BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab IV ini akan membahasa mengenai tahap implementasi dan pengujian sistem terhadap sistem yang telah dibangun. Tahap ini bisa dilakukan setelah analisis dan perancangan telah selesai dibuat untuk selanjutnya diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Selanjutnya setelah diimplementasikan maka pengujian sistem pun dilakukan dimana dapat dilihat kekurangan pada sistem yang telah dibangun untuk dilakukan perbaikan maupun pembangunan sistem

4.1. Implementasi

Implementasi adalah tahapan meletakan sistem agar bisa digunakan oleh pengguna. Adapun pembahasan hasil pembahasan terdiri dari implementasi perangkat keras dan implementasi perangkat lunak seperti berikut ini :

4.1.1. Implementasi Perangkat Keras

Implementasi perangkat keras sendiri terbagi ke dalam 2 implementasi perangkat keras yaitu perangkat keras untuk aplikasi *beckend* yang digunakan guru dan juga aplikasi *frontend* yang digunakan oleh siswa.

1. Implementasi perangkat keras untuk guru (*backend)*

Adapun perangkat keras (*hardware*) yang digunakan oleh guru sebagai admin untuk mengelola backend bisa dilihat di Tabel 4. 1 berikut :

Tabel 4. 1 Implementasi *Hardware* untuk *backend*

No	Hardware	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7 Ultimate
2	Processor	Intel® Atom™ CPU D525@.1.80GHz (4 CPUs), ~1.8GHz
3	Monitor	Resolusi 1366x768 pixel
4	Graphic Card	256MB
5	Harddisk	297GB

No	Hardware	Spesifikasi
6	Memori	2GB
7	Mouse	Standard
8	Keyboard	Standard
9	Speaker	Standard
10	Microphone	Standard
11	Koneksi Internet	10 MBps

2. Implementasi perangkat keras untuk siswa (*frontend)*

Adapun perangkat keras (*hardware*) yang digunakan oleh siswa sebagai user untuk mengakses bagian *frontend* bisa dilihat di Tabel 4. 1 Implementasi Hardware untuk backend Tabel 4. 2 berikut :

Tabel 4. 2 Implementasi *hardware* untuk bagian frontend

No	Hardware	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7 Ultimate
2	Processor	Intel® Atom™ CPU D525@.1.80GHz (4 CPUs), ~1.8GHz
3	Monitor	Resolusi 1366x768 pixel
4	Graphic Card	256MB
5	Harddisk	297GB
6	Memori	2GB
7	Mouse	Standard
8	Keyboard	Standard
9	Speaker	Standard
10	Microphone	Standard
11	Koneksi Internet	10 MBps

4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak yang digunakan untuk Aplikasi alat bantu pembelajaran bahasa inggris untuk kelas 7 di SMPN 10 Bandung untuk siswa dan guru bisa diliat di sebagai berikut :

1. Implementasi perangkat lunak untuk *backend*

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan oleh guru untuk bagian *backend* bisa di lihat di Tabel 4. 3 berikut :

Tabel 4. 3 Implementasi perangkat lunak untuk *backend*

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7 Ulitmate 64bit
2	Program WebServer	Xampp
3	*WebBrowser*	Mozilla Firefox atau Google Chroom

2. Implementasi perangkat lunak untuk *frontend*

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan oleh guru untuk bagian *backend* bisa di lihat di Tabel 4. 3 berikut :

Tabel 4. 4 Implementasi perangkat lunak siswa

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7 Ulitmate 64bit
2	Program Pembaca Multimedia	FlashPlayer
3	*WebBrowser*	Mozilla Firefox atau Google Chroom

4.1.3. Implementasi *Class*

Class adalah '*blueprint'* dari *object*. *Class* digunakan hanya untuk membuat kerangka dasar. Yang akan dipakai nantinya adalah hasil cetakan dari *class*, yakni *object*. *Class* yang digunakan pada aplikasi ini antara lain sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Implementasi *Class*

Nama Class	Stereo Type	Keterangan
ControlMenu	*Control*	Untuk menampilkan halaman utama
LatListening	*Control*	Untuk menampilkan latihan listening
LatSpeaking	*Control*	Untuk menampilkan latihan speaking
LatEvaluasi	*Control*	Untuk menampilkan halaman evaluasi
SpeechRecogApi	*Control*	Untuk prosess speech recognition
ChapterControl	*Control*	Untuk menampilkan halaman chapter (menu materi)
Soal_Listening	*Control*	Untuk menampilkan soal simulasi listening
Soal_Speaking	*Control*	Untuk menampilkan soal simulasi speaking
Soal	*Control*	Untuk menampikan soal evaluasi
Olah Data Soal	*Control*	Untuk menampilkan halaman olah data soal
Olah Data Siswa	*Control*	Untuk menampilkan halaman olah data siswa
Olah Data Nilai	*Control*	Untuk menampilkan halaman olah data nilai

