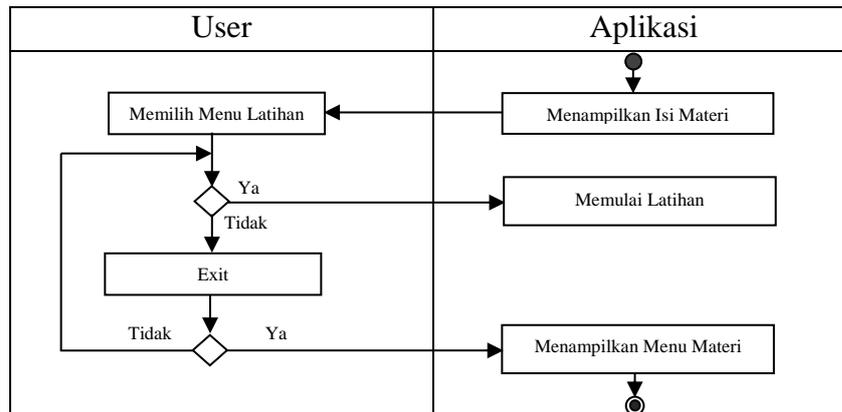


Gambar 4.5 Diagram Aktivitas Mengakses Informasi (Terdapat Sub Menu)

Pada diagram aktivitas mengakses informasi (Terdapat Sub Menu) menggambarkan aktivitas yang dilakukan pengguna / *user* pada saat akan mengakses informasi. *User* akan diberikan pilihan untuk memilih menu yang akan diakses sesuai yang diinginkan *user*, kemudian akan muncul beberapa sub menu selanjutnya informasi akan muncul dari sub menu yang dipilih *user* tersebut.

3. Diagram aktivitas memilih latihan

Diagram aktivitas mengakses menu latihan dapat dilihat pada gambar 4.6 sebagai berikut :

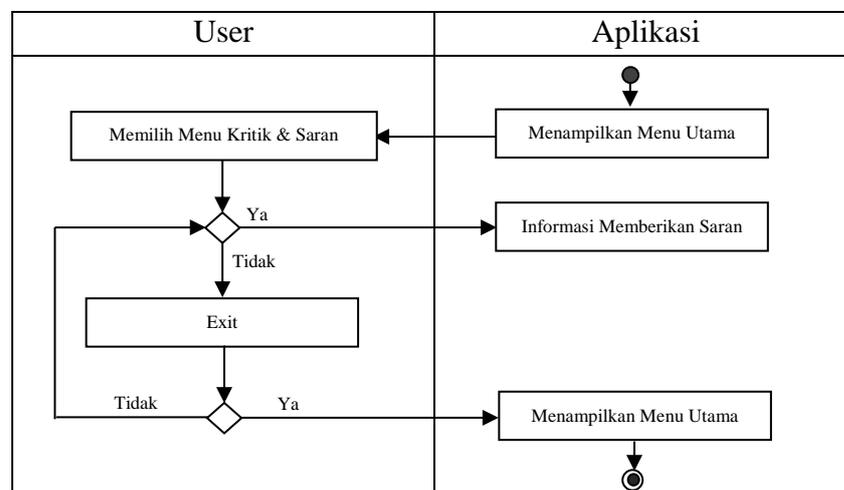


Gambar 4.6 Diagram Aktivitas Mengakses Latihan

Pada diagram aktivitas mengakses latihan menggambarkan aktivitas yang dilakukan pengguna/*user* pada saat akan mengakses latihan. Pada menu utama *User* memilih menu latihan untuk memulai latihan.

4. Diagram aktivitas memilih Kritik & Saran

Diagram aktivitas mengakses menu Kritik & Saran dapat dilihat pada gambar 4.7 sebagai berikut :

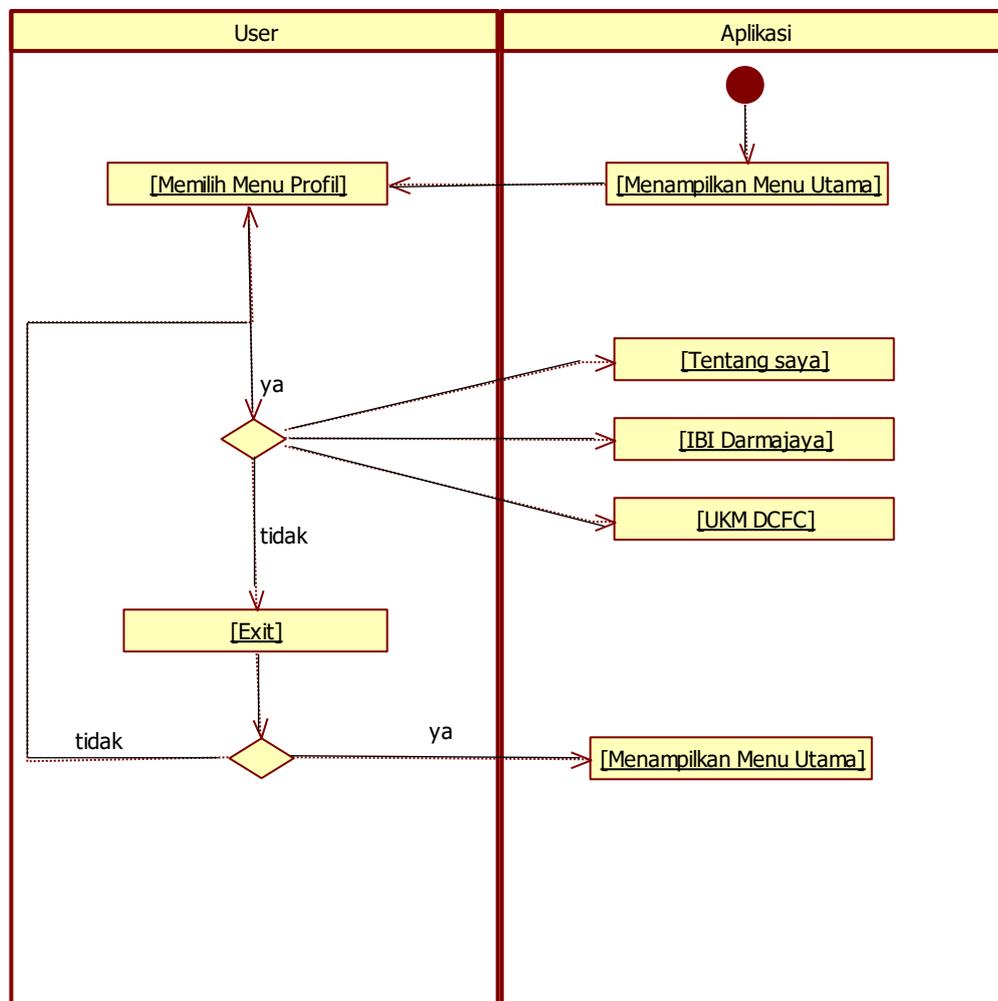


Gambar 4.7 Diagram Aktivitas Mengakses Kritik & Saran

Pada diagram aktivitas mengakses Kritik & Saran menggambarkan aktivitas yang dilakukan pengguna / *user* pada saat akan mengakses menu Kritik & Saran. Pada menu utama *User* memilih menu Kritik & Saran, menu Kritik & Saran berisikan Fasilitas untuk user memberikan kritik & saran terkait aplikasi tersebut.

5. Diagram aktivitas memilih profile

Diagram aktivitas mengakses menu profile dapat dilihat pada gambar 4.8 sebagai berikut :



Gambar 4.8 Diagram Aktivitas Mengakses Profile

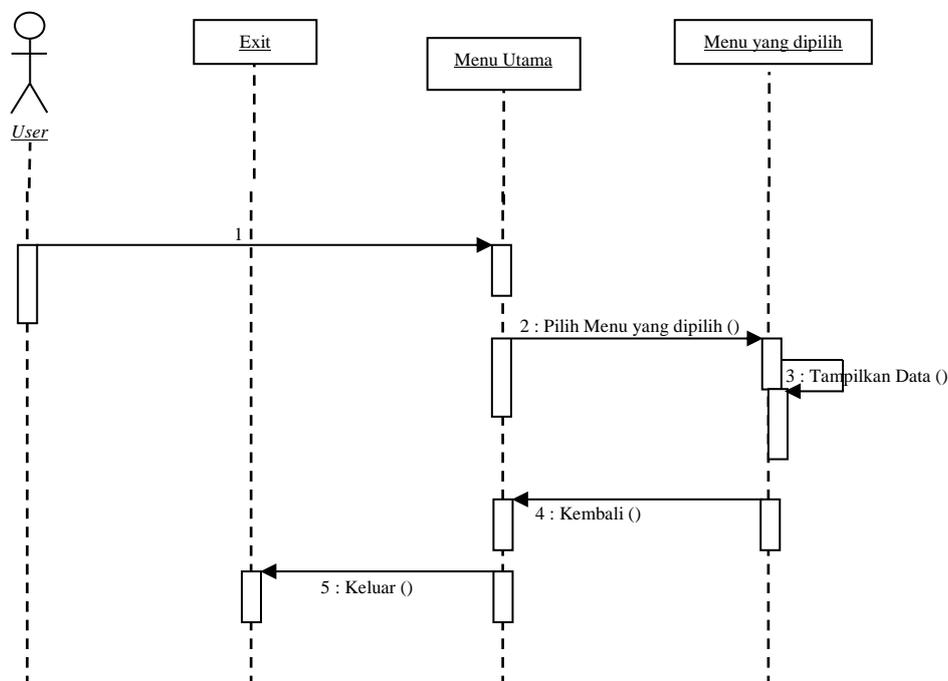
Pada diagram aktivitas mengakses profile menggambarkan aktivitas yang dilakukan pengguna / *user* pada saat akan mengakses menu profile. Pada menu profile terdapat sub menu yang berisikan biodata penulis dan profile-profile instansi dan komunitas yang telah mendukung dalam pembuatan media belajar Ilmu Journalistik.

4.2.3 SequenceDiagram

Sequence diagram menjelaskan bagaimana alur didalam menjalankan media pembelajaran ini. *Sequence* diagram media pembelajaran Ilmu Journalistik antara lain :

1. *Sequence* diagram menu

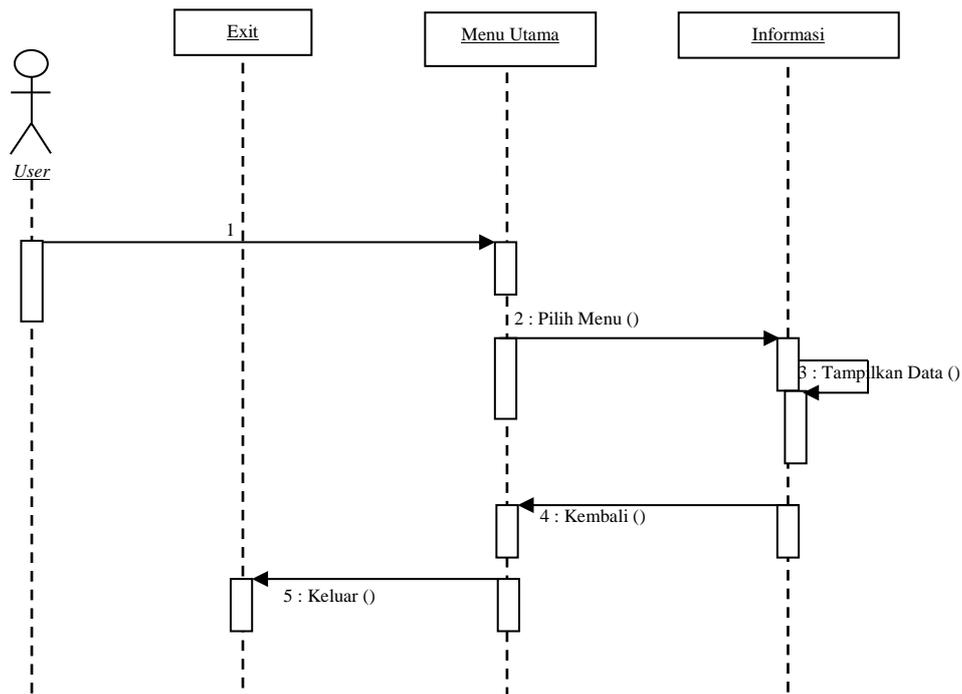
Saat *user* masuk kehalaman utama aplikasi akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* memilih salah satu menu. *Sequence* diagram menu yang dapat dilihat pada gambar 4.9 sebagai berikut:



Gambar 4.9 Sequence Diagram Menu

2. *Sequence* diagram informasi

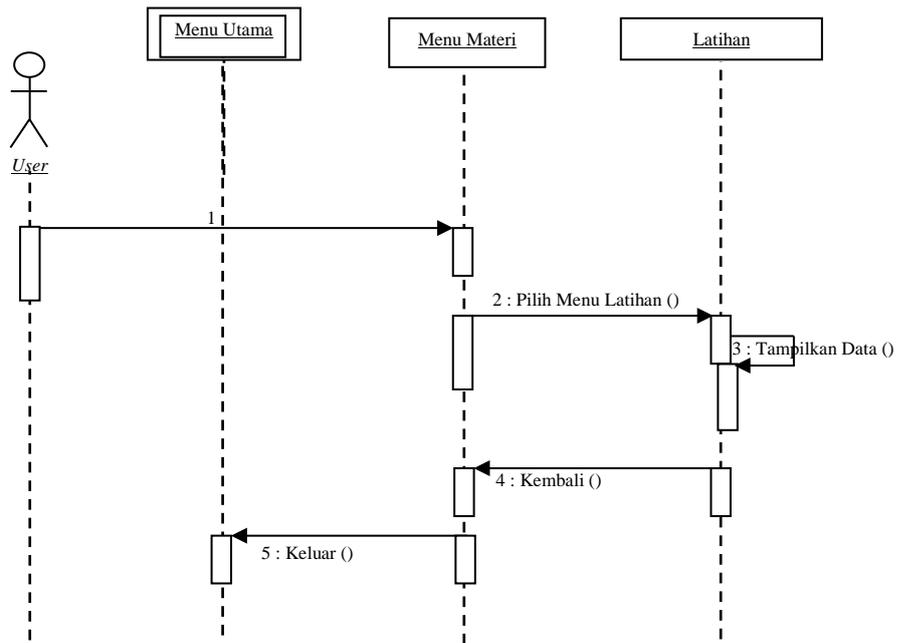
Saat *user* masuk kehalaman utama aplikasi akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* memilih salah satu menu. Menu yang dipilih akan memunculkan informasi sesuai menu yang dipilih *Sequence* diagram informasi yang dapat dilihat pada gambar 4.10 sebagai berikut :



Gambar 4.10 *Sequence* Diagram Informasi

3. Sequence diagram latihan

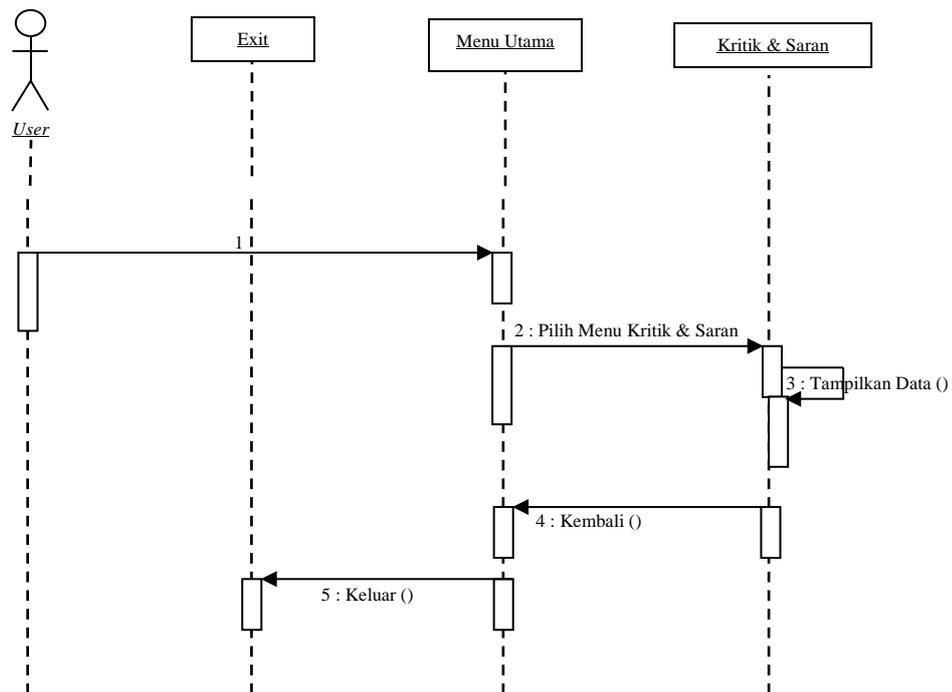
Saat *user* masuk kehalaman utama aplikasi akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* memilih menu latihan. Menu latihan berisi soal-soal tiap Materi. Sequence diagram informasi yang dapat dilihat pada gambar 4.11 sebagai berikut :



Gambar 4.11 Sequence Diagram Latihan

4. *Sequence* diagram Kritik & Saran

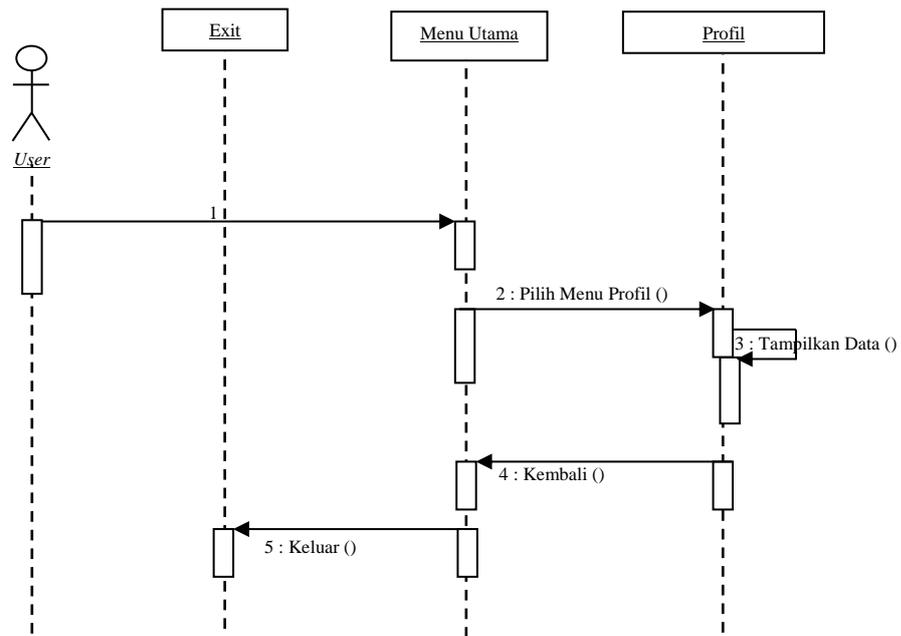
Saat *user* masuk kehalaman utama aplikasi akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* memilih menu Kritik & Saran. Menu Kritik & Saran berisi Fasilitas untuk memberikan kritik & saran. . *Sequence* diagram informasi yang dapat dilihat pada gambar 4.12 sebagai berikut :



Gambar 4.12 *Sequence* Diagram Kritik & Saran

5. *Sequence* diagram profile

Saat *user* masuk kehalaman utama aplikasi akan muncul beberapa menu item, kemudian *user* memilih menu profile. *Sequence* diagram informasi yang dapat dilihat pada gambar 4.13 sebagai berikut :



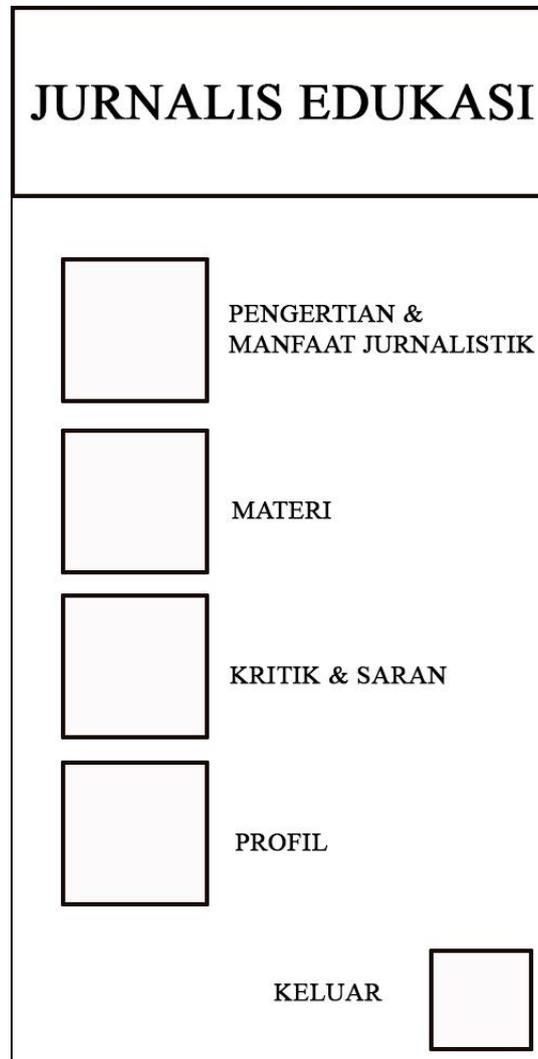
Gambar 4.13 *Sequence* Diagram Profile

4.3 Rancangan Antar Muka (*Interface*)

Perancangan antar muka dari media pembelajaran Ilmu Jurnalistik ini digunakan untuk mempermudah dalam membangun aplikasi. Berikut ini akan dijelaskan rancangan dari masing – masing layar yang akan ditampilkandalam aplikasi ini.

4.3.1 Rancangan Menu Utama

Pada halaman ini, akan menampilkan 6 menu yang akan ditampilkan pada aplikasi tersebut. Rancangan menu utama dapat dilihat pada gambar 4.14.



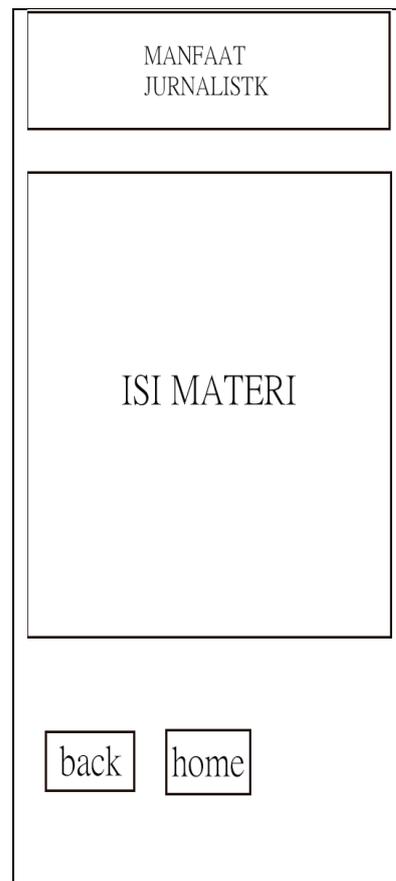
Gambar 4.14 Rancangan Menu Utama

4.3.2 Rancangan Menu Pengertian & Manfaat Jurnalistik

Pada menu Pengertian & Manfaat Jurnalistik ini menampilkan pengertian tentang jurnalistik dan manfaat ilmu jurnalistik bagi semua orang. Rancangan menu Pengertian & Manfaat Jurnalistik dapat dilihat pada gambar 4.15 dan gambar 4.16.



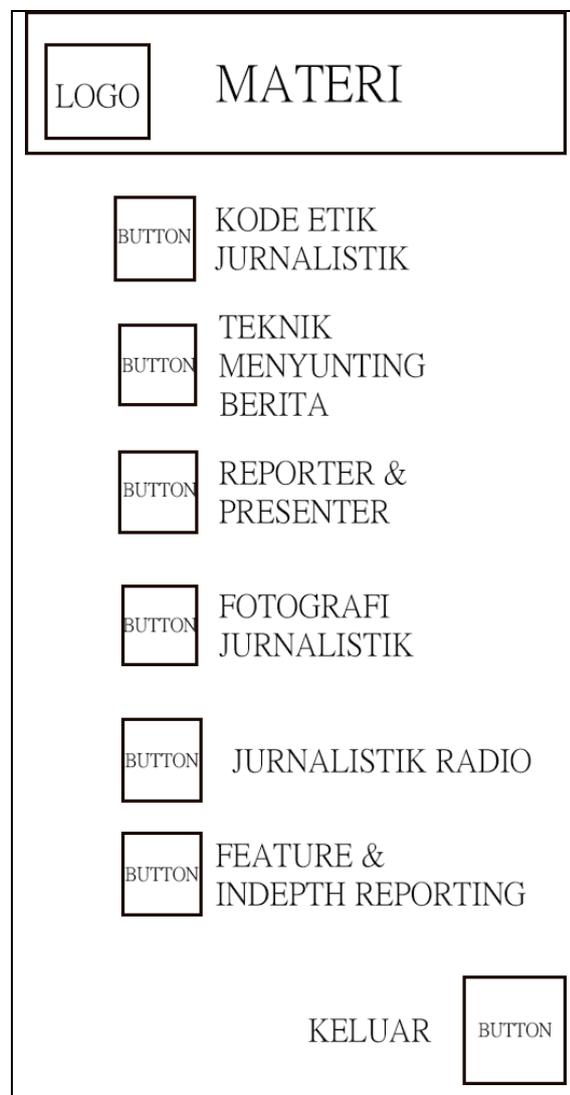
Gambar 4.15 Rancangan Menu Pengertian & Manfaat Jurnalistik



Gambar 4.16 Rancangan Menu Pengertian & Manfaat Jurnalistik

4.3.3 Rancangan Sub Menu Materi

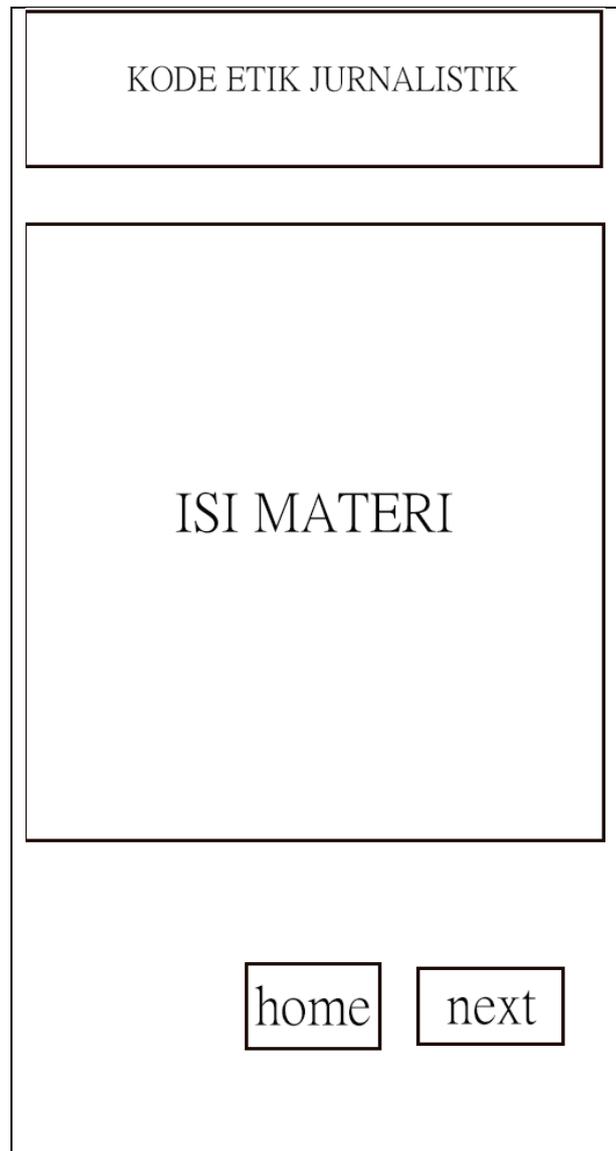
Pada rancangan menu Materi ini, menampilkan Enam (6) Sub Menu materi yaitu materi Kode Etik Jurnalistik, Teknik Menyunting Berita, Reporter & Presenter, Fotografi Jurnalistik, Jurnalistik Radio, dan Feature & Indepth Reporting. dan disetiap materi terdapat tombol untuk masuk kedalam menu Evaluasi untuk indikator dalam pemahaman dari materi - materi tersebut. Rancangan Sub menu materi dapat dilihat pada gambar 4.17



Gambar 4.17 Rancangan Sub Menu Materi

4.3.4 Rancangan Materi Sub Menu Kode Etik Jurnalistik

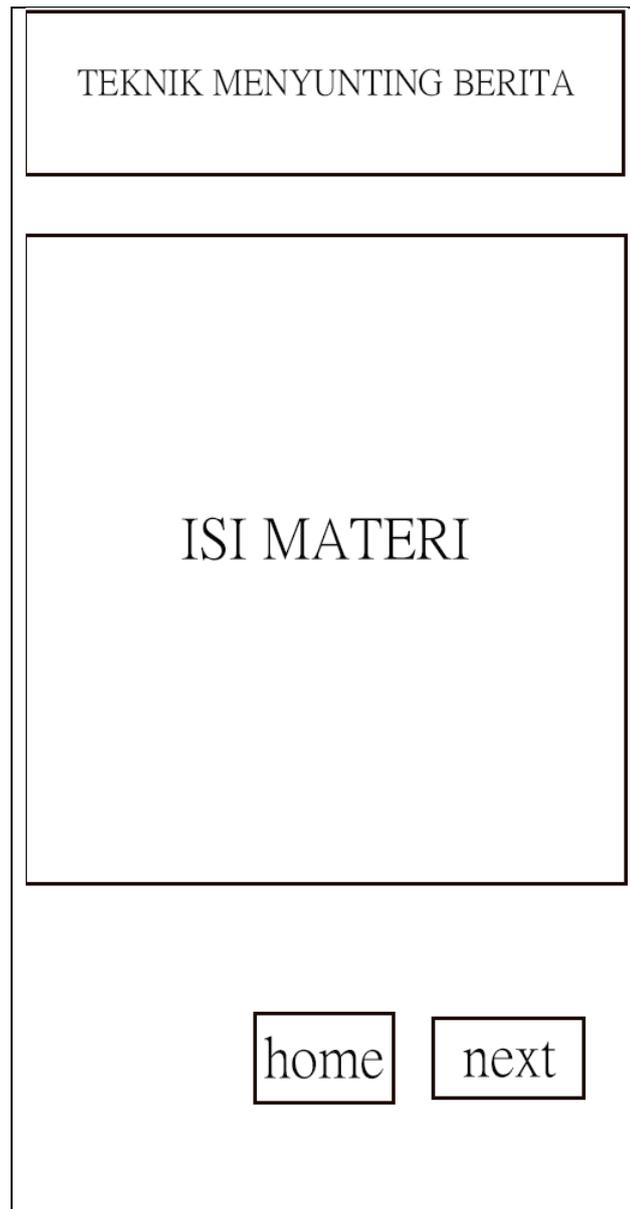
Pada rancangan materi sub menu kode etik jurnalistik akan menampilkan penjelasan mengenai tentang kode etik jurnalistik. . Rancangan materi sub menu kode etik jurnalistik dapat dilihat pada gambar 4.18



Gambar 4.18 Rancangan Materi Sub Menu Kode Etik Jurnalistik

4.3.5 Rancangan Materi Sub Menu Teknik Menyunting Berita

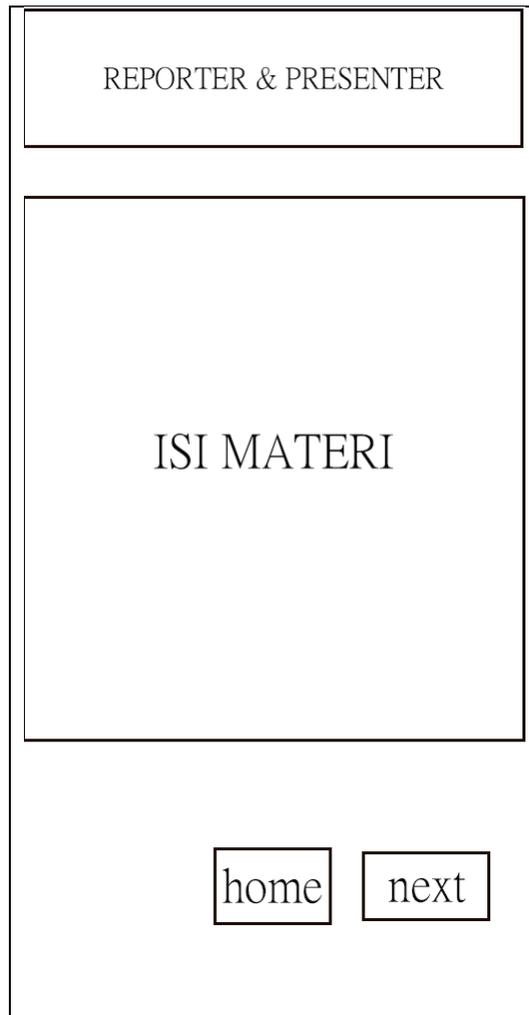
Pada rancangan materi sub menu teknik menyunting berita akan menampilkan materi tentang teknik untuk menyunting berita dengan benar. Rancangan materi sub menu teknik menyunting berita dapat dilihat pada gambar 4.19



Gambar 4.19 Rancangan Materi Sub Menu Teknik Menyunting Berita

4.3.6 Rancangan Materi Sub Menu Reporter & Presenter

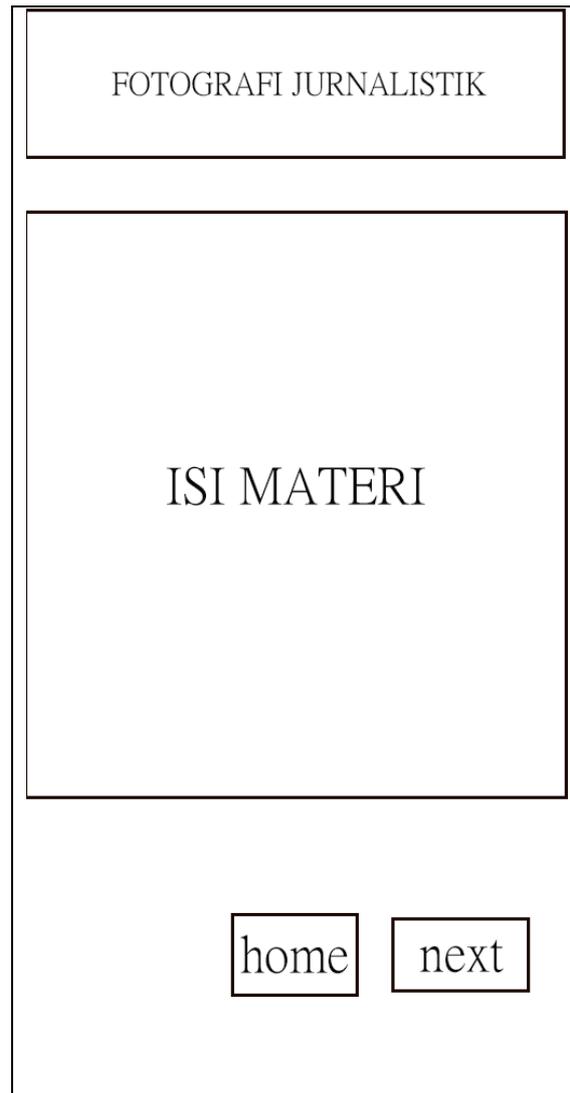
Pada rancangan materi sub menu reporter & presenter akan menampilkan pengertian reporter & presenter dan jenis jenis reporter & presenter. Rancangan materi sub menu Reporter & Presenter dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 Rancangan Materi Sub Menu Reporter & Presenter

4.3.7 Rancangan Materi Sub Menu Fotografi Jurnalistik

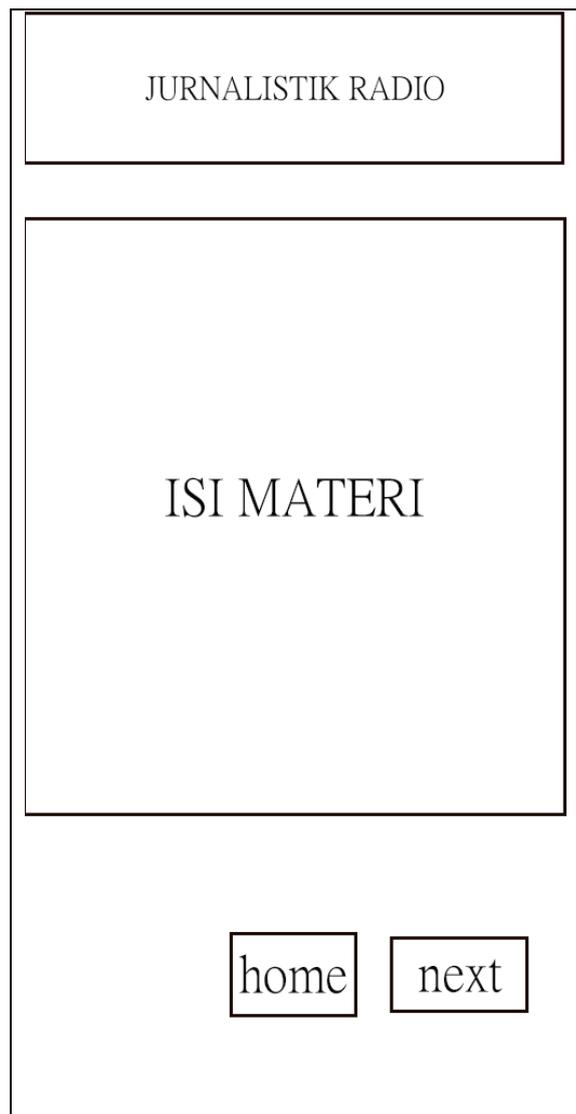
Pada rancangan materi sub menu fotografi jurnalistik akan menampilkan materi tentang fotografi jurnalistik dan cara untuk pengambilan foto jurnalis. Rancangan materi sub menu fotografi jurnalistik dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4.21 Rancangan Materi Sub Menu Fotografi Jurnalistik

4.3.8 Rancangan Materi Sub Menu Jurnalistik Radio

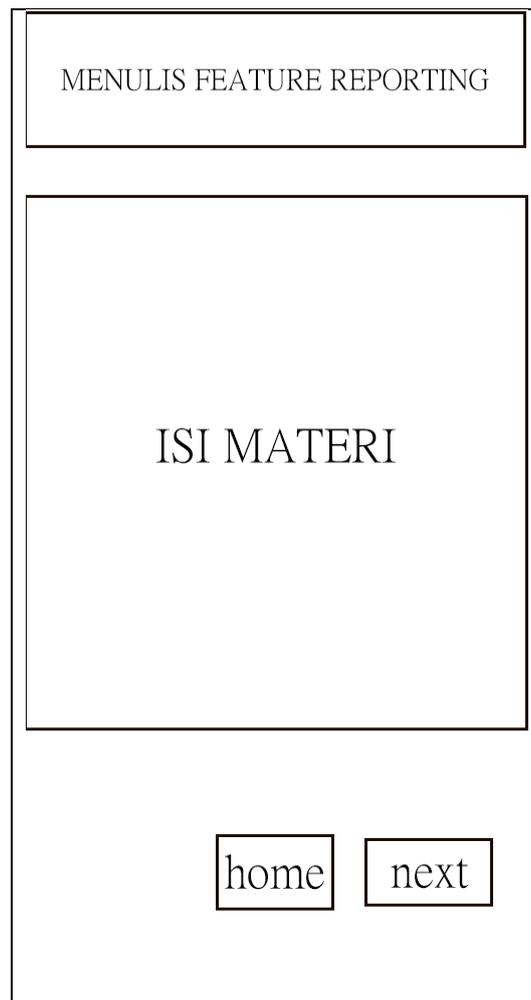
Pada rancangan materi sub menu Jurnalistik radio akan menampilkan penjelasan mengenai Pengertian, Jenis, dan Karakteristik dari jurnalistik radio. Rancangan materi sub menu jurnalistik radio dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Rancangan Materi Sub Menu Jurnalistik Radio

4.3.9 Rancangan Materi Sub Menu Menulis Feature Reporting

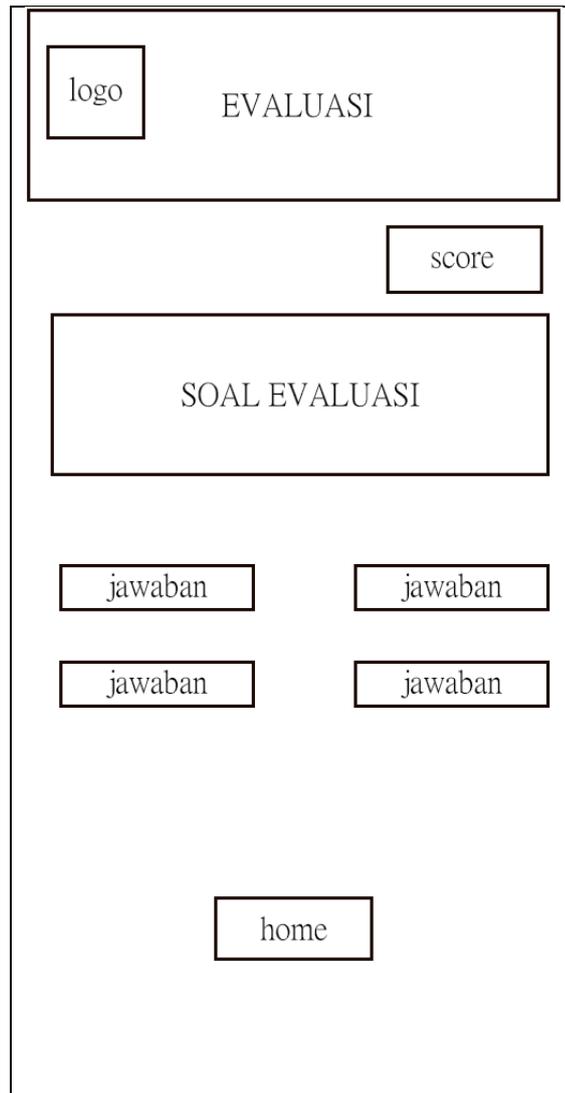
Pada rancangan materi sub menu menulis feature reporting akan menampilkan penjelasan mengenai pengertian berita feature dan cara menulis berita feature. Rancangan materi sub menu menulis feature reporting dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Rancangan Materi Sub Menu Menulis Feature Reporting

4.3.10 Rancangan Materi Sub Menu Evaluasi

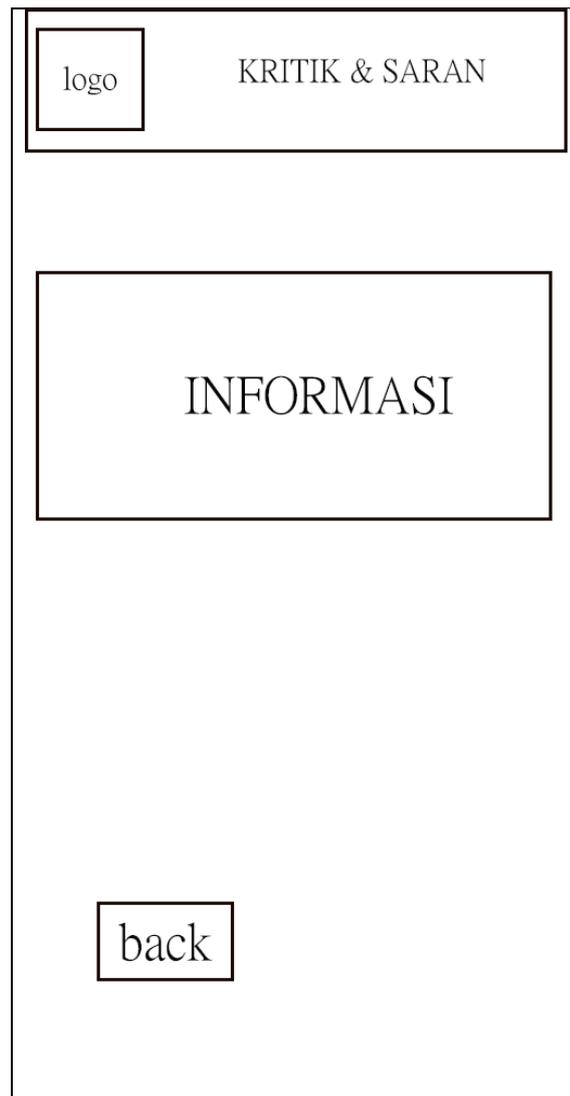
Pada rancangan sub menu evaluasi akan menampilkan beberapa soal evaluasi untuk diselesaikan berdasarkan materi yang dipilih. Rancangan materi sub menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Rancangan Materi Sub Menu Evaluasi

4.3.11 Rancangan Menu Kritik & Saran

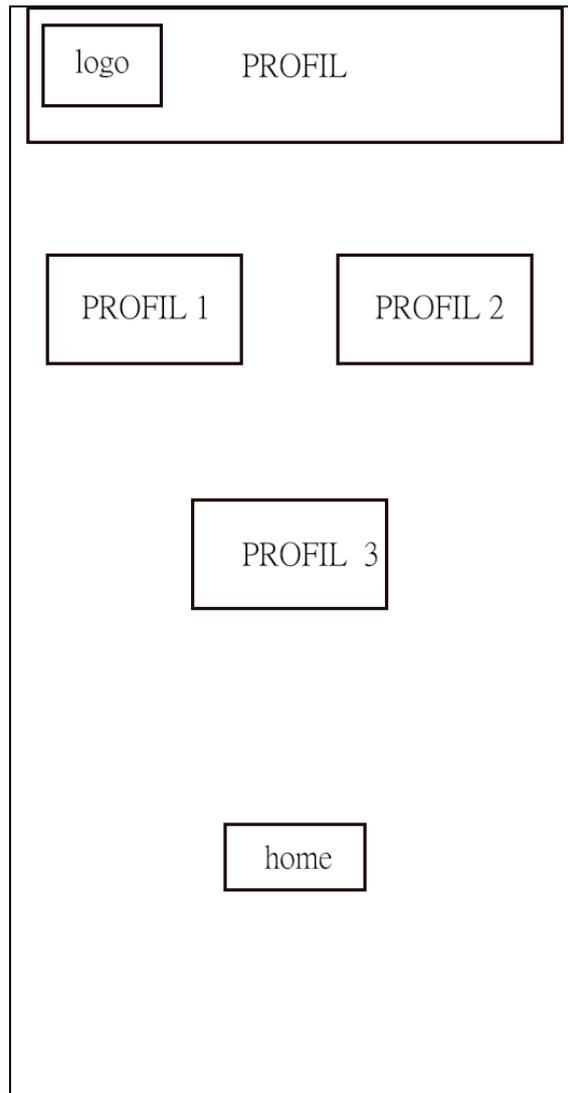
Pada rancangan menu kritik & saran akan menampilkan alamat e-mail perancang aplikasi jika ada kritik & saran dari user perihal aplikasi media pembelajaran ilmu jurnalistik. Rancangan menu kritik & saran dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 Rancangan Menu Kritik & Saran

4.3.12 Rancangan Menu Profil

Pada rancangan menu Profil akan menampilkan profil – profil yang mendukung dalam pembuatan aplikasi tersebut. Rancangan menu Profil dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 Rancangan Menu Profil

4.4 Implementasi Program

Setelah dilaksanakan tahap-tahap rancangan dalam pembuatan media pembelajaran ini, maka dihasilkan Media Pembelajaran Ilmu Jurnalistik Berbasis Mobile. Dalam tampilan media pembelajaran ini terdiri atas menu, sub menu dan isi yang dapat menampilkan informasi sesuai menu yang dipilih. Untuk mempermudah dan menarik tampilan beberapa menu dilengkapi dengan video di dalamnya hal ini akan menambah pemahaman lebih kita akan materi yang telah dipelajari. Dalam penelitian ini, program media pembelajaran dibangun menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* bahasa *Action script 3.0* sebagai *user interface*.

4.5 Hasil Antar Muka Program

Berikut ini adalah tampilan antar muka dari media pembelajaran Ilmu Jurnalistik Untuk Wartawan Kampus berbasis mobile..

4.5.1 Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama aplikasi dapat dilihat pada gambar 4.27 sebagai berikut



Gambar 4.27 Tampilan Menu Utama

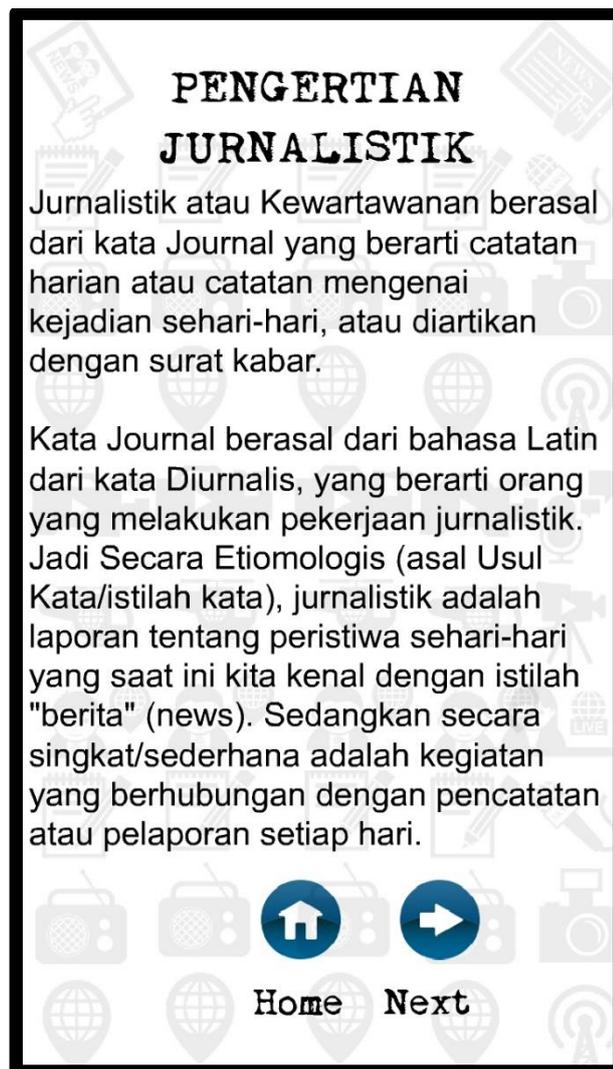
Tampilan di atas merupakan tampilan awal untuk para pengguna atau *user* dalam memulai aplikasi media pembelajaran Ilmu Jurnalistik. Pada tampilan awal terdapat judul aplikasi, Lima (5) menu utama, dan tombol keluar.

1. Tombol menu utama pada aplikasi ini berjumlah Lima (5) menu utama yang berfungsi untuk menampilkan isi materi dari tiap menu. Menu utama terdiri dari Pengertian & Manfaat Jurnalistik, Materi, Galeri, Kritik & Saran, dan Profil. Pada aplikasi ini menu utama memiliki tiga (3) jenis berdasarkan isi yang ditampilkan yaitu menu utama yang langsung menampilkan isi, menu utama yang memiliki sub menu di dalamnya.
 - a. Menu utama yang langsung menampilkan isi terdiri dari Dua (2) menu utama yaitu menu Pengertian & Manfaat Jurnalistik dan menu Kritik & Saran.
 - b. Menu utama yang memiliki sub menu terdiri dari Dua (2) menu utama yaitu, menu Materi dan menu Profil
 - c. Menu yang dilengkapi video terdiri dari menu Galeri.

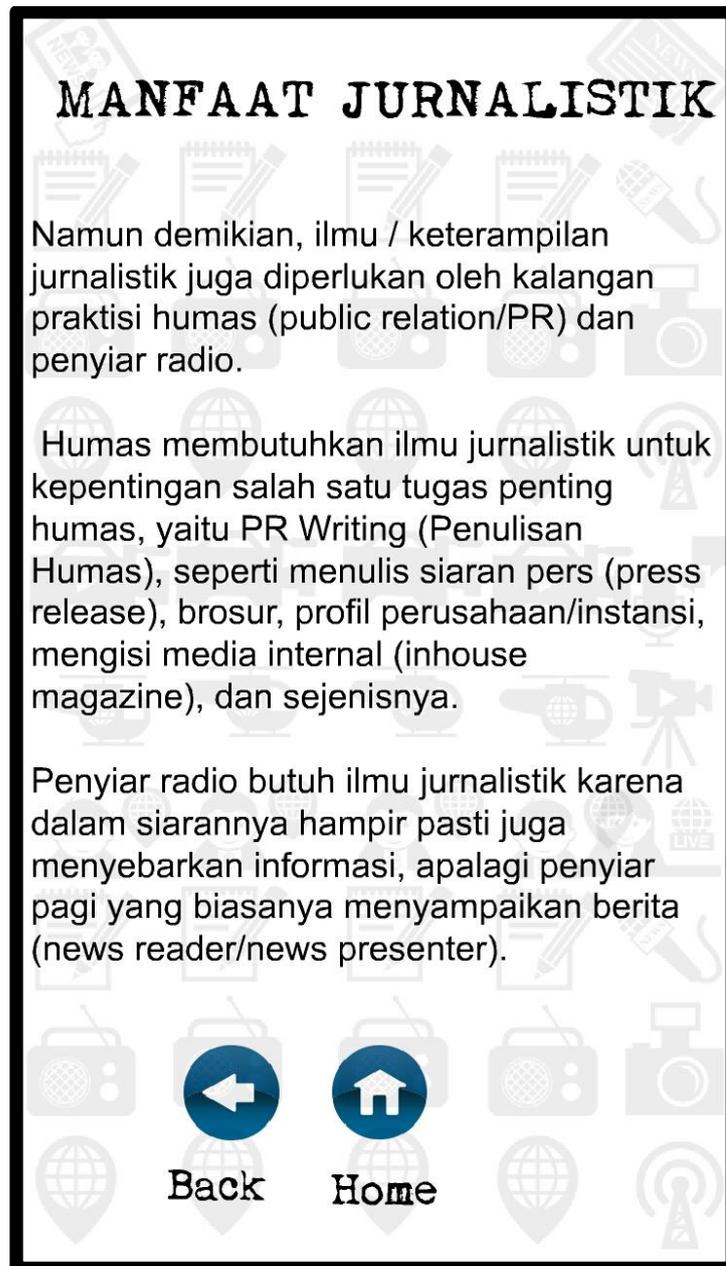
2. Tombol exit berfungsi untuk menutup aplikasi.

4.5.2 Tampilan Menu Pengertian & Manfaat Jurnalistik

Pada menu Pengertian & Manfaat Jurnalistik ini menampilkan pengertian tentang jurnalistik dan manfaat ilmu jurnalistik bagi semua orang . Tampilan materi Pengertian & Manfaat Jurnalistik dapat dilihat pada gambar 4.28 dan gambar 4.29 sebagai berikut :



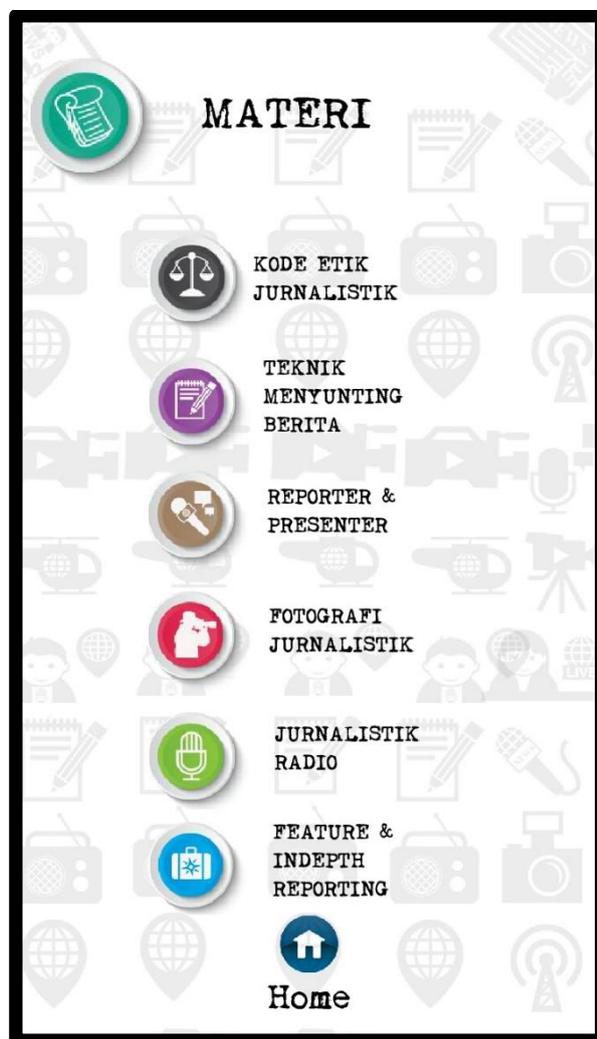
Gambar 4.28 Tampilan Menu Pengertian Jurnalistik



Gambar 4.29 Tampilan menu Manfaat Jurnalistik

4.5.3 Tampilan Sub Menu Materi

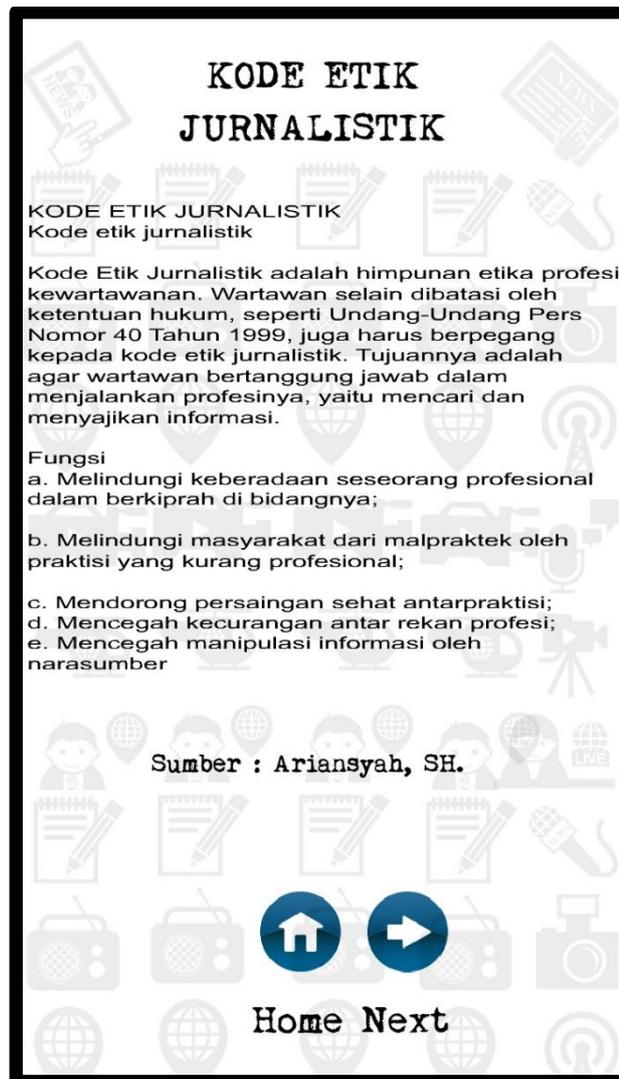
Pada menu Materi ini menampilkan Enam (6) Sub Menu materi yaitu materi Kode Etik Jurnalistik, Teknik Menyunting Berita, Reporter & Presenter, Fotografi Jurnalistik, Jurnalistik Radio, dan Feature & Indepth Reporting. dan disetiap materi terdapat tombol untuk masuk kedalam menu Evaluasi untuk indikator dalam pemahaman dari materi - materi tersebut. Tampilan menu materi dapat dilihat pada gambar 4.30 sebagai berikut :



Gambar 4.30 Tampilan sub menu materi

4.5.4 Tampilan Materi Sub Menu Kode Etik Jurnalistik

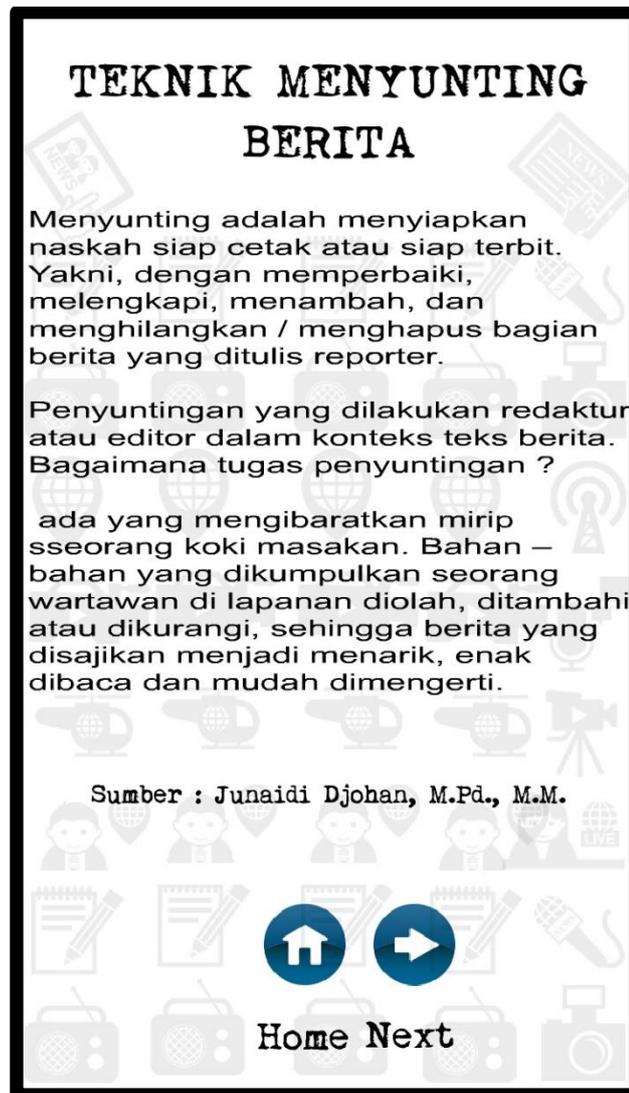
Pada materi sub menu kode etik jurnalistik akan menampilkan penjelasan mengenai tentang kode etik jurnalistik. Tampilan materi sub menu Kode Etik Jurnalistik dapat dilihat pada gambar 4.31 sebagai berikut :



Gambar 4.31 Tampilan materi Sub Menu Kode Etik Jurnalistik

4.5.5 Tampilan Materi Sub Menu Teknik Menyunting Berita

Pada materi sub menu teknik menyunting berita akan menampilkan materi tentang teknik untuk menyunting berita dengan benar. Tampilan materi sub menu teknik menyunting berita dapat dilihat pada gambar 4.32 sebagai berikut :



Gambar 4.32 Tampilan Materi Sub Menu Teknik Menyunting Berita

4.5.6 Tampilan Materi Sub Menu Reporter & Presenter

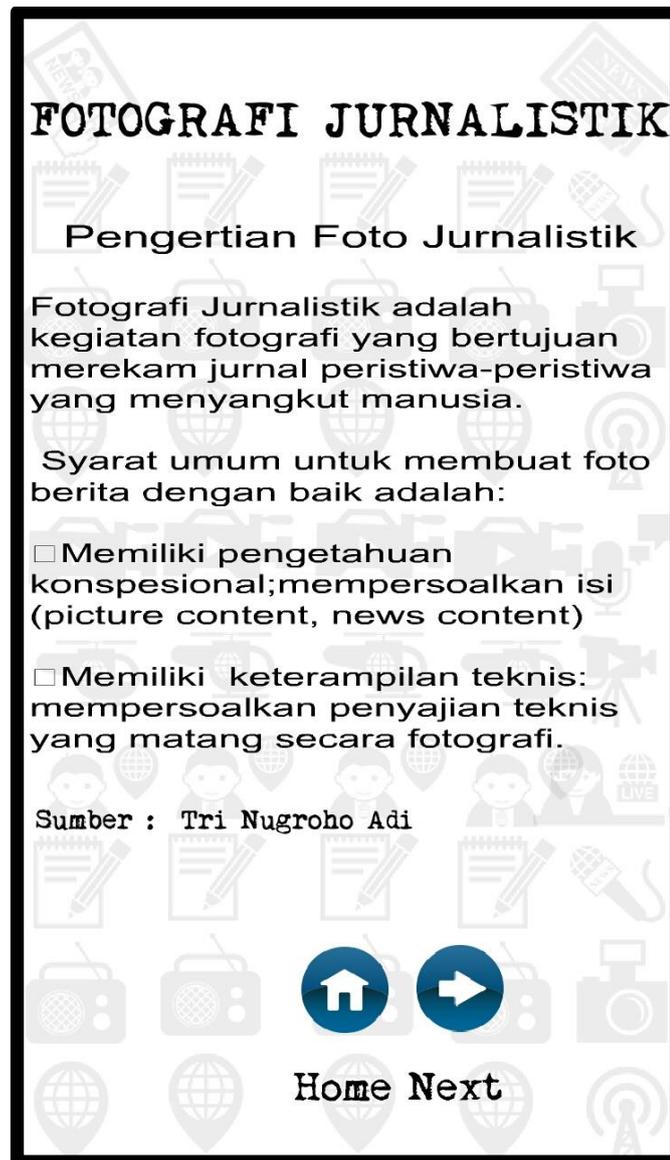
Pada materi sub menu reporter & presenter akan menampilkan pengertian reporter & presenter dan jenis jenis reporter & presenter. Tampilan materi sub menu tahapan pembuatan film dapat dilihat pada gambar 4.33 sebagai berikut



Gambar 4.33 Tampilan Materi Sub Menu Reporter & Presenter

4.5.7 Tampilan Materi Sub Menu Fotografi Jurnalistik

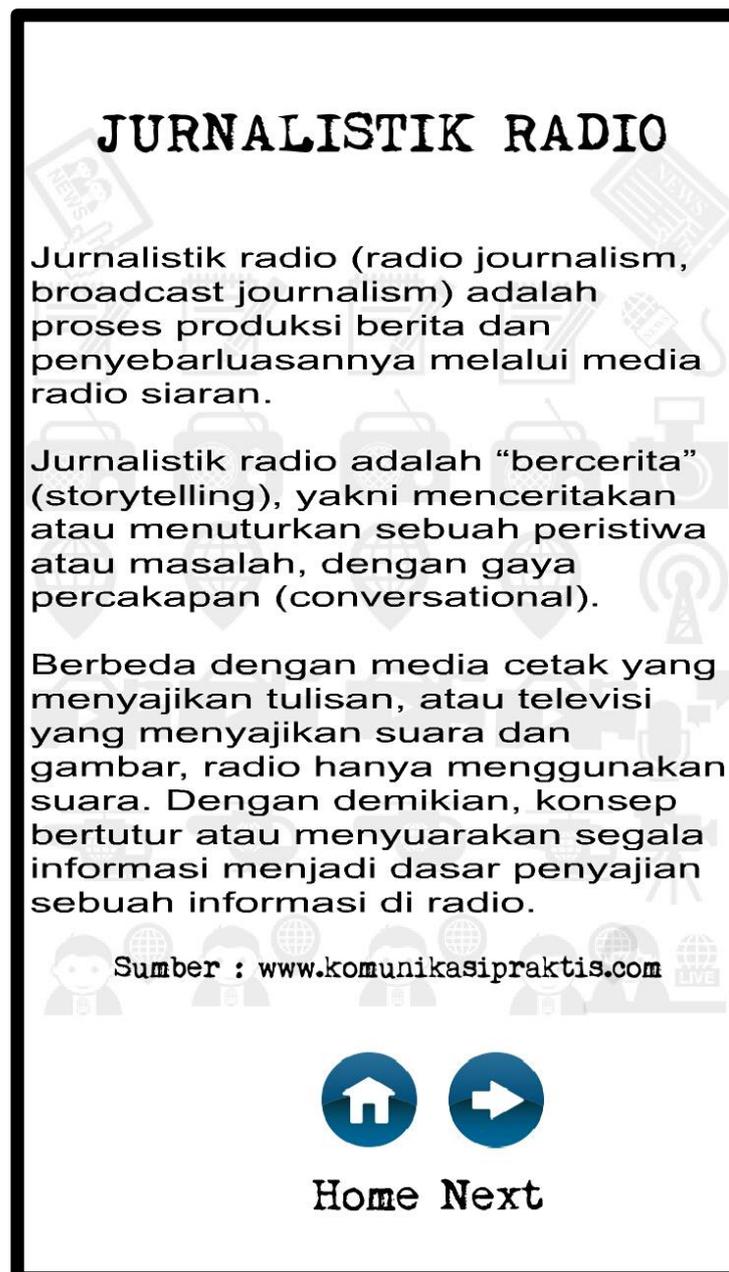
Pada materi sub menu fotografi jurnalistik akan menampilkan materi tentang fotografi jurnalistik dan cara untuk pengambilan foto jurnalis. Tampilan materi sub menu Fotografi Jurnalistik dapat dilihat pada gambar 4.34 sebagai berikut :



Gambar 4.34 Tampilan Materi Sub Menu Fotografi Jurnalistik

4.5.8 Tampilan Materi Sub Menu Jurnalistik Radio

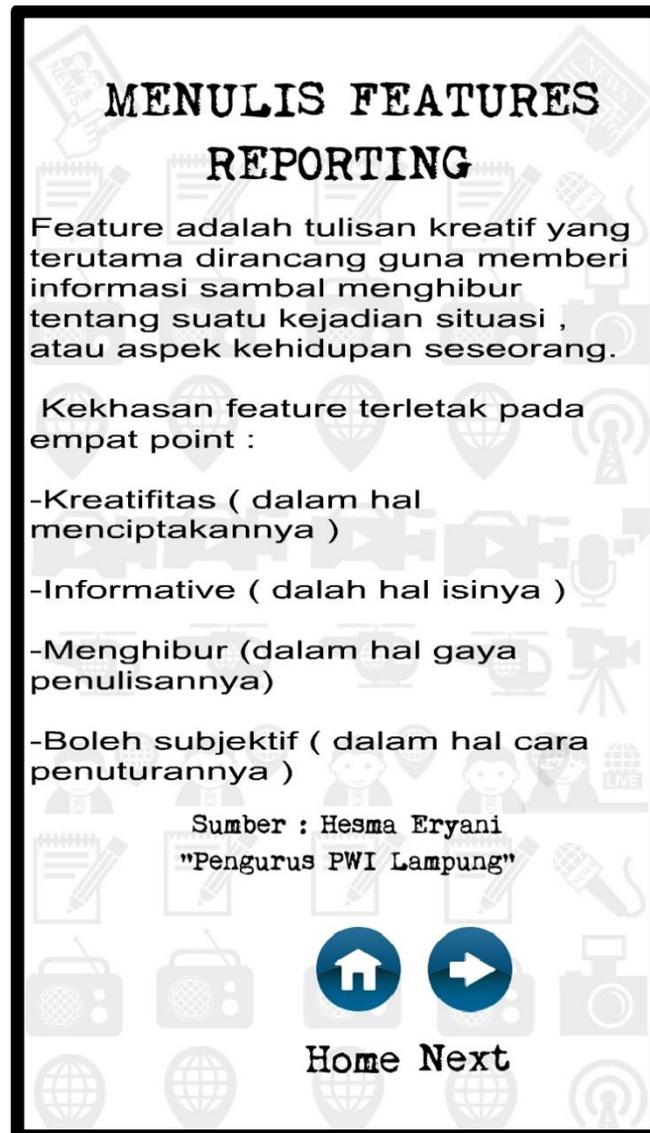
Pada materi sub menu Jurnalistik radio akan menampilkan penjelasan mengenai Pengertian, Jenis, dan Karakteristik dari jurnalistik radio. Tampilan sub menu jurnalistik radio dapat dilihat pada gambar 4.35 sebagai berikut :



Gambar 4.35 Tampilan Materi Sub Menu Jurnalistik Radio

4.5.9 Tampilan Materi Sub Menu Menulis Feature Reporting

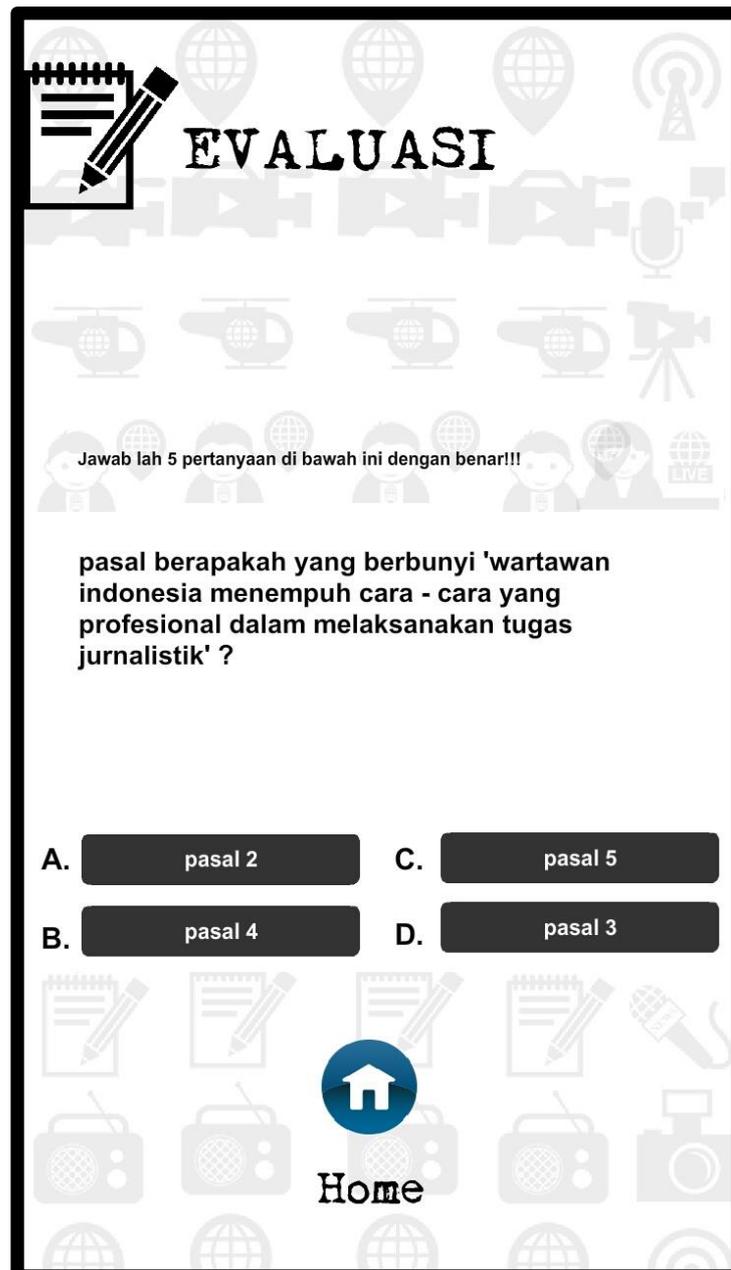
Pada materi sub menu feature & indepth reporting akan menampilkan penjelasan mengenai pengertian berita feature dan cara menulis berita feature. Tampilan materi sub menu feature & indepth reporting dapat dilihat pada gambar 4.36 sebagai berikut :



Gambar 4.36 Tampilan Materi Sub Menu Feature & Indepth Reporting

4.5.10 Tampilan Sub Menu Evaluasi

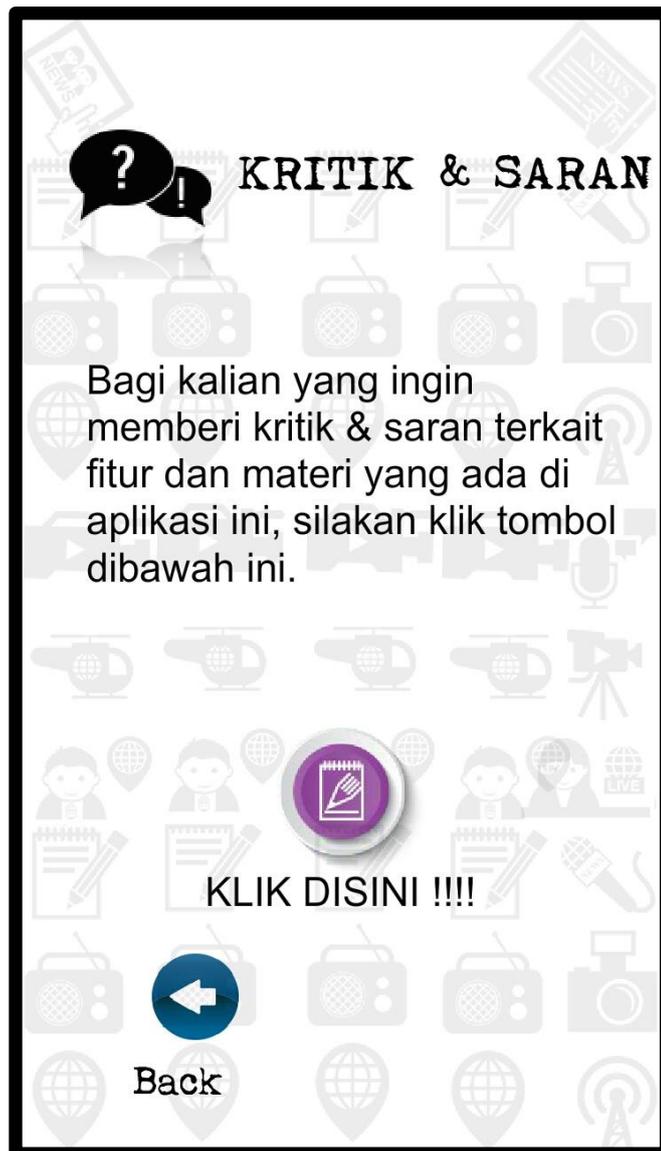
Pada sub menu evaluasi akan menampilkan beberapa soal evaluasi untuk diselesaikan berdasarkan materi yang dipilih. Tampilan materi sub menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.37 sebagai berikut :



Gambar 4.37 Tampilan Sub Menu Evaluasi

4.5.11 Tampilan Menu Kritik & Saran

Pada menu kritik & saran akan menampilkan alamat e-mail perancang aplikasi jika ada kritik & saran dari user perihal aplikasi media pembelajaran ilmu jurnalistik. Tampilan menu Kritik & Saran dapat dilihat pada gambar 4.38 sebagai berikut :



Gambar 4.38 Tampilan Menu Kritik & Saran

4.5.12 Tampilan Menu Profil

Pada sub menu *profile* terdiri dari tentang saya, IBI Darmajaya, dan UKM DCFC, untuk profile IBI Darmajaya dan UKM DCFC jika diklik akan langsung menuju link websitenya. Tampilan sub menu *profile* dapat dilihat pada gambar 4.39 sebagai berikut:



Gambar 4.39 Tampilan Menu Profil

4.5.13 Tampilan Sub Menu Tentang Saya

Isi dari sub menu tentang saya berisikan biografi singkat tentang penulis dan dilengkapi dengan tombol-tombol sosial media milik penulis. Tampilan isi sub menu tentang saya dapat dilihat pada gambar 4.40 sebagai berikut :



Gambar 4.40 Tampilan Profil Sub Menu Tentang Saya

4.6 Hasil Uji Coba

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan jika aplikasi ini diimplementasikan di perangkat seluler (*Android*) yang berbeda. Hasil uji coba aplikasi dilakukan terhadap tujuh (6) Smartphone (*Android*). Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut :

No.	Perangkat Seluler	Speksifikasi	Kelebihan	Kekurangan
1	Xiaomi Redmi 3	Android OS 6.0.1 (Marshmallow) Layar 5.0 inch 720 x 1280 pixel Memori internal 32 GB RAM 3 GB CPU Octa Core Quad Core 1.5 GHz	Text dan konten tampil. Waktu akses dan perpindahan antar halaman cepat	Gambar tidak sebagus Samsung Galaxy Note 3
2	Xiaomi Redmi 2	Android OS 6.0.1 (Marshmallow) Layar 4,7 inch 720 x 1280 pixel Memori internal 16 GB RAM 2 GB CPU Qualcomm Snaodragon 400/410 1,21 GHz	Text dan konten tampil. Waktu akses dan perpindahan antar halaman cepat	Gambar tidak sebagus Samsung Galaxy Note 3

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba

3	Himax Polymer 2	Android OS v5.0 (Lollipop) Layar 4 inch 480 x 800 pixel Memori internal 8 GB RAM 1 MB CPU Quad-Core 1.3 GHz	Text dan konten tampil.	Waktu akses dan perpindahan antar halaman kurang cepat. Gambar tidak sebagus Samsung Galaxy Note 3
4	Samsung Galaxy Note 3	Android OS 4.3 (Jelly Bean) Layar 5,7 inch 1080 x 1920 pixel Memori internal 32 GB RAM 3 GB CPU Octo-Core 1.9 GHz	Text dan konten tampil. Waktu akses dan perpindahan antar halaman cepat	-
5	Himax Polymer 2X	Android OS, v5.0 (Lollipop) Layar 5,0 inch 720 x 1280 pixel Memori internal 16 GB RAM 1 GB CPU Quad Core 1.3 GHz	Gambar, teks dan video tampil.	Waktu akses dan perpindahan antar halaman kurang cepat. Gambar tidak sebagus Samsung Galaxy Note 3
6	Asus Zenfone 2 Laser	Android Kitkat Layar 5,0 inch 720 x 1280 pixel Memori Internal 8 GB RAM 2 GB CPU Intel (R) Atom™ CPU Z2560 1,60 GHz	Text dan konten tampil. Waktu akses dan perpindahan antar halaman cepat	Gambar tidak sebagus Samsung Galaxy Note 3

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba (lanjut)

4.7 Hasil Kuisisioner Pra-Aplikasi

Kuisisioner pra-aplikasi merupakan kuisisioner yang ditujukan kepada responden sebelum hasil jadi aplikasi media pembelajaran dalam yang ditujukan kepada 25 orang responden yang terdiri dari Wartawan Kampus, mahasiswa dan umum. Hasil kuisisioner pra-aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.3, sebagai berikut :

No	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah tampilan sebuah aplikasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik membuat anda lebih fokus dalam belajar	13	11	1	0	0
2	Apakah dengan adanya media pembelajaran Ilmu Jurnalistik berbasis android membuat anda lebih mudah untuk belajar ilmu jurnalistik	5	19	0	1	0
3	Apakah anda telah memiliki pengetahuan dasar mengenai ilmu jurnalistik hanya dengan melihat internet.	0	3	11	7	4
4	Apakah pendidikan formal mengenai Ilmu Jurnalistik di Bandar Lampung sangat sedikit	10	13	2	0	0
5	Apakah pendidikan ilmu jurnalistik sangat mempengaruhi dalam melakukan tugas kewartawanan	11	12	1	1	0
6	Apakah dengan sedikitnya pendidikan tentang ilmu jurnalistik di Bandar Lampung mempengaruhi terhadap sedikitnya wartawan kampus yang ada di Bandar Lampung	1	15	6	3	0

7	Apakah tidak adanya pembelajaran tentang ilmu jurnalistik, membuat tugas kewartawanan menjadi sulit	7	8	6	4	0
8	Apakah materi pembelajaran ilmu jurnalistik di komunitas / kampus sangat sedikit	2	13	3	6	1
9	Apakah anda sering belajar ilmu jurnalistik menggunakan internet	8	8	4	4	1
10	Apakah pembelajaran ilmu jurnalistik dengan menggunakan <i>android</i> membantu anda	13	8	3	0	0
11	Apakah tanpa mempelajari dasar-dasar ilmu jurnalistik anda dapat melakukan tugas kewartawanan dengan baik	4	3	7	10	1

Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner Pra-Aplikasi

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

4.8 Hasil Kuisisioner Paska Aplikasi

Setelah aplikasi telah jadi penulis melakukan tahap uji coba maka selanjutnya penulis melakukan analisis kuesioner pada 25 orang responden untuk mengetahui tanggapan dari pengguna terhadap aplikasi ini yang terdiri dari pelajar, mahasiswa dan umum. Hasil kuisisioner paska aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.4, sebagai berikut :

No	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah aplikasi ini merupakan aplikasi pertama tentang pembelajaran Ilmu Jurnalistik yang anda gunakan	15	9	1	0	0
2	Apakah tampilan aplikasi ini interaktif dan menarik	11	12	3	0	0
3	Apakah aplikasi ini mudah digunakan	13	12	0	0	0
4	Apakah aplikasi ini tidak membosankan	14	11	0	0	0
5	Apakah informasi yang disajikan sudah lengkap dan mudah dipahami	5	14	6	0	0
6	Apakah aplikasi ini yang materi didalamnya, tidak membutuhkan koneksi Internet, membantu anda dalam menggunakannya.	13	11	1	0	0
7	Apakah aplikasi ini menambah pengetahuan anda tentang Ilmu Jurnalistik.	12	12	1	0	0
8	Apakah dengan adanya aplikasi ini membuat anda lebih semangat dalam mempelajari ilmu jurnalistik	14	8	3	0	0
9	Apakah aplikasi ini perlu disosialisasikan ke khalayak khususnya Wartawan Kampus	13	12	0	0	0
10	Apakah dengan pengetahuan yang terdapat di aplikasi ini membuat anda ingin menggali lebih dalam lagi untuk mempelajari ilmu jurnalistik.	15	10	0	0	0

Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner Paska Aplikasi

Keterangan :

SS : Sangat Setuju **TS** : Tidak Setuju **KS** : Kurang Setuju
S : Setuju **STS** : Sangat Tidak Setuju

4.9 Pembahasan

Pada pembahasan ini akan dijelaskan beberapa kelebihan dan kelemahan aplikasi media pembelajaran ilmu jurnalistik, berikut adalah kelebihan dan kekurangan pada aplikasi ini :

1. Kelebihan

- a) System pembelajaran lebih inovatif dan interaktif
- b) Media pembelajaran ini bersifat *portable* atau dapat dibuka melalui perangkat mobile
- c) Ukuran file kecil sehingga tidak menggunakan ruang memori yang besar
- d) Penggunaannya sangat sederhana dan mudah dijalankan

2. Kelemahan

- a) Informasi lebih sedikit
- b) Hanya bisa dibuka oleh perangkat dengan sistem operasi *android*
- c) Tidak ada perlindungan hak cipta sehingga bisa di duplikat