



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI
DALAM MENDUKUNG
MANAJEMEN RITEL**

Hari, Tanggal;
Di Aula Lantai 3 Kampus
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
Jl. Soekarno Hatta No. 643 Bandung

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI
DALAM MENDUKUNG MANAJEMEN RITEL



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia



DAFTAR ISI

1. Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Kepuasan Wajib Pajak Terhadap Penggunaan *E-Filling* di Setda Pemkab Bandung Barat
Elan Rusnendar, Nicholas Naibahao
2. Studi Literatur Kepemimpinan Perempuan Budaya Jawa *Asih Asah Asuh* Untuk Meningkatkan Kinerja Organisasi
Sofia Nuryanti
3. Pengaruh Kinerja Keuangan, Kebijakan Dividen, dan Ukuran Perusahaan Terhadap Nilai Perusahaan Non Keuangan
Eko Purwanto
4. Pelaksanaan CSR PT. PLN Persero Meningkatkan Pengetahuan Lingkungan Hidup Masyarakat Kampung Nelayan Hutan Mangrove Surabaya
Rebecca Kizia, Rosita Manurung
5. *Self Disclosure* Homoseksual (Studi Komunikasi Antarpribadi Dalam Hubungan Pertemanan)
Indah Sari
6. Analisis Bahasa Rupa Pada Film Animasi ‘Sita Sings The Blues’
Citra Kemala Putri
7. Analisis Makna Denotasi dan Konotasi Pada Iklan Produk Jeans Levi’s
Citra Kemala Putri
8. Connective Action Melalui Petisi Daring Sebagai Pelengkap Gerakan Sosial Nyata: Petisi Dukong Transportasi Online di Jawa Barat
Rachmawati Windyaningrum, Diwan Setiawan
9. Kemerdekaan Pers! Mengapa dan Untuk Apa?” (Jurnal Dewan Pers, Edisi:12, September 2016 Oleh: Bagir Manan), Sebuah Analisis Wacana Kritis.
Hanafi
10. Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Website SMK Negeri 3 Bandung
Vani Maharani Nasution, Ridona U. S.
11. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing
Reni Nursyanti, Ratih Hardiantini, Nisya Syafiska

12. Aplikasi Pengendalian Produksi di Bagian Pengemasan PT. Bio Farma (Persero)
Rd. Yadi Rakhman Alamsyah, Ade Cahyan
13. Perangkat Lunak Penjualan Online Studi Kasus Pada PT. Sinergi Sukses Mobilindo
Titan Paramayoga, Rd. Yadi Rakhman Alamsyah, Stefanus
14. Pengaruh Sistem Informasi terhadap Efektivitas Kerja Pegawai (Studi Empiris pada Kantor Pusat Yayasan Rumah Zakat Indonesia)
Graha Prakarsa
15. Praanggapan Dalam Interview Ahok Dengan Kompas TV Perihal “Keluarnya Ahok Dari Gerindra”
Dwi Pebrina Sinaga, Eline Rozaliya Winarto
16. Sistem Informasi Pengelolaan Data Penggunaan Sumber Energi Dalam Industri Garmen (Studi Kasus: PT. Kahatex Bandung)
Chairul Habibi, Marwondo
17. Pemodelan Arsitektur Enterprise Sekolah Menggunakan Enterprise Arsitektur Planing (EAP)
Reni Nursyanti, R. Yadi Rahman A, Rohmat
18. Pemanfaatan Teknologi Radio Frequency Identification (RFID) Untuk Mendeteksi dan Mengidentifikasi Kehadiran
Ivan Michael Siregar
19. Implementasi SIG Pada Pengelolaan Sumber Benih Tanaman Hutan
Ivan Michael Siregar
20. Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Pengetahuan Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Pada KPP Pratama Bandung Bojonagara
Eko Purwanto, Nabilah Rizky Faujiah
21. Pengaruh Jumlah Wisatawan, Jumlah Hotel, Terhadap Penerimaan Pajak Hotel
Eko Purwanto
22. Aplikasi Perencanaan Produksi (Studi Kasus: PT Multi Garmentama)
Marwondo, Vani Maharani Nasution
23. Implementasi Aplikasi Mobile Android Untuk Manajerial Pelawatan Anggota Organisasi
Akbar Pasha, Ivan Michael Siregar
24. Pengembangan Sistem Informasi Penanganan Keluhan (Studi Kasus: Istana Plaza)
Chairul Habibi, Riki Aprian

25. Perancangan Desain User Experience (UX) dan User Interface (UI) Aplikasi 'Ruang Anak'
Nichi Hana Karlina, Annisa Ayuratnasari
26. Perancangan Identitas Visual dan Media Launching Komunitas 'Peduli Jilbab on The Street' Regional Bandung
Nichi Hana Karlina, Titin Mulyati
27. Perancangan Single Page Application menggunakan Flask-Restful dan Mithril.js (Studi Kasus: Website Directory Travel Haji dan Umroh)
Teguh Reinaldo
28. Hubungan Antara Atribusi Bencana Banjir Dengan Dukungan Sosial Pada Warga Kelurahan Andir Kecamatan Baleendah Bandung Selatan
Evi Srinur Hastuti

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK PENUTUR ASING

Reni Nursyanti¹⁾, Ratih Hardiantini²⁾, Nisya Syafiska³⁾

Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia

reninursyanti@unibi.ac.id¹⁾, vani.maharani@unibi.ac.id²⁾, seawaves2101@gmail.com³⁾

Abstrak :

Bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi yang dilakukan baik secara lisan maupun tulisan berupa kata-kata, symbol maupun isyarat untuk mempelajari hal-hal lain dalam kehidupan sehari-hari. Banyak orang yang mempelajari Bahasa Asing untuk menambah pengetahuan mereka. Bahasa Indonesia menjadi salah satu bahasa yang diminati oleh para penutur asing untuk dipelajari. Akan tetapi, para penutur asing menemukan kesulitan dalam mempelajari Bahasa Indonesia, dari mulai pelafalan kata hingga pola kalimat yang berbeda. Media pembelajaran ini dibuat untuk dapat menjadi solusi dalam membantu para penutur asing dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dalam pengumpulan datanya, sedangkan model pengembangan perangkat lunaknya menggunakan metode waterfall.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Waterfall.

Abstract :

Language is a form of communication is done either orally or in written form of words, symbols, or gestures to learn other things in daily life. Many people learn foreign language to increase their knowledge. Bahasa became one of the languages of interest by foreigners to learn. However, foreigners find difficulty in learning bahasa, start from the pronunciation to different sentence patterns. This learning media is created to be a solution in helping foreigners in learning Bahasa. This research uses descriptive method in collectin data, while the software development model using waterfall method.

Keyword : Learning Media, Bahasa, Waterfall

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era globalisasi yang semakin maju dan canggih hampir dialami dalam seluruh bidang. Dengan teknologi kita dapat melakukan aktivitas sehari-hari dengan lebih mudah, cepat dan akurat, serta memberikan wawasan yang lebih luas. Sehingga setiap tindakan maupun kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi juga berdampak dalam dunia pendidikan, yaitu dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka konvensional menjadi pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia, memberikan kemudahan dalam pengaksesan dimana saja dan kapan saja, dengan kata lain teknologi informasi digunakan sebagai fasilitator dalam pemerataan penyebaran ilmu pengetahuan dalam pendidikan. Hal tersebut didukung dengan semakin banyak pilihan media pembelajaran berbasis website yang dapat digunakan.

Media Pembelajaran bertujuan untuk membantu dalam keperluan belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran proses belajar dapat dilakukan dengan mudah, selain itu media pembelajaran berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, dan mempertinggi daya serap dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dalam mempelajari Bahasa Indonesia untuk para penutur Asing.

Bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi yang dilakukan baik secara lisan maupun tulisan berupa kata-kata, symbol maupun isyarat untuk mempelajari hal-hal lain dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan di lingkungan masyarakat. Menurut Harun Rasyid, Mansyur & Suratno "Bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan" (2009: 126).

BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia (berbicara, menulis, membaca dan mendengarkan) bagi penutur asing. Akan tetapi, para penutur asing menemukan kesulitan dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Dari mulai pola kalimat yang digunakan dalam Bahasa Indonesia, pelafalan kata, penggunaan waktu di Indonesia dan lain sebagainya. Oleh karena itu para penutur asing membutuhkan suatu media yang dapat mempermudah mereka dalam mempelajari Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dalam penelitian yang dilakukan Sandy Kosasi yang berjudul "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar" diterangkan bahwa penelitian berbentuk studi literatur dan pembuatan aplikasinya menggunakan metode prototype. Sedangkan aplikasi yang akan dibuat oleh penulis menggunakan metode waterfall. Pengaplikasian menggunakan model ini mudah, kelebihan dari model ini adalah ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh, eksplisit, dan benar di awal project, maka sistem dapat berjalan dengan baik dan tanpa masalah.

1.1 Rumusan Masalah

Dari penjabaran diatas adapun rumusan masalah yang dihadapi adalah:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja?
2. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran dengan tampilan yang menarik agar dapat menambah motivasi dalam belajar Bahasa Indonesia?
3. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran yang dapat membantu pengguna dalam mempelajari Bahasa Indonesia yang baik dan benar?

2. LANDASAN TEORI DAN ALUR PIKIR PENELITIAN

2.1 Definisi Media Pembelajaran

Schramm (1977) dikutip dalam Rudi dan Cepi menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah:

“Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.” (2008: 6).

Sedangkan menurut Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagai:

“Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.” (2008:7)

Berdasarkan definisi para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah sarana komunikasi dalam bentuk teknologi yang dapat membantu proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

2.2 Jenis – jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich yang dikutip dari Widyastuti dan Nurhidayati, mengemukakan bahwa:

“Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran yaitu:

1. media cetak/teks;
2. media pameran/display;
3. media audio;
4. gambar bergerak/motion pictures;
5. multimedia;
6. media berbasis web atau internet.” (2010)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang penulis kembangkan adalah berupa media pembelajaran berbasis web.

2.3 Media Pembelajaran Berbasis Website

Menurut Rusman dalam Model-Model Pembelajaran, menjelaskan bahwa

media pembelajaran Berbasis Website adalah :

“Semua pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.” (2011:335).

2.4 Bahasa

Menurut Depdiknas menjelaskan bahwa bahasa adalah:

“Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya.” (2005: 3)

Sedangkan menurut Harun Rasyid, Mansyur & Suratno:

“Bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan.” (2009: 126).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Bahasa adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pikiran dan perasaan manusia melalui suara/bunyi.

2.5 Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa Melayu yang dijadikan sebagai bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, tepatnya sehari sesudahnya, bersamaan dengan mulai berlakunya konstitusi. Dari sudut pandang linguistik, bahasa Indonesia adalah salah satu dari banyak ragam bahasa Melayu. Dasar yang dipakai adalah bahasa Melayu Riau (wilayah Kepulauan Riau sekarang) dari abad ke-19. Dalam perkembangannya ia mengalami perubahan akibat penggunaannya sebagai bahasa kerja di lingkungan administrasi kolonial dan berbagai proses pembakuan sejak awal abad ke-20. Penamaan "Bahasa Indonesia" diawali sejak dicanangkannya Sumpah Pemuda, 28 Oktober 1928, untuk

menghindari kesan "imperialisme bahasa" apabila nama bahasa Melayu tetap digunakan. Proses ini menyebabkan berbedanya Bahasa Indonesia saat ini dari varian bahasa Melayu yang digunakan di Riau maupun Semenanjung Malaya. Hingga saat ini, Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang hidup, yang terus menghasilkan kata-kata baru, baik melalui penciptaan maupun penyerapan dari bahasa daerah dan bahasa asing.

2.6 Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA)

BIPA adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia (berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan) bagi penutur asing. BIPA sendiri dibentuk oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) melalui Program BIPA.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode deskriptif. Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, membuat perbandingan atau evaluasi dan menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

3.2 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Menurut Mardalis, studi pustaka adalah :
"Mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, catatan, majalah, dan kisah-kisah sejarah." (1999).

Dalam penelitian ini studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan teori-teori mengenai pengembangan aplikasi pembelajaran.

2. Observasi

Sugiono menuturkan bahwa observasi adalah :

"Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan participant observation dimana dalam observasi ini, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian." (2013:145).

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan secara langsung, yaitu dengan mengamati materi yang digunakan oleh BIPA.

3. Wawancara

Definisi wawancara menurut Sugiono adalah:

"Interview atau wawancara merupakan tehnik pengumpulan data secara langsung dengan berbagai pertanyaan. Tehnik pengumpulan data ini digunakan ketika peneliti membutuhkan informasi atau untuk menemukan permasalahan terdahulu yang harus diteliti. Selain itu interview atau wawancara juga digunakan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau lebih kecil." (2012:137).

Dalam penelitian ini penulis mewawancarai 25 orang responden.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan perangkat lunak penulis menggunakan model waterfall (air terjun). Model pengembangan waterfall merupakan model yang diawali dengan cara mengumpulkan dan menentukan kebutuhan sistem, kemudian model ini memungkinkan sistem menjadi produk akhir yang siap pakai (Simarmata, 2010, p. 54). dengan beberapa tahapan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Metode SDLC

Adapun penjabaran dari pengembangan sistem menggunakan waterfall (Air Terjun) yaitu sebagai berikut.

a. Kebutuhan Sistem

Merupakan tahapan pertama pada model waterfall, yaitu mendeskripsikan kebutuhan sistem mulai dari pembuatan atau sistem dimana perangkat lunak hendak di implementasikan. Adapun kebutuhan sistem tersebut terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut.

b. Kebutuhan Software

Berikut ini merupakan software atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan mengimplementasikan aplikasi sistem pendukung keputusan ini yaitu sebagai berikut.

1. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu
2. Media penyimpanan Database yaitu MySQL.
3. Sistem operasi yang digunakan yaitu Microsoft Windows.
4. Dreamweaver 8
5. Xampp Control Panel

c. Kebutuhan Hardware

Berikut ini merupakan spesifikasi minimal perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi sistem pendukung keputusan ini yaitu sebagai berikut.

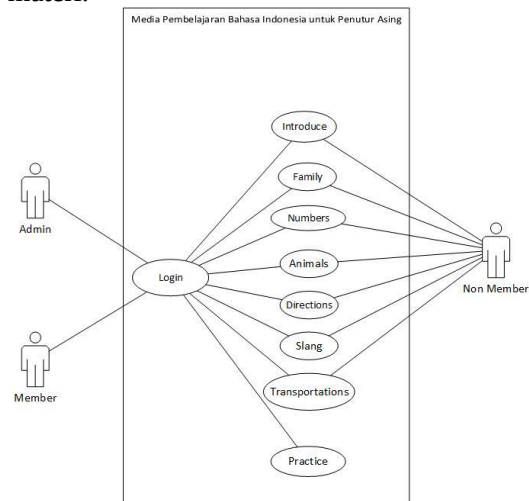
1. Processor Intel Core 2 Duo
2. VGA 1GB
3. Hardisk 500GB

3.2 Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak ini menggunakan UML (Unified Modeling Language), sebagai bahasa pemodelannya. Adapun rancangan UML yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Use Case Diagram

Media pembelajaran yang dibuat ini memiliki 3 aktor yaitu admin, member dan non member. Admin dapat melakukan login dan mengelola sistem, member dapat melihat materi dan melakukan latihan, member Non Member hanya dapat melihat materi.

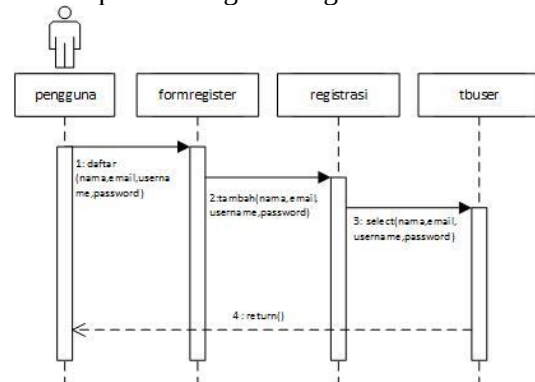


Gambar 3.2

Use Case Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing

2. Rancangan Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Registrasi

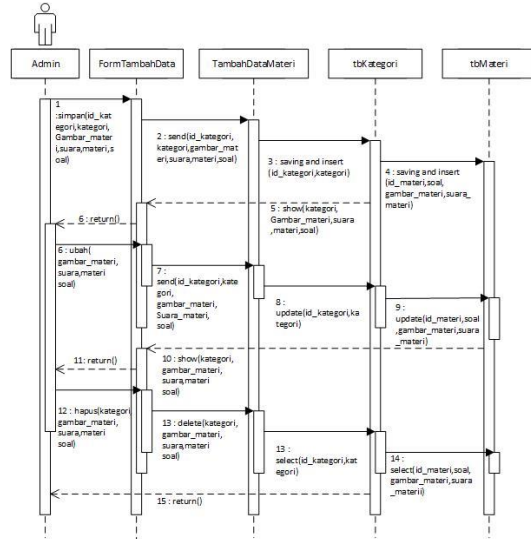


Gambar 3.3

Sequence Diagram Login

Gambar di atas menjelaskan proses yang terjadi dalam aplikasi ketika pengguna melakukan login hingga memasuki halaman utama.

b. Sequence Diagram Kelola Materi Admin



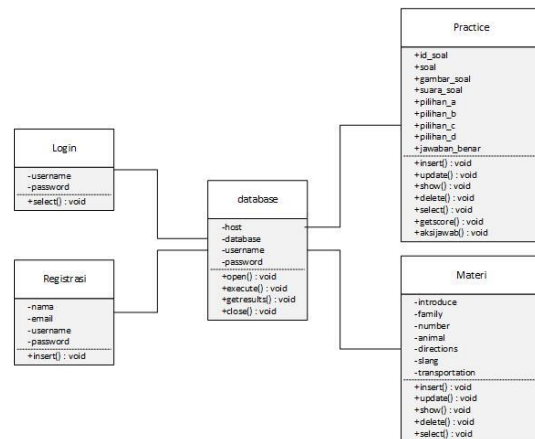
Gambar 3.4

Sequence Diagram Kelola Materi

Gambar di atas menjelaskan proses-proses yang terjadi pada aplikasi ketika admin melakukan Kelola Data Materi. Pada proses ini melibatkan beberapa proses, yang pertama yaitu “simpan”, dan memasukkan data ke database, kemudian memunculkan kembali data yang tersimpan pada tabel di halaman “Tambah Data”.

3. Rancangan Class Diagram

Berikut merupakan hubungan antar kelas yang terdapat pada Aplikasi “Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing”.



Gambar 3.5

Rancangan Class Diagram

4. IMPLEMENTASI

4.1 Batasan Implementasi

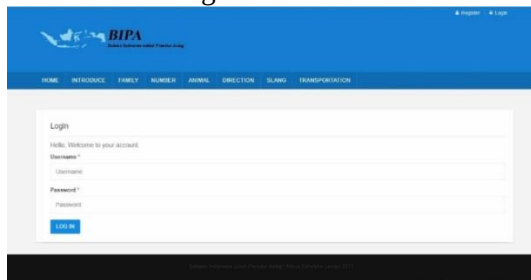
Berdasarkan hasil pembahasan dari analisis dan perancangan, ada beberapa tahapan-tahapan dalam implementasi pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing ini. batasan implementasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran guna membantu pengajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing dalam memperkenalkan diri, mengenal sebutan untuk anggota keluarga, mengenal penyebutan angka dan waktu, mengenal nama-nama binatang, mengenal sebutan penunjuk arah, mengenal nama-nama sarana transportasi dan bahasa informal.
2. Interaksi terhadap button menggunakan mouse.
3. Media pembelajaran berbasis web.
4. Media pembelajaran bersifat online.
5. Media pembelajaran akan berjalan pada platform sistem operasi Windows, Mac, Linux dan Sun Solaris.

4.2 Implementasi Antarmuka

Antarmuka (interface) dapat diartikan sebagai salah satu layanan yang disediakan oleh perangkat lunak sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat lunak. Implementasi antarmuka pembangunan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing ini berbasis website yang disiapkan sesuai dengan rancangan antarmuka sistem yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

1. Halaman Login

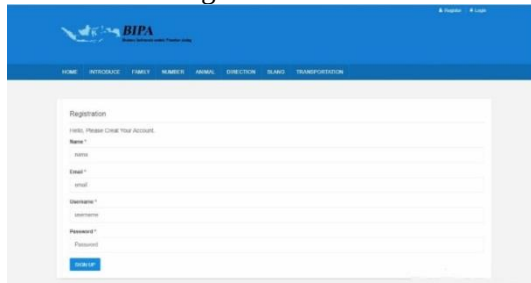


Gambar 4.1
Halaman Login

Halaman Login adalah terdiri dari :

- Field username, untuk memasukkan username yang dimiliki.
- Field password, untuk memasukkan password yang dimiliki.
- Tombol Sign In, aksi untuk melakukan login agar dapat masuk kedalam program sesuai hak akses, yaitu Admin dan Member.
- Link Registrasi, link untuk berpindah ke form registrasi.

2. Halaman Registrasi

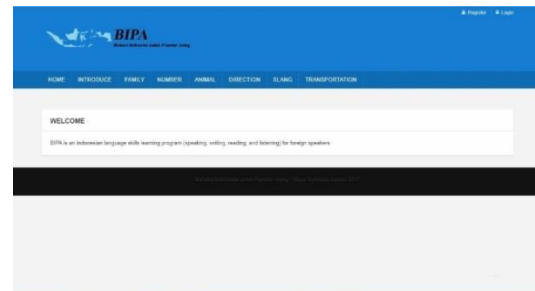


Gambar 4.2
Halaman Registrasi

Halaman registrasi terdiri dari:

- Field Name, untuk memasukkan nama pengguna.
- Field Email, untuk memasukkan email pengguna.
- Field Username, untuk memasukkan username pengguna.
- Field Password, untuk memasukkan password pengguna.
- Tombol Sign Up, aksi untuk melakukan registrasi.

3. Halaman Utama



Gambar 4.3
Halaman Utama

Halaman Utama adalah tampilan awal dari program yang dibuat. Adapun terdiri dari :

- Link Login, untuk melakukan login admin atau member.
- Link Register, untuk mendaftarkan diri sebagai member.
- Menu Home, tampilan halaman utama.
- Menu Introduce, menampilkan materi introduce.
- Menu Family, menampilkan materi family.
- Menu Number, menampilkan materi number.
- Menu Animal, menampilkan materi animal.
- Menu Direction, menampilkan materi direction.
- Menu Slang, menampilkan materi slang.
- Menu Transportation, menampilkan materi transportation.

4.3 Pengujian Aplikasi

Dalam pengujian aplikasi ini, penulis menggunakan black box testing karena

untuk menguji fungsionalitas program serta output yang dihasilkan. Berikut adalah pengujian yang dilakukan oleh penulis:

No	Komponen yang Diuji	Pengujian	Output yang Diharapkan	Output yang Diuji	Hasil Uji
1.	Login	Username dan Password	Menampilkan halaman utama admin	Menampilkan halaman utama admin	Valid
2.	Tambah Materi	Menambah Data Materi	Data Materi bertambah	Data Materi bertambah	Valid
3.	Edit Materi	Merubah Data Materi	Data Materi berubah	Data Materi berubah	Valid
4.	Hapus Materi	Menghapus Data Materi	Menghapus Data Materi	Data Materi Terhapus	Valid
5.	Tambah Data Latihan	Menambah Data Latihan	Menambah Data Latihan	Data Latihan bertambah	Valid
6.	Edit Latihan	Merubah Data Latihan	Merubah Data Latihan	Data Latihan berubah	Valid
7.	Hapus Latihan	Menghapus Data Latihan	Menghapus Data Latihan	Data Latihan terhapus	Valid

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan Tugas Akhir yang penulis buat, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing ini dibuat dengan menggunakan system komputerisasi yaitu membuat program aplikasi web dengan Macromedia Dreamweaver, bahasa program HTML, PHP, dan menggunakan database MySQL.
2. Media pembelajaran dibuat untuk mempermudah para penutur asing dalam mempelajari Bahasa Indonesia.
3. Dalam media pembelajaran ini memiliki soal latihan dan skor yang dapat digunakan pengguna untuk mengukur pemahaman dalam mempelajari Bahasa Indonesia

5.2 Saran

Adapun saran-saran dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Penambahan tingkatan materi yang lebih lengkap.
2. Penambahan jenis-jenis kuis yang bervariasi.
3. Penambahan animasi yang dapat membuat media pembelajaran terlihat lebih menarik.
4. Adanya history pada skor untuk mengetahui perkembangan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

badanbahasa.kemdikbud.go.id
 balaibahasajabar.kemdikbud.go.id
 Dewi Handayani Untari Ningsih, M.Kom.,
 Agnes Widyaningrum, SE,S.Pd., Ririn
 Marlina S.Pd. 2010. Aplikasi
 Pembelajaran Kosa Kata dan
 Pronunciation Bahasa Inggris
 Berbasis Multimedia Bagi Siswa
 Sekolah Dasar.

- Eri Haeril Jana, Tri Ginanjar Laksana. 2012. Aplikasi E-Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran.
- Heru Supriyono. 2014. Ardhiyatma Nur Saputra, Endah Sudarmilah, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android.
- Khrisna Reva. 2014 . Aplikasi Bimbingan Belajar Jarak Jauh (Distance Learning) Pelajaran Matematika Berbasis Web Dengan Metode Web Based Learning (WBL).
- Rudi, S., & Cepi, R. 2008. Media Pembelajaran. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Sandy Kosasi. 2014. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar.
- Sugiono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Alafabeta, H.244.
- Sulhan, Mohammad.2007. Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP & ASP. Yogyakarta: Gava Media.
- Widyastuti, H. Sri dan Nurhidayati. .2010. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa. Kementerian Pendidikan Nasional. Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yudhi Munadi. 2008. Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru, Gaung Persada Press: Ciputat.