4.1.4. Implementasi *Database*

Implementasi *database* adalah implementasi yang digunakan untuk membuat *database* dari pengolahan data siswa,data nilai,data murid di bagian *backend* yang nantinya akan digunakan oleh guru. Adapun implementasi nya adalah sebagai berikut ini :

1. Create tabel admin

Tabel 4. 6 Create Database Tabel Admin

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `admin` (
  `id_admin` int(11) NOT NULL,
  `nama_admin` varchar(50) NOT NULL,
  `username` varchar(50) NOT NULL,
  `password` varchar(50) NOT NULL,
  `nama_file` varchar(70) NOT NULL,
  `direktori` varchar(100) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=13 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Create tabel siswa

Tabel 4. 7 Create Database Tabel siswa

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `siswa` (
  `nis` int(11) NOT NULL,
  `nama` varchar(55) NOT NULL,
  `password` varchar(12) NOT NULL,
  `id_kelas` varchar(12) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Create tabel detail nilai

Tabel 4. 8 Create Database Tabel Kelas

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kelas` (
  `id_kelas` int(11) NOT NULL,
  `nama_kelas` varchar(55) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Create tabel nilai

Tabel 4. 9 Create Database Tabel Nilai

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `nilai` (
  `id_nilai` int(11) NOT NULL,
  `nis` int(11) DEFAULT NULL,
  `chap_1` int(11) DEFAULT NULL,
  `chap_2` int(11) DEFAULT NULL,
  `chap_3` int(11) DEFAULT NULL,
  `chap_4` int(11) DEFAULT NULL,
  `chap_5` int(11) DEFAULT NULL,
  `chap_6` int(11) DEFAULT NULL,
  `chap_7` int(11) DEFAULT NULL,
  `chap_8` int(11) DEFAULT NULL,
  `nilai_akhir` int(11) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=7 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5. Create tabel soal

Tabel 4. 10 Create Database Tabel Soal

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `soal` (
  `id_soal` int(11) NOT NULL,
  `id_chap` int(11) NOT NULL,
  `soal` varchar(500) DEFAULT NULL,
  `opsi_a` varchar(150) DEFAULT NULL,
  `opsi_b` varchar(150) DEFAULT NULL,
  `opsi_c` varchar(150) DEFAULT NULL,
  `opsi_d` varchar(150) DEFAULT NULL,
  `jawaban` varchar(150) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=7 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.1.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan penerapan dari perancangan antarmuka. Antarmuka merupakan tampilan dari aplikasi dimana pengguna akan berinteraksi secara langsung dengan aplikasi melalui antarmuka tersebtu. Implementasi dapat di lihat di Tabel 4. 11 dan Tabel 4. 12 berikut :

4.1.5.1. Implementasi Antar Muka Frontend

Untuk implementasi antar muka bagian *frontend* bisa dilihat di Tabel 4. 11 berikut ini :

Tabel 4. 11 Implementasi antar muka *frontend*

No	Kode Antar Muka	Nama Antarmuka	Kode Fisik	Keterangan
1	TP01	Halaman pembuka	Media Pembelajaran.swf	Menampilkan gambar anak anak yang duduk di meja yang bulat secara melingkar lalu ada kapur yang bergerak menulis “media pemebelajaran bahasa inggris”
2	TM01	Halaman menu utama	Media Pembelajaran.swf	Menampilkan pilihan menu yang bisa dilihat di aplikasi seperti menu materi,menu evaluasi, menu credit, menu kompetensi inti, menu kompetensi dasar, serta menu profil.
3	TM02	Halaman materi	Media Pembelajaran.swf	Menampilkan menu materi dari *Chapter* 1 sampai dengan *chapter* 8
4	TM03	Halaman kompentensi Inti	Media Pembelajaran.swf	Menampilkan isi dari kompetensi inti yang diharapkan dicapai oleh siswa
5	TM04	Halaman kompentensi dasar	Media Pembelajaran.swf	Menampilkan isi dari kompetensi dasrar yang diharapkan dicapai oleh siswa
6	TM05	Halaman Credit	Media Pembelajaran.swf	Menampilkan logo Unikom dan SMPN 10 Bandung
7	TM06	Halaman Profile	Media Pembelajaran.swf	Menampilkan *profile* dari aplikasi ini

No	Kode Antar Muka	Nama Antarmuka	Kode Fisik	Keterangan
8	TM07	Halaman *Login* Evaluasi	Media Pembelajaran.swf	Menampilkan halaman *login* evaluasi siswa
9	TM08	Halaman Evaluasi	Media Pembelajaran.swf	Menampilkan halaman evaluasi siswa

4.1.5.2. Implementasi Antar Muka Frontend

Untuk implementasi antar muka bagian *backend* bisa dilihat di Tabel 4. 12 berikut ini :

Tabel 4. 12 Implementasi antar muka *backend*

No	Kode Antar Muka	Nama Antarmuka	Kode Fisik	Keterangan
1	TB01	Halaman *Login*	Indeks.php	Menampilkan halaman *login* admin
2	TB02	Halaman Utama *Backend*	Media.php	Menapilkan halaman utama *backend*
3	TB03	Halaman Olah Data Murid	tampil_murid.php	Menampilkan halaman utama olah data murid
4	TB04	Halaman Tambah Data Murid	tambah_murid.php	Menampilkan halaman tambah data murid
5	TB05	Halaman Ubah Data Murid	ubah_murid.php	Menampilkan halaman ubah data murid
6	TB06	Halaman Olah Data Soal	tampil_soal.php	Menampilkan halaman olah data soal
7	TB07	Halaman Tambah Data Soal	tambah_soal.php	Menampilkan halaman tambah soal
8	TB08	Halaman ubah Data Soal	ubah_soal.php	Menampilkan halaman ubah soal
9	TB09	Halaman *Detail* Soal	detail_soal.php	Menampilkan halaman detail soal
10	TB10	Halaman Olah Data Nilai	tampil_nilai_teori,php	Menampilkan halaman olah data nilai

4.2. Pengujian

Pengujian adalah tahap untuk menemukan kekurangan kesalahan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian pada Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 7 Berbasis Multimedia Interaktif di SMPN 10 Bandung terdiri dari pengujian *blackbox* dan pengujian beta.

4.2.1. Pengujian *Blackbox*

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

4.2.1.1. *Skenario Pengujian* Blackbox

Skenario pengujian *blackbox* bertujuan untuk menguji fungsionalitas dari Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 7 Berbasis Multimedia Interaktif di SMPN 10 Bandung. Berikut ini adalah scenario dari pengujian Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 7 Berbasis Multimedia Interaktif di SMPN 10 Bandung.

4.2.1.1.1. Skenario pengujian Aplikasi *Backend*

Skenario pengujian *backend* dari Aplikasi Alat Bantu Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Untuk Kelas 7 di SMPN 10 Bandung bisa dilihat di Tabel 4. 13 berikut :

Tabel 4. 13 Skenario Pengujian Aplikasi *Backend*

No	Kelas uji	Poin Pengujian	Jenis Pengujian
1	Login	Input data *login*	*Blackbox*
		Validasi *login*	*Blackbox*
2	Menambah Data Soal	*Input* data soal	*Blackbox*
		Hapus data soal	
		Ubah data soal	
		Pencarian data soal	
		Detail data soal	
3	Menambah Data Siswa	*Input* data siswa	*Blackbox*
		Hapus data soal	
		Ubah data soal	
		Pencarian data soal	
4	Mengelola Data Nilai	pencarian data nilai	*Blackbox*

4.2.1.1.2. Skenario pengujian Aplikasi *Frontend*

Skenario pengujian *frontend* dari Aplikasi Alat Bantu Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Untuk Kelas 7 di SMPN 10 Bandung bisa dilihat di Tabel 4. 14 berikut :

Tabel 4. 14 Skenario Pengujian Aplikasi *Frontend*

No	Kelas uji	Poin Pengujian	Jenis Pengujian
1	Menu Materi	Pemilihan menu materi	*Blackbox*
		Pemilihan *chapter* materi	
2	Menu Evaluasi	Pemilihan menu evaluasi	*Blackbox*
		Login evaluasi	
		Pemilihan *chapter* evaluasi	
		Penilaian evaluasi	
3	Menu Profil	Pemilihan menu profil	*Blackbox*
4	Menu Kompetensi Inti	Pemilihan menu kompetensi inti	*Blackbox*
5	Menu Kompetensi dasar	Pemilihan menu kompetensi inti dasar	*Blackbox*
6	Menu *Credit*	Pemilihan menu *credit*	*Blackbox*
7	Latihan *Speaking*	Jawaban benar	*Blackbox*
		Jawaban salah	

No	Kelas uji	Poin Pengujian	Jenis Pengujian
8	Latihan *Listening*	Jawaban benar	*Blackbox*
		Jawaban salah	

4.2.1.2. Kasus dan hasil pengujian

Kasus dan hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian. Pengujian ini dilakukan dengan hanya memperhatikan masukan ke dalam aplikasi dan keluaran dari masukan tersebut dan memeriksa apakah aplikasi berjalan seperti yang di harapkan. Berdasarkan skenario pengujian, maka dapat dilakukan pengujian blackbox pada aplikasi *frontend* dan *backend* aplikasi alat bantu pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia interaktif untuk kelas 7 di SMPN 10 Bandung.

4.2.1.2.1. Kasus dan hasil pengujian aplikasi *backend*

Kasus dan hasil pengujian dari *backend* aplikasi alat bantu pembelajaran bahasa inggris untuk kelas 7 berbasis multimedia interaktif di SMPN 10 Bandung adalah sebagai berikut

1. Pengujian *Login*

Pengujian *login* bisa dilihat pada Tabel 4. 15 berikut :

Tabel 4. 15 Pengujian *Login*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : guru Password : guru	Guru dapat Masuk kedalam menu utama halaman guru	Guru Masuk kedalam menu utama halaman guru	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : guru Password : 1234	Dapat menampilkan Pesan “Gagal Login .. Username atau Password Tidak Terdaftar / belum terverifikasi oleh administrator”	Pesan “Gagal Login .. Username atau Password Tidak Terdaftar / belum terverifikasi oleh administrator” tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : Password :	Dapat menampilkan Pesan “Admin Belum Terdaftar”	Pesan “Admin Belum Terdaftar”tampil	Diterima

2. Pengujian Tambah Data Murid

Pengujian *login* bisa dilihat pada Tabel 4. 16 berikut :

Tabel 4. 16 Pengujian Tambah Data Murid

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : 151610142 Nama : Akbar Kelas : 7D Password : 12345	Data dapat tersimpan kedalam database dan muncul pesan "data berhasil tersimpan"	Data tersimpan kedalam database dan muncul pesan "data berhasil tersimpan"	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : 15161014212 Nama : Akbar Kelas : 7D Password : 12345	Dapat menampilkan Pesan "NIS salah melebihi dari 10 karakter"	Pesan "NIS salah melebihi dari 10 karakter" tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : Nama : Kelas : 7D Password :	Dapat menampilkan Pesan "Isi Field yang kosong"	Pesan "Isi Field yang kosong" tampil	Diterima

3. Pengujian Ubah Data Murid

Pengujian ubah data murid bisa dilihat di Tabel 4. 17 berikut :

Tabel 4. 17 Pengujian Data Murid

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : 151610142 Nama : Akbar Kelas : 7D Password : 12345	Data Sebelumnya muncul kedalam field, dapat merubah data sebelumnya dan dapat menampilkan pesan "Data Berhasil di ubah"	Data Sebelumnya muncul kedalam field, data sebelumnya dapat di ubah dan pesan "Data Berhasil di ubah" tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : 151610142 Nama : Akbar Kelas : 7D Password : 12345	Dapat menampilkan Pesan "NIS salah melebihi dari 10 karakter gagal ubah data"	Pesan "NIS salah melebihi dari 10 karakter gagal ubah data" tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : Nama : Kelas : 7D Password :	Dapat menampilkan Pesan "Isi Field yang kosong"	Pesan "Isi Field yang kosong" tampil	Diterima

4. Pengujian Hapus Data Murid

Pengujian ubah data murid bisa dilihat di Tabel 4. 18 berikut :

Tabel 4. 18 Pengujian Hapus Data Murid

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nis : 151610142	Data terhapus dalam database	Data terhapus dalam database	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nis :	Tidak menghapus data murid	Tidak menghapus data murid	Diterima

5. Pengujian Cari Data Murid

Pengujian ubah data murid bisa dilihat di Tabel 4. 19 berikut :

Tabel 4. 19 Pengujian Cari Data Murid

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : 151610142	Data murid dari nis yang dicari muncul	Data murid dari nis yang dicari muncul	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : 15161014222	Tidak ada data yang cocok dengan pencarian	Tidak ada data yang cocok dengan pencarian	Diterima

6. Pengujian Tambah Data Soal

Pengujian ubah data soal bisa dilihat di Tabel 4. 20 berikut :

Tabel 4. 20 Pengujian Tambah Data Soal

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Chapter 1 : *Good Morning, How Are You* **Isi Soal** : What is "selamat sore" in English? **Opsi a** : Good Night **Opsi b** : Good Afternoon **Opsi c** : Good Morning **Opsi d** Good Evening **Jawaban** : Good Afternoon	Data dapat tersimpan kedalam database dan menampilkan pesan "data berhasil tersimpan"	Data tersimpan kedalam database dan pesan "data berhasil tersimpan" tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Materi bab : Isi Soal : Opsi a : Opsi b : Opsi c : Opsi d : Opsi e : Jawaban :	Dapat menampilkan Pesan "Isi Field yang kosong"	Pesan "Isi Field yang kosong" tampil	Diterima

7. Pengujian Ubah Data Soal

Pengujian ubah data soal bisa dilihat di Tabel 4. 21 berikut :

Tabel 4. 21 Pengujian Ubah Data Soal

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Chapter 1 : *Good Morning, How Are You* **Isi Soal** : What is "selamat sore" in English? **Opsi a** : Good Night **Opsi b** : Good Afternoon **Opsi c** : Good Morning **Opsi d** Good Early Morning **Jawaban** : Good Morning	Data Sebelumnya muncul kedalam field, dapat merubah data sebelumnya dan dapat menampilkan pesan "Data Berhasil di ubah"	Data Sebelumnya muncul kedalam field, dapat merubah data sebelumnya dan pesan "Data Berhasil di ubah" tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Contoh Masukan Materi bab : Isi Soal : Opsi a : Opsi b : Opsi c : Opsi d : Opsi e : Jawaban :	Dapat menampilkan pesan "Isi Field yang kosong"	Pesan "Isi Field yang kosong" tampil	Diterima

8. Pengujian Hapus Data Soal

Pengujian hapus data soal bisa dilihat di berikut :

Tabel 4. 22 Pengujian Hapus Data Soal

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Id_soal : 1	Data terhapus dalam database	Data terhapus dalam database	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Id_soal :	Tidak menghapus data soal	Tidak menghapus data soal	Diterima

9. Pengujian Cari Data Soal

Pengujian ubah data murid bisa dilihat di Tabel 4. 23 berikut :

Tabel 4. 23 Pengujian Cari Data Soal

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
"Afternoon"	Data soal dari keyword yang dicari muncul	Data soal dari keyword yang dicari muncul	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
"Aftern00n"	Tidak ada data yang cocok dengan pencarian	Tidak ada data yang cocok dengan pencarian	Diterima

10. Pencarian Data Nilai

Pengujian ubah data murid bisa dilihat di Tabel 4. 24 berikut :

Tabel 4. 24 Pengujian Pencarian Data Nilai

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nilai : 80	Data nilai evaluasi teori dengan keyword yang dicari akan muncul	Data nilai evaluasi teori dengan keyword yang dicari akan muncul	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nilai : 101	Tidak ada data yang cocok dengan pencarian	Tidak ada data yang cocok dengan pencarian	Diterima

4.2.1.2.2. Kasus dan hasil pengujian aplikasi *frontend*

Kasus dan hasil pengujian dari *backend* aplikasi alat bantu pembelajaran bahasa inggris untuk kelas 7 berbasis multimedia interaktif di SMPN 10 Bandung adalah sebagai berikut

1. Pengujian Menu Materi

1.1. Pemilihan Menu Materi

Pengujian menu materi bisa dilihat di Tabel 4. 25 berikut :

Tabel 4. 25 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name : materi	Akan menampilkan tampilan pilih *chapter* materi	Tampilan pilih *chapter* materi tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name :	Tampilan masih di menu utama	Tampilan masih menu utama	Diterima

1.2. Pemilihan *Chapter*

Pengujian pemilihan *chapter* bisa dilihat di Tabel 4. 26 berikut :

Tabel 4. 26 Pengujian Pemilihan *Chapter*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name : chapter	Akan menampilkan tampilan *chapter* yang dipilih	Tampilan *chapter* tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name :	Tampilan masih di menu pilih *chapter*	Tampilan masih di menu pilih *chapter*	Diterima

2. Pengujian Menu Evaluasi

2.1. Pemilihan Menu Evaluasi

Pengujian login menu evaluasi bisa dilihat di Tabel 4. 28 berikut :

Tabel 4. 27 Pengujian Pemilihan Menu Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name : evaluasi	Akan menampilkan tampilan halaman *login* evaluasi	Tampilan halaman *login* evaluasi tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name :	Tampilan masih di menu utama	Tampilan masih menu utama	Diterima

2.2. Login Menu Evaluasi

Pengujian login menu evaluasi bisa dilihat di Tabel 4. 28 berikut :

Tabel 4. 28 Pengujian Login Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : 151610142 Password : 12345	Siswa dapat Masuk kedalam menu evaluasi	siswa masuk kedalam menu evaluasi	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
NIS : 151610142 Password : 12345	Dapat menampilkan Pesan "*enter your username / enter your password*"	Pesan "*enter your username / enter your password*" tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : Password :	Dapat menampilkan Pesan "*enter your username / enter your password*"	Pesan "*enter your username / enter your password*"tampil	Diterima

2.3. Pemilihan *Chapter* Evaluasi

Pengujian pemilihan *chapter* evaluasi bisa dilihat di Tabel 4. 29 berikut :

Tabel 4. 29 Pengujian Pemilihan *Chapter* Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name : chapter evaluasi	Akan menampilkan soal evaluasi dari *chapter* yang dipilih	Tampilan soal dari *chapter* evaluasi tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name :	Tampilan masih di menu pilih *chapter* evaluasi	Tampilan masih di menu pilih *chapter* evaluasi	Diterima

2.4. Penilaian evaluasi

Pengujian evaluasi bisa dilihat di Tabel 4. 30 berikut :

Tabel 4. 30 Pengujian Penilaian Evaluasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi soal evaluasi	Menampilkan nilai dari hasil evaluasi	Tampilan nilai dari *chapter* evaluasi tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak mengisi soal evaluasi	Tampilan masih di soal *chapter* evaluasi	Tampilan masih di soal *chapter* evaluasi	Diterima

3. Pengujian Menu Profil

Pengujian menu profil bisa dilihat di Tabel 4. 31 berikut :

Tabel 4. 31 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name : profil	Akan menampilkan tampilan profil	Tampilan menu profil tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name :	Tampilan masih di menu utama	Tampilan masih menu utama	Diterima

4. Pengujian Kompetensi Inti

Pengujian menu Kompetensi Inti bisa dilihat di Tabel 4. 32 berikut :

Tabel 4. 32 Pengujian Menu Kompetensi Inti

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name : Kompetensi Inti	Akan menampilkan tampilan pilih Kompetensi Inti	Tampilan pilih Kompetensi Inti tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name :	Tampilan masih di menu utama	Tampilan masih menu utama	Diterima

5. Pengujian Kompetensi Dasar

Pengujian menu Kompetensi Inti bisa dilihat di Tabel 4. 33 berikut :

Tabel 4. 33 Pengujian Kompetensi Dasar

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name : Kompetensi Dasar	Akan menampilkan tampilan pilih Kompetensi Dasar	Tampilan pilih Kompetensi Dasar tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name :	Tampilan masih di menu utama	Tampilan masih menu utama	Diterima

6. Pengujian *Credit*

Pengujian menu Kompetensi Inti bisa dilihat di Tabel 4. 34 berikut :

Tabel 4. 34 Pengujian Menu *Credit*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name : credit	Akan menampilkan tampilan pilih *credit*	Tampilan pilih *credit* tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Button name :	Tampilan masih di menu utama	Tampilan masih menu utama	Diterima

7. Pengujian Latihan *Speaking*

Pengujian latihan *speaking* bisa dilihat di Tabel 4. 35 berikut :

Tabel 4. 35 Pengujian Latihan *Speaking*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tekan *icon mic* lalu mulai berbicara	Menampilkan pesan *"Well Done!"*Lanjut ke halaman selanjutnya	Pesan "*Well Done!"* tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tekan *icon mic* lalu mulai berbicara	Menampilkan pesan *"Try Again!!"* dan mencoba lagi menjawab	Pesan "*Try Again!!"* tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tekan *icon mic* lalu mulai berbicara	Menampilkan pesan *"Try Again!!"* dan mencoba lagi menjawab	Pesan "*Try Again!!*"tampil	Diterima

8. Pengujian Latihan *Listening*

Pengujian latihan *speaking* bisa dilihat di Tabel 4. 36 berikut :

Tabel 4. 36 Pengujian Latihan *Listening*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengetik jawaban	Menampilkan pesan *"Well Done!"*Lanjut ke halaman selanjutnya	Pesan "*Well Done!"* tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengetik jawaban	Menampilkan pesan *"Try Again!!"* dan mencoba lagi menjawab	Pesan "*Try Again!!"* tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tekan *icon mic* lalu mulai berbicara	Menampilkan pesan *"Try Again!!"* dan mencoba lagi menjawab	Pesan "*Try Again!!*"tampil	Diterima

4.2.1.3. Kesimpulan Pengujian Fungsional

Berdasarkan pengujian sistem yang telah dilakukan terhadap Aplikasi alat bantu pembelajaran bahasa inggris untuk kelas 7 di SMPN 10 Bandung,dapat disimpulkan bahwa pengujian telah bisa dikatakan memenuhi kebutuhan sistem sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak yang dirancang.

4.2.2. Tanggapan Penguuna Aplikasi

Tanggapan dari responden terhadap Aplikasi alat bantu pembelajaran bahasa inggris untuk kelas 7 di SMPN 10 Bandung dari sisi *backend* dan *frontend*. Tanggapan yang dilakukan berupa kuisioner/angket yang akan diberikan kepada siswa selaku pemgguna serta wawancara yang akan diberikan kepada guru yang bersangkutan.

4.2.2.1. Skenario Tanggapan Pengguna Aplikasi

Skenario tanggapan pengguna aplikasi dilakukan kepada guru bahasa inggris kelas 7 di SMPN 10 Bandung dengan cara wawancara serta penyebaran kuisioner terhadap siswa kelas 7 di SMPN 10 Bandung.

4.2.2.1.1. Skenario Tanggapan Guru Bahasa Inggris Kelas 7 SMPN 10 Bandung

Skenario tanggapan kepada guru bahasa inggris yang berperan sebagai admin didalam aplikasi *backend* untuk Aplikasi alat bantu pembelajaran bahasa inggris untuk kelas 7 di SMPN 10 Bandung dilakukan dengan cara wawancara. Isi dari pertanyaan adalah seputar penggunaan aplikasi *backend* dan *frontend* Aplikasi alat bantu pembelajaran bahasa inggris untuk kelas 7 di SMPN 10 Bandung. Daftar pertanyaan wawancara kepada guru bahasa inggris kelas 7 bisa dilihat di Tabel 4. 37 berikut :

Tabel 4. 37 Pertanyaan Wawncara Kepada Guru Bahasa Inggris Kelas 7 SMPN 10 Bandung

No.	Pertanyaan
1.	Menurut ibu selaku guru bahasa inggris kelas 7, apakah konten yang disajikan di aplikasi ini sesuai dengan silabus serta buku paket yang digunakan di SMPN 10 Bandung?
2.	Apakah dengan adanya aplikasi ini sudah bisa dikatakan adanya inovasi terhadap kegiatan pembelajaran yang ada di SMPN 10 Bandung ini?
3.	Bagaimana tanggapan ibu selaku guru melihat respon siswa ketika mencoba aplikasi ini untuk pertama kalinya?
4.	Apakah aplikasi ini cukup membantu murid untuk berlatih *speaking*?
5.	Apakah aplikasi ini cukup membantu murid untuk berlatih *listening*?

4.2.2.1.2. Skenario Tanggapan Siswa Kelas 7 SMPN 10 Bandung

Skenario tanggapan kepada siswa dilakukan dengan cara menyebar kuisioner/angket yang didalamnya berisi pertanyaan tertutup menggunakan skala *likert.* Untuk kategori penilaian dari skala *likert* bisa dilihat di Tabel 4. 38 berikut :

Tabel 4. 38 Kategori Penilaian Skala *Likert*

Pilihan Pernyataan	Skor Postif	Skor Negatif
Sangat Setuju	**5**	**1**
Setuju	**4**	**2**
Ragu-Ragu	**3**	**3**
Tidak Setuju	**2**	**4**
Sangat Tidak Setuju	**1**	**5**

Adapun untuk daftar pertanyaan yang diajukan kepada siswa kelas 7 di SMPN 10 Bandung bisa dilihat di Tabel 4. 39 berikut :

Tabel 4. 39 Daftar Pertanyaan Yang Diajukan Kepada Siswa

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Katekori Skala Likert
1	Materi yang ada di media pembelajaran interaktf suda sesuai dengan silabus dan buku pelajaran yang diberikan oleh guru?						Positif
2	Apakah menurut mu bahasa inggris itu penting untuk di pelajari?						Positif
3	Apakah menurutmu bahasa inggris itu menyenangkan ketika kita menguasainya?						Positif
4	Apakah skill *speaking* dan *listening* mu bisa terlatih dengan aplikasi ini?						Positif

Dari pertanyaan tersebut selanjutnya dikelompokan sesuai dengan tujuan dari penelitian yang mana bisa dilihat pada berikut :

Tabel 4. 40 Pengelompokan Pertanyaan sesuai tujuan

No	Tujuan Penelitian	No Pernyataan skala likert
1	Membuat murid menjadi tertarik dalam pelajaran bahasa inggris	Pernyataan ke 1 Pernyataan ke 2 Pernyataan ke 3
2	Membantu murid untuk melatih *Speaking* dan *listening*	Pernyataan ke 4 Pernyataan ke 5

4.2.2.2. Hasil Tanggapan Pengguna Aplikasi

Berikut ini adalah hasil dari tanggapan pengguna aplikasi berdasarkan scenario tanggapan yang telah dibuat sebelumnya

4.2.2.2.1. Hasil Wawancara Kepada Guru Bahasa Inggris Kelas 7

Hasil Wawancara Kepada Guru Bahasa Inggris Kelas 7 SMPN 10 Bandung bisa dilihat di Tabel 4. 41 berikut :

Tabel 4. 41 Hasil Tanggapan Wawancara Guru Bahasa Inggris Kelas 7

1. Menurut ibu selaku guru bahasa inggris kelas 7, apakah konten yang disajikan di aplikasi ini sesuai dengan silabus serta buku paket yang digunakan di SMPN 10 Bandung?	
Jawaban Narasumber :	Konten yang disajikan sudah cukup sesuai dengan yang ada di silabus dan buku paket yang kami gunakan di SMPN 10 ini
2. Apakah dengan adanya aplikasi ini sudah bisa dikatakan adanya inovasi terhadap kegiatan pembelajaran yang ada di SMPN 10 Bandung ini?	
Jawaban Narasumber :	Untuk inovasi tentu saja bisa dikatakan ada inovasi baru. Dengan adanya aplikasi yang dibangun oleh anda yaitu pembelajaran dengan media computer bisa menjadi salah satu inovasi yang sesuai dengan salah satu Visi dan Misi yang ada di sekolah ini,yaitu menciptakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi
3. Bagaimana tanggapan ibu selaku guru melihat respon siswa ketika mencoba aplikasi ini untuk pertama kalinya?	
Jawaban Narasumber :	Jika dilihat, untuk pertama kali siswa mungkin masih terlihat kebingungan untuk memakainya karna mungkin belum terbiasa, namun itu tidak masalah,mungkin hanya butuh waktu untuk penyesuaian dan sepertinya mereka antusias dalam menggunakan aplikasi ini karna ini menjadi suatu hal yang baru untuk mereka
4. Apakah aplikasi ini cukup membantu murid untuk berlatih *speaking*?	
Jawaban Narasumber :	Belum bisa diambil kesimpulan untuk membantu atau tidak nya karna kita perlu waktu beberapa kali penggunaan untuk melihat perkembangan nya seperti apa. Tapi ini sangat dijadikan harapan suapaya bisa membantu siswa dalam melatih *speaking* dan *listening*
5. Apakah aplikasi ini cukup membantu murid untuk berlatih *listening*?	
Jawaban Narasumber :	Belum bisa diambil kesimpulan untuk membantu atau tidak nya karna kita perlu waktu beberapa kali penggunaan untuk melihat perkembangan nya seperti apa. Tapi ini sangat dijadikan harapan suapaya bisa membantu siswa dalam melatih *speaking* dan *listening*

4.2.2.2.2. Hasil Kuisioner Kepada Siswa Kelas 7

Hasil dari penyebaran angket/kuisioner kepada siswa untuk mengukur sikap siswa terhadap tujuan dalam penelitian ini. Penyebaran ini dilakukan terhadap sampel dari 150 siswa dijawab oleh 82 responden,maka di dapat skor dan total skor yang ada di tabel berikut :

4.2.2.2.2.1. Hasil Sikap Responden Terhadap Tujuan Pertama

Hasil dari pengumpulan data responden terhadap pernyataan tujuan pertama bisa dilihat di lampiran E di halaman E-2

Setelah dihitung maka total skor yang didapat dari penyebaran kuisioner kepada 82 responden, untuk mengetahui sikap responden secara keseluruhan terhadap tujuan pertama dapat dilakukan oleh tahapan berikut.

4.2.2.2.2.1.1. Menentukan skor

Skor yang ditentukan adalah skor minimal, maksimal, median, kuartil 1, dan kuartil 3.

1. Menentukan total skor maksimal

Skor maksimal * jumlah responden

= 15 * 82

= 1230

2. Menentukan total skor minimal

Skor minimal * jumlah responden

= 3 * 82

= 246

3. Menentukan nilai median

(Total maksimal + total minimal) / 2

= (1230 + 246) /2

= 738

4. Menentukan nilai kuartil 1

(Total skor minimal + median) / 2

= (246 + 738) / 2

= 492

5. Menentukan nilai kuartil 3

(Total skor maksimal + median) / 2

= (1230 + 738) / 2

= 900

4.2.2.2.2.1.2. Membuat Skala Dari Skor yang didapatkan.

Skala nilai minimum sampai nilai maksimal

246	492	738	900	1230
Minimal	Kuartil 1	Median	Kuartil3	Maksimal

4.2.2.2.2.1.3. Menentukan *Batas Skor*

Menentukan batas skor untuk masing-masing sikap, berikut adalah kategori sikap yang sudah ditentukan.

a. Kategori Sikap Sangat Positif, yaitu daerah yang dibatasi oleh kuartil ketiga dan skor maksimal. (kuartil 3 ≤ x ≤ Skor maksimal)
b. Kategori Sikap Positif, yaitu daerah yang dibatasi oleh median dan kuartil ketiga. (Median ≤ x < kuartil 3)
c. Kategori Sikap Negatif, yaitu daerah yang dibatasi oleh kuartil 1 dan median (kuartil 1 ≤ x < Median)
d. Kategori Sikap Sangat Negatif, yaitu daerah yang dibatasi oleh skor minimal dan kuartil 1 (skor minimal ≤ x < kuartil 1)

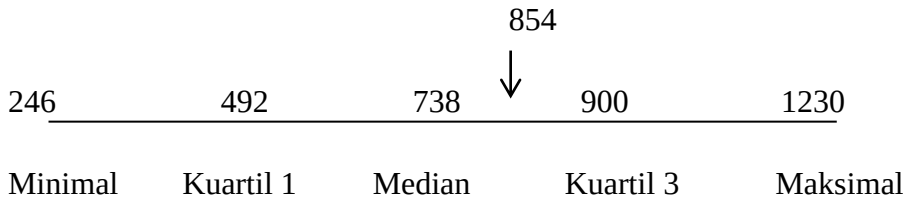
Batas Skor dapat dilihat pada Tabel 4. 42

Tabel 4. 42 Batas Skor

Kategori	Skor
Sikap Sangat Positif	900 – 1230
Sikap Positif	738 – 900
Sikap Negatif	492 – 738
Sikap Sangat Negatif	246 – 492

4.2.2.2.2.1.4. Menentukan Skor total dari responden terhadap tujuan pertama

Berdasarkan sebaran hasil perolehan skor tiap responden seperti pada table distribusi hasil pengumpulan data responden, maka didapat total skor untuk seluruh responden adalah 854



4.2.2.2.2.2. Hasil Sikap Responden Terhadap Tujuan Kedua

Hasil dari pengumpulan data responden terhadap pernyataan tujuan pertama bisa dilihat di lampiran E halaman E-7

Setelah dihitung maka total skor yang didapat dari penyebaran kuisioner kepada 82 responden, untuk mengetahui sikap responden secara keseluruhan terhadap tujuan pertama dapat dilakukan oleh tahapan berikut.

4.2.2.2.2.2.1. Menentukan skor

Skor yang ditentukan adalah skor minimal, maksimal, median, kuartil 1, dan kuartil 3.

1. Menentukan total skor maksimal

Skor maksimal * jumlah responden

= 10 * 82

= 820

2. Menentukan total skor minimal

Skor minimal * jumlah responden

= 2 * 82

= 164

3. Menentukan nilai median

(Total maksimal + total minimal) / 2

= (820 + 164) /2

= 492

4. Menentukan nilai kuartil 1

(Total skor minimal + median) / 2

= (164 + 492) / 2

= 328

5. Menentukan nilai kuartil 3

(Total skor maksimal + median) / 2

= (820 + 492) / 2

= 656

4.2.2.2.2.2.2. Membuat Skala Dari Skor yang didapatkan.

Skala nