

## BAB IV

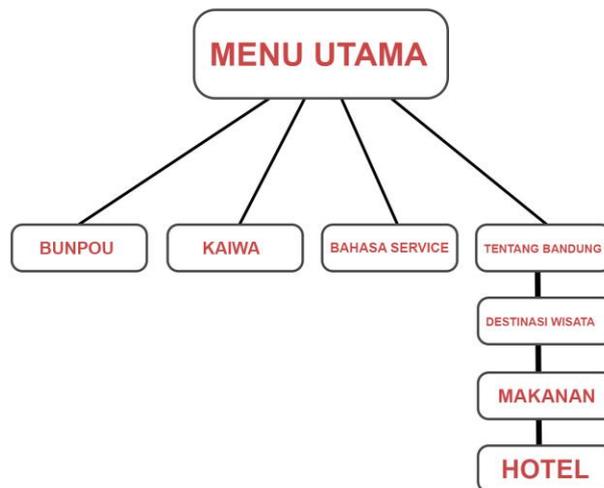
### PEMBAHASAN

#### 4.1 Perancangan dan Proses Pembuatan Aplikasi 日本GO!

Pada proses pembuatan aplikasi 日本GO!, software yang digunakan adalah *Unity* dan *Adobe Photoshop Cs6*. *Unity* digunakan dalam pembuatan tampilan, pengolahan serangkaian animasi dan membuat semua hasil pengolahan menjadi sebuah aplikasi yang dapat berjalan pada *smartphone* berbasis *android*. Sedangkan *Adobe Photoshop Cs6* digunakan untuk mengedit gambar untuk keperluan bahan yang dibutuhkan saat proses pembuatan aplikasi dengan *Unity*, gambar yang sudah melewati proses pengeditan maka akan dimasukkan kedalam aplikasi *Unity* untuk diolah menjadi bagian-bagian yang terdapat pada aplikasi. Dalam bab ini, menjelaskan tentang bagaimana proses pembuatan aplikasi 日本GO!.

##### 4.1.1 Membuat Rancangan Media

Sebelum memasuki tahap pembuatan aplikasi 日本GO!, terlebih dahulu dibuatkan sebuah rancangan awal yang dapat membantu mempermudah pembuatan aplikasi. Hal ini bertujuan agar memudahkan proses pengembangan aplikasi ke tahap yang lebih jelas sehingga pada saat proses pembuatan aplikasi tidak mengalami kekeliruan karena rancangan awalnya sudah jelas. Berikut ini adalah rancangan aplikasi 日本GO!.



**Gambar 4.1**  
Rancangan Pembuatan Aplikasi

1. *Menu Utama*: menyediakan lima pilihan menu, yaitu *Bunpou*, *Kaiwa*, *Bahasa Service*, *Tentang Bandung* dan *Profil*.
2. *Bunpou*: berisikan dengan lima buah materi pola kalimat.
3. *Kaiwa*: berisikan 1 buah percakapan dengan skema restoran yang bersumber dari buku *Japanese For Hotel Staff*.
4. *Bahasa Service*: berisikan kosakata dalam bidang *service hotel* yang bersumber dari buku *Japanese For Hotel Staff*.
5. *Tentang Bandung* : berisikan informasi tentang bandung yang meliputi *Destinasi Wisata*, *Makanan*, dan *Hotel*.
6. *Profil*: berisikan data diri pembuat aplikasi.

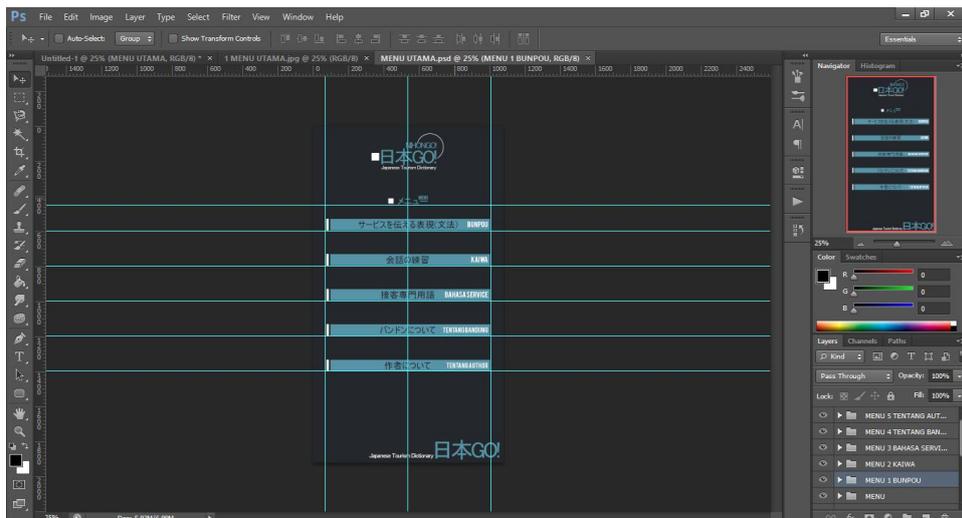
#### 4.1.2 Membuat Desain Media

Setelah konsep rancangan media sudah dibuat, tahapan selanjutnya adalah membuat desain yang diperlukan untuk membuat media. Sebelum semua bahan diolah, maka terlebih dahulu membuat desain untuk aplikasi. Desain yang dibuat

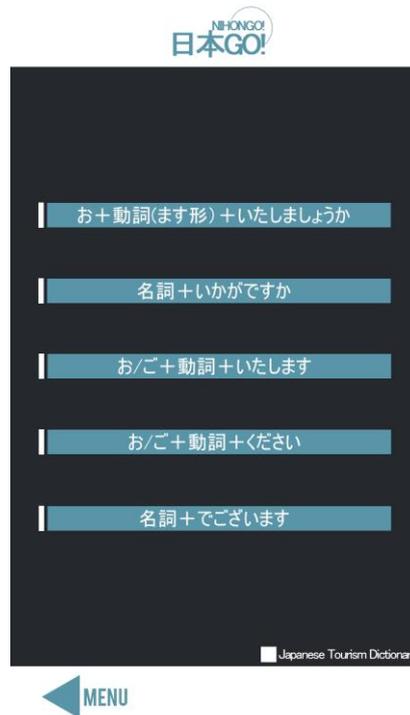
adalah tampilan menu utama, pembuatan tombol dan pembuatan gambar yang akan dimasukkan kedalam *Unity* untuk diolah menjadi sebuah animasi.



**Gambar 4.2**  
Tampilan Menu Utama 日本GO!



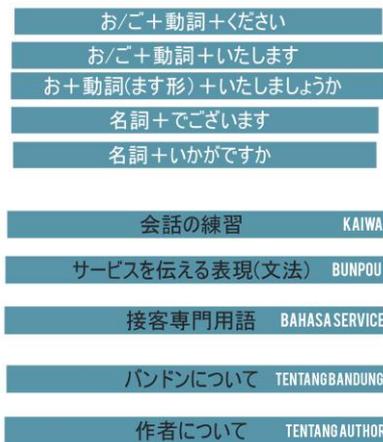
**Gambar 4.3**  
Desain Layout Menu Utama



**Gambar 4.4**  
Tampilan Menu Materi *Bunpou*



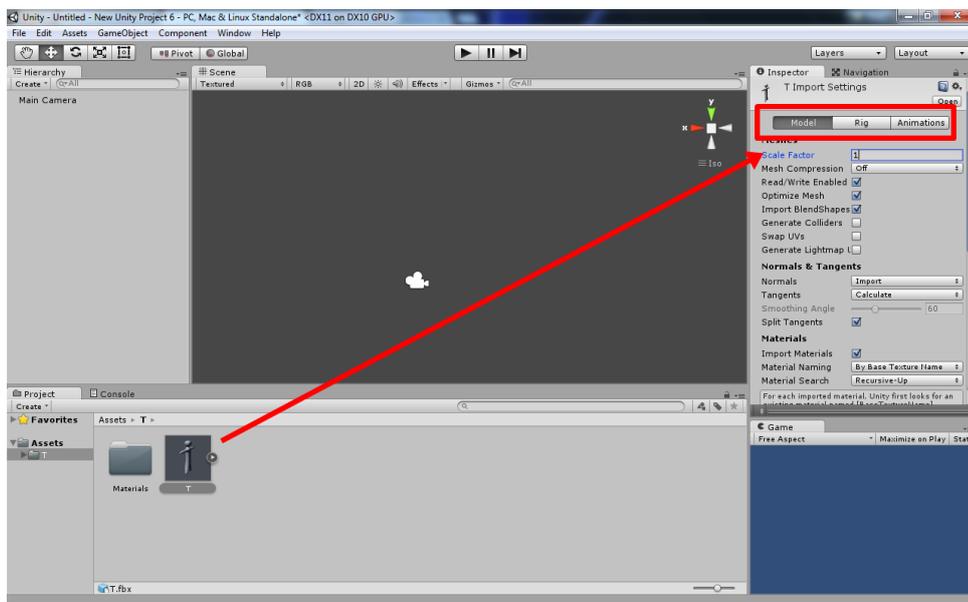
**Gambar 4.5**  
Tampilan Menu Bahasa Service



**Gambar 4.6**  
Desain *Button* dan Animasi aplikasi *日本GO!*

### 4.1.3 Mengimport Desain ke dalam *Unity*

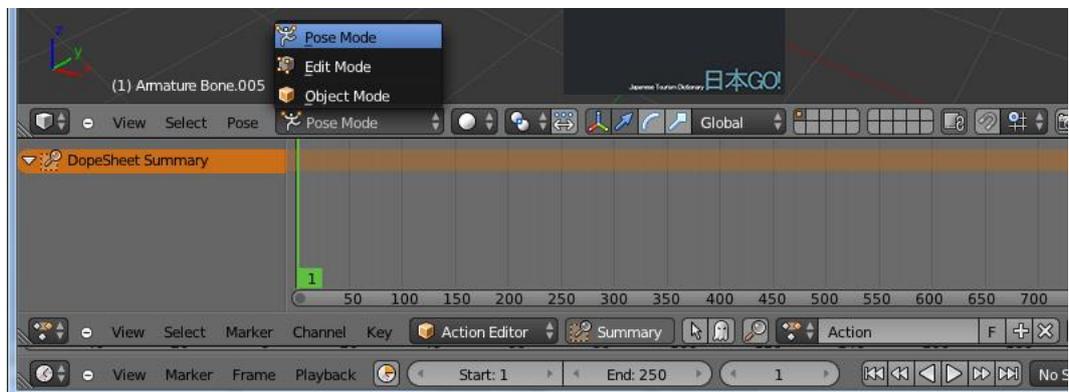
Setelah semua bahan desain yang diperlukan sudah terkumpul, langkah selanjutnya adalah memasukan desain yang telah dibuat kedalam *library Unity*.



**Gambar 4.7**  
Memasukan Desain dan Gambar

#### 4.1.4 Membuat Animasi

Tahap selanjutnya adalah membuat animasi dari gambar yang telah di desain sebelumnya. Gambar tersebut harus terlebih dahulu dimasukan ke dalam *library* untuk kemudian diolah menjadi sebuah animasi yang dapat bergerak. Animasi yang digunakan adalah *classic tween*, dengan animasi *classic tween* gambar dapat bergerak dari atas ke bawah atau dari kiri ke kanan, pergerakan gambar dapat diatur sesuai kehendak. Dapat dilihat contohnya ketika memasuki halaman Menu Utama.

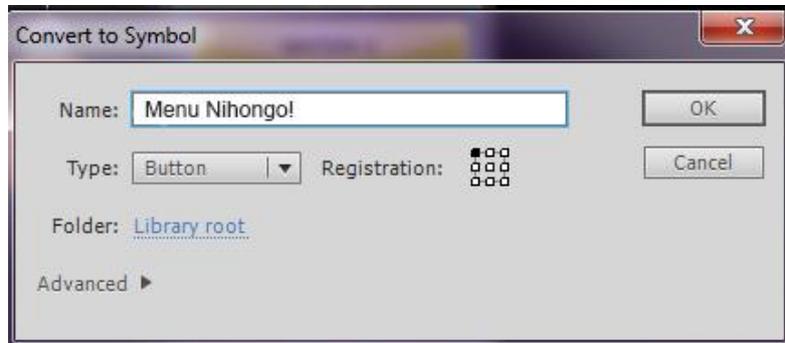


**Gambar 4.8**  
Animasi pada Menu Utama

#### 4.1.5 Membuat Button

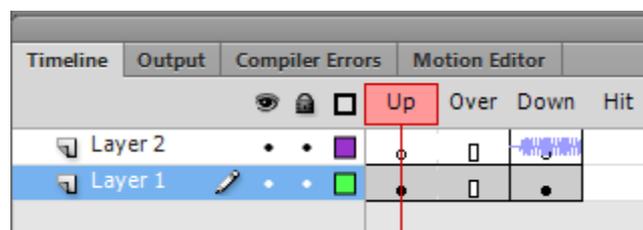
Setelah selesai membuat animasi, tahap selanjutnya adalah membuat button yang berfungsi sebagai navigasi antara pengguna dengan aplikasi yang sedang digunakan. Dengan navigasi dari *button*, *button* bisa berkomunikasi satu sama lain dari *button* satu ke *button* yang lainnya. *Button* yang dibuat untuk navigasi antar *button* adalah *button bunpou*, *Kaiwa*, *profil*, *materi bunpou*, *home*, *back*, dan lain-lain. Cara untuk membuat *button* adalah dengan cara menyeleksi gambar atau juga

objek yang ingin dibuat menjadi *button*. Setelah terseleksi, lalu klik kanan kemudian klik *Convert to Symbol*. Lalu akan muncul kotak dialog sebagai berikut:



**Gambar 4.9**  
Kotak Dialog *Convert to Symbol*

Di dalam area kerja *button*, terdapat informasi dan pengaturan untuk merubah tampilan, memberi efek, memberi teks dan lain-lainnya. Untuk merubahnya biasanya ada pada *toolbar timeline*. *Timeline* dari *button* terdiri dari empat *frame* yaitu *Up*, *Over*, *Down*, dan *Hit*. *Frame Up* merupakan tampilan awal *button* ketika kursor ada di luar area *button*, *frame Over* merupakan tampilan ketika kursor berada di dalam area *button*, *frame Down* merupakan tampilan ketika *button* di klik, dan *frame Hit* merupakan area *button*.



**Gambar 4.10**  
*Frame Button*

Pada *frame*, dapat ditambahkan efek *sound* yang berguna sebagai indikator bahwa *button* berfungsi dengan baik. Untuk menambahkan efek *sound*, kita hanya perlu menambahkan efek *sound* pada *library*. Efek *Sound* ditambahkan pada *frame Down*.

#### 4.1.6 Menambahkan *Action Script*

Langkah selanjutnya adalah menambahkan *Action Script* terhadap objek yang berfungsi untuk mengirimkan perintah agar objek tersebut dapat bergerak sesuai perintah yang dibuat. *Action Script* yang digunakan adalah *Action Script 3.0*. Objek-objek yang ditambahkan pada aplikasi *日本 GO!* adalah :

##### 1. *ActionScript* pada *Button* Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat 5 *button* yang berfungsi untuk melakukan navigasi ke dalam halaman yang berisikan masing-masing konten yang terdapat didalamnya. Agar *button* tersebut dapat berfungsi, maka diberikan *Action script* pada *button bunpou, tesuto, profil* yaitu:

```
PolaKalimatBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_MouseClickHandler);  
function fl_MouseClickHandler(event:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndStop(25);  
}  
PembuatBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
fl_MouseClickHandler_7);  
function fl_MouseClickHandler_7(event:MouseEvent):void
```

```

{
    gotoAndPlay(168);

    LatihanSoalBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_MouseClickHandler_11);

    function fl_MouseClickHandler_11(event:MouseEvent):void
    {
        gotoAndPlay(203);
    }
}

```

Tiap angka yang *di bold* adalah nomor dari frame/halaman. Berarti *button* melakukan perintah *gotoAndStop* yang berarti *button* akan mengantarkan ke frame/halaman yang dituju lalu berhenti setelah sampai di *frame* yang dituju. Untuk perintah *gotoAndPlay* kurang lebih sama dengan *gotoAndStop* hanya saja ketika sampai di *frame* tujuan, maka akan melakukan perintah yaitu melanjutkan ke *frame* berikutnya.

## 2. *ActionScript* pada *Button Home* dan *Back*

Untuk memudahkan navigasi untuk kembali ke halaman menu utama dan untuk kembali ke frame yang sebelumnya. Maka dibutuhkan *button* yang bertugas untuk mengantarkan pada *frame* yang dituju. *Action script* yang terdapat pada *button* ini adalah :

```

HomeBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_4);

function fl_MouseClickHandler_4(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndPlay(1);
}

```

```

}

BackBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_MouseClickHandler_5);

function fl_MouseClickHandler_5(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndPlay(26);
}

```

*Action script* yang digunakan adalah *GotoAndPlay* karena *button* tersebut mempunyai tugas untuk berpindah ke *frame* yang dituju lalu melanjutkan ke *frame* yang berikutnya. Dimana pada *frame* berikutnya terdapat *frame* yang berisi pembahasan materi. *Frame* 1 berisi halaman Menu Utama dan *Frame* 26 adalah *frame* sebelumnya.

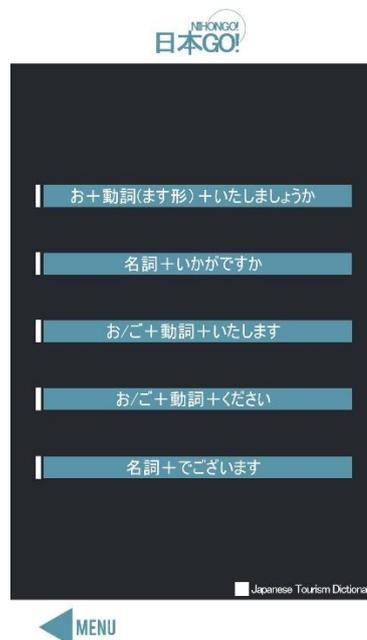
#### **4.2 Proses Pengoperasian Media**

1. Instal aplikasi 日本 GO! pada *smartphone* berbasis *android*. Aplikasi ini hanya dapat berjalan bila *smartphone* telah terpasang aplikasi *Adobe Air*. Jika *smartphone* belum terpasang *Adobe Air*, bisa mengunduhnya langsung di *Google Play Store* dalam perangkat lunak berbasis *android*.
2. Sesudah aplikasi terpasang, buka aplikasi 日本 GO! maka akan muncul tampilan seperti ini.



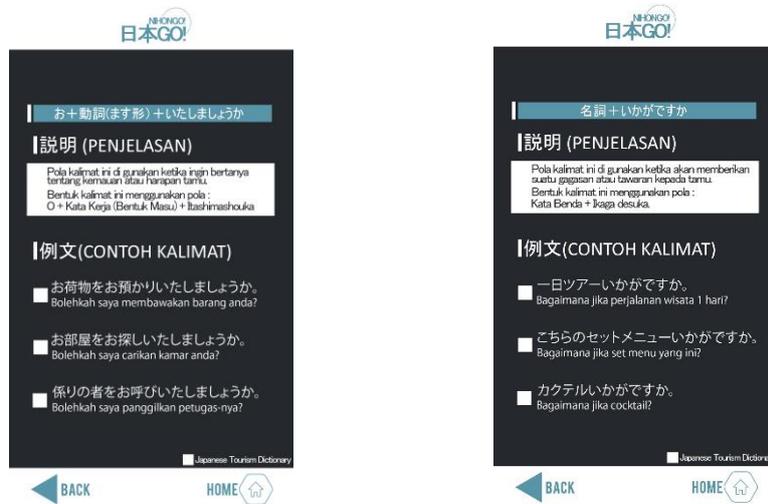
**Gambar 4.11**  
Menu Utama *日本GO!*

3. Kemudian pilih tombol *bunpou* pada menu utama untuk masuk ke dalam materi. Di dalam menu ini terdapat 5 buah anak menu.



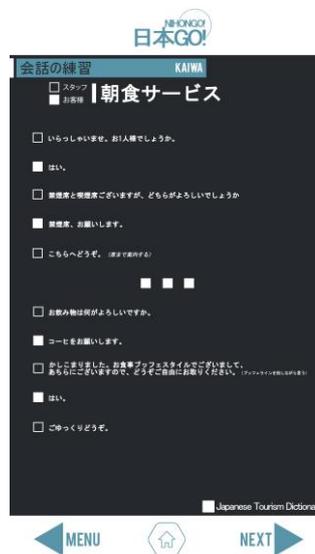
**Gambar 4.12**  
Tampilan Menu *Bunpou*

4. Pada masing-masing menu materi terdapat materi pola kalimat, pilih salah satu menu yang ingin dipelajari.



**Gambar 4.13**  
Tampilan didalam menu *Bunpou*

5. Untuk masuk ke menu *Kaiwa*, maka diperlukan menekan tombol *home* untuk kembali ke menu utama. Setelah itu tekan tombol *Kaiwa* dan akan muncul menu seperti ini.



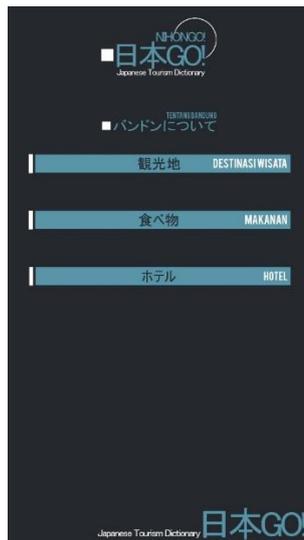
**Gambar 4.14**  
Tampilan Menu *Kaiwa*

6. Untuk masuk ke menu Bahasa Service, maka harus menuju ke menu utama dengan memilih tombol *home*. Setelah itu lalu pilih tombol *Bahasa Service* dan akan muncul tampilan seperti ini.



**Gambar 4.15**  
Tampilan Menu *Bahasa Service*

7. Untuk masuk ke menu Tentang Bandung, maka harus menuju ke menu utama dengan memilih tombol *home*. Setelah itu lalu pilih tombol Tentang Bandung dan akan muncul tampilan seperti ini.



**Gambar 4.16**  
Tampilan Menu Tentang Bandung

8. Untuk memasuki menu *Profil*, maka harus menuju ke menu utama dengan menggunakan tombol *home*, setelah itu dengan menekan tombol Tentang Author maka akan muncul tampilan seperti ini.



**Gambar 4.17**  
Tampilan Menu Tentang Author

### 4.3 Penilaian Responden Terhadap Aplikasi 日本GO!

Untuk mengetahui tanggapan dari responden mengenai aplikasi 日本GO!, maka penulis menyebarkan kuesioner melalui *Google Form* kepada mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia yang sedang atau telah mengontrak mata kuliah *Japanese for Tourism* sebanyak sembilan orang. Kuesioner berupa pertanyaan dengan 2 macam kategori. Kategori pertanyaan terhadap responden meliputi dua aspek yaitu tampilan media yang berjumlah 6 soal dan fungsi media yang berjumlah 7 soal, maka jumlah keseluruhan pertanyaan adalah 13 soal.

Berikut ini adalah hasil dari jawaban responden mengenai tampilan media yang telah diberikan :

#### 4.3.1 Penilaian Responden Terhadap Tampilan Media

**Tabel 4.1**

Tanggapan Responden Mengenai Animasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Animasi yang terdapat pada aplikasi 日本GO menarik.	5	4	0	0	9
	55,56%	44,44%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.1 di atas terlihat bahwa lebih dari setengah responden (55,56%) sangat setuju tampilan animasi yang terdapat pada aplikasi 日本GO! menarik dan hampir setengah responden (44,44%) setuju tampilan animasi yang terdapat pada aplikasi 日本GO! menarik.

**Tabel 4.2**Tanggapan Responden Mengenai *Font*

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Pemilihan font dalam media 日本 GO! terlihat jelas.	6	3	0	0	9
	66,67%	33,33%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.2 di atas terlihat bahwa sebagian besar responden (66,67%) sangat setuju pemilihan font yang terdapat pada aplikasi 日本GO! terlihat jelas dan hampir setengah responden (33,33%) setuju pemilihan font yang terdapat pada aplikasi 日本GO! terlihat jelas.

**Tabel 4.3**

## Tanggapan Responden Mengenai Teks

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Teks dalam media 日本 GO! mudah dibaca.	6	1	2	0	9
	66,67%	11,11%	22,22%	0%	100%

Dari tabel 4.3 di atas terlihat bahwa sebagian besar responden (66,67%) sangat setuju teks yang terdapat pada aplikasi 日本GO! mudah dibaca. Sebagian kecil responden (11,11%) setuju teks yang terdapat pada aplikasi 日本GO! mudah dibaca, lalu sebagian kecil responden (22,22%) tidak setuju bahwa teks yang terdapat pada aplikasi 日本GO! mudah dibaca.

**Tabel 4.4**

## Tanggapan Responden Mengenai Tombol Navigasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Tombol navigasi pada media 日本 GO! berfungsi dengan baik.	3	4	2	0	9
	33,33%	44,44%	22,22%	0%	100%

Dari tabel 4.4 di atas terlihat bahwa sebagian kecil responden (33,34%) sangat setuju tombol navigasi yang terdapat pada aplikasi 日本 GO! berfungsi dengan baik. Hampir setengah responden (44,44%) setuju tombol navigasi yang terdapat pada aplikasi 日本 GO! berfungsi dengan baik, lalu sebagian kecil responden (22,22%) tidak setuju bahwa tombol navigasi yang terdapat pada aplikasi 日本 GO! berfungsi dengan baik.

**Tabel 4.5**

## Tanggapan Responden Mengenai Efek Suara

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Efek suara pada media 日本 GO! berfungsi dengan baik.	5	3	1	0	9
	55,56%	33,33%	11,11%	0%	100%

Dari tabel 4.5 di atas terlihat bahwa lebih dari setengah responden (55,56%) sangat setuju efek suara yang terdapat pada aplikasi 日本 GO! berfungsi dengan baik dan sebagian kecil responden (33,33%) setuju efek suara yang terdapat pada aplikasi 日本 GO!

本 GO! berfungsi dengan baik, lalu sebagian kecil responden (11,11%) tidak setuju bahwa efek suara yang terdapat pada aplikasi 日本 GO! berfungsi dengan baik.

**Tabel 4.6**

Tanggapan Responden Mengenai Tampilan Keseluruhan

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Tampilan secara keseluruhan dari media 日本 GO! menarik.	7	2	0	0	9
	77,78%	22,22%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.6 di atas terlihat bahwa sebagian besar responden (77,78%) sangat setuju tampilan secara keseluruhan yang terdapat pada aplikasi 日本 GO! menarik dan sebagian kecil responden (22,22%) setuju tampilan secara keseluruhan yang terdapat pada aplikasi 日本 GO! menarik.

#### 4.3.2 Penilaian Responden Terhadap Fungsi Media

**Tabel 4.7**

Tanggapan Responden Mengenai Kosakata

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Kosakata dalam Aplikasi 日本 GO! memudahkan untuk pembelajaran	4	5	0	0	9
	44,44%	55,56%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.7 di atas terlihat bahwa hampir setengah responden (44,44%) sangat setuju kosakata yang terdapat pada aplikasi 日本 GO! memudahkan untuk

pembelajaran dan lebih dari setengah responden (55,56%) setuju kosakata yang terdapat pada aplikasi *日本 GO!* memudahkan untuk pembelajaran.

**Tabel 4.8**

Tanggapan Responden Mengenai *Bunpou*

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Pola Kalimat dalam Aplikasi <i>日本 GO!</i> memudahkan untuk pembelajaran.	4	5	0	0	9
	44,44%	55,56%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.8 di atas terlihat bahwa hampir setengah responden (44,44%) sangat setuju pola kalimat yang terdapat pada aplikasi *日本 GO!* memudahkan untuk pembelajaran dan lebih dari setengah responden (55,56%) setuju pola kalimat yang terdapat pada aplikasi *日本 GO!* memudahkan untuk pembelajaran.

**Tabel 4.9**

Tanggapan Responden mengenai percakapan

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Percakapan dalam Aplikasi <i>日本 GO!</i> memudahkan untuk pembelajaran percakapan dalam bidang pariwisata	5	4	0	0	9
	55,56%	44,44%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.9 di atas terlihat bahwa lebih dari setengah responden (55,56%) sangat setuju percakapan yang terdapat pada aplikasi *日本 GO!* memudahkan untuk pembelajaran percakapan dalam bidang pariwisata dan hampir setengah responden

(44,44%) setuju percakapan yang terdapat pada aplikasi *日本GO!* memudahkan untuk pembelajaran percakapan dalam bidang pariwisata.

**Tabel 4.10**

Tanggapan Responden Mengenai Materi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Penjelasan materi dalam Aplikasi <i>日本GO!</i> mudah dipahami.	4	5	0	0	9
	44,44%	55,56%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.10 di atas terlihat bahwa hampir setengah responden (44,44%) sangat setuju penjelasan materi yang terdapat pada aplikasi *日本GO!* mudah dipahami dan lebih dari setengah responden (55,56%) setuju penjelasan materi yang terdapat pada aplikasi *日本GO!* mudah dipahami.

**Tabel 4.11**

Tanggapan Responden Mengenai Kepraktisan Aplikasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Aplikasi <i>日本GO!</i> membuat pengguna praktis dalam mempelajari Bahasa Jepang.	4	5	0	0	9
	44,44%	55,56%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.11 di atas terlihat bahwa hampir setengah responden (44,44%) sangat setuju aplikasi *日本GO!* membuat pengguna praktis dalam mempelajari bahasa

Jepang dan lebih dari setengah responden (55,56%) setuju aplikasi *日本 GO!* membuat pengguna praktis dalam mempelajari bahasa Jepang.

**Tabel 4.12**

Tanggapan Responden Mengenai Perbandingan Aplikasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Aplikasi <i>日本 GO!</i> lebih menarik daripada metode konvensional	5	4	0	0	9
	55,56%	44,44%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.12 di atas terlihat bahwa lebih dari setengah responden (55,56%) sangat setuju aplikasi *日本 GO!* lebih menarik daripada metode konvensional dan hampir setengah responden (44,44%) setuju aplikasi *日本 GO!* lebih menarik daripada metode konvensional.

**Tabel 4.13**

Tanggapan Responden Mengenai Media Alternatif *日本 GO!*

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Aplikasi <i>日本 GO!</i> sebagai media alternatif untuk mempelajari bahasa Jepang dalam bidang pariwisata	5	4	0	0	9
	55,56%	44,44%	0%	0%	100%

Dari tabel 4.13 di atas terlihat bahwa lebih dari setengah responden (55,56%) sangat setuju aplikasi *日本 GO!* sebagai media alternatif untuk mempelajari bahasa Jepang dalam bidang pariwisata dan hampir setengah responden (44,44%) setuju aplikasi

日本 GO! sebagai media alternatif untuk mempelajari bahasa Jepang dalam bidang pariwisata.

### 4.3.3 Penghitungan Data Hasil Kuesioner Secara Keseluruhan

Untuk mengetahui nilai kriterium dan persentase tanggapan responden secara keseluruhan mengenai media ini, penulis menggunakan skala *likert*.

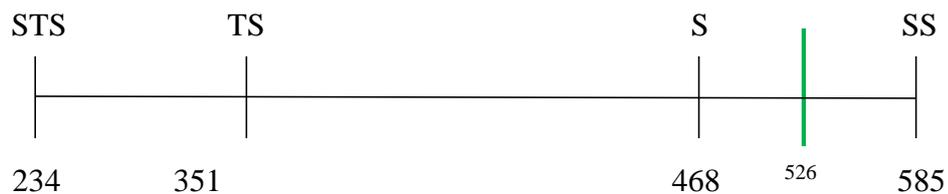
Hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.14**  
Hasil Responden Aplikasi 日本 GO!

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				Presentase
		SS	S	TS	STS	%
a. Tampilan Media						
1	Animasi yang terdapat pada aplikasi 日本 GO menarik.	5	4	0	0	8.2%
2	Pemilihan font dalam media 日本 GO! terlihat jelas.	6	3	0	0	8.4%
3	Teks dalam media 日本 GO! mudah dibaca.	6	1	2	0	8.0%
4	Tombol navigasi pada media 日本 GO! berfungsi dengan baik.	3	4	2	0	7.4%
5	Efek suara pada media 日本 GO! berfungsi dengan baik.	5	3	1	0	8.0%
6.	Tampilan secara keseluruhan dari media 日本 GO! menarik.	7	2	0	0	8.6%
b. Fungsi Media						
1	Kosakata dalam Aplikasi 日本 GO! memudahkan untuk pembelajaran.	4	5	0	0	8.0%
2	Pola Kalimat dalam Aplikasi 日本 GO! memudahkan untuk pembelajaran.	4	5	0	0	8.0%
3	Percakapan dalam Aplikasi 日本 GO! memudahkan untuk pembelajaran percakapan dalam bidang pariwisata.	5	4	0	0	8.2%
4	Penjelasan materi dalam Aplikasi 日本 GO! mudah dipahami.	4	5	0	0	8.0%
5	Aplikasi 日本 GO! membuat pengguna praktis dalam mempelajari Bahasa Jepang.	4	5	0	0	8.0%

6.	Aplikasi <i>日本 GO!</i> lebih menarik daripada metode konvensional.	5	4	0	0	8.2%
7.	Aplikasi <i>日本 GO!</i> sebagai media alternatif untuk mempelajari bahasa jepang dalam bidang pariwisata.	5	4	0	0	8.2%
$\Sigma$		63	49	5	0	
$\Sigma$ Kriterium = Nilai Kategori * Jawaban Pertanyaan		315	196	15	0	
TOTAL NILAI KRITERIUM		526				
Nilai Presentase = Total Nilai Kriterium : Nilai Maksimum * 100 ( 526 : 585 *100 )						89.9%

Dari hasil data kuesioner secara keseluruhan, hasil perhitungan *rating scale* adalah  $315 + 196 + 15 + 0 = 526$ . Skor tersebut merupakan skor akhir dan dapat dimasukkan ke dalam *rating scale* dengan nilai maksimum 585. Berikut ini adalah skor akhir yang sudah ditentukan jarak intervalnya dengan menggunakan *rating scale* nilai maksimum.



**Gambar 4.17**

Hasil Nilai Kriterium dari Kuesioner

Untuk mengetahui indikator penilaian berdasarkan skala jawaban, skor akhir juga disesuaikan dengan kategori *rating scale* yang sudah ada sebelumnya. Skor akhir yang didapatkan dari hasil penghitungan adalah 526, garis hijau pada *interval scale* berada pada skala 468 – 585 yang berarti secara keseluruhan responden menjawab sangat setuju pada setiap pertanyaan yang ada pada kuesioner.

Setelah itu, hasil jawaban responden dihitung persentasenya dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{526}{585} \times 100\% = 89.9\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, didapatkan presentase dengan nilai 89.9%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa aplikasi *日本 GO!* merupakan media pembelajaran yang sangat menarik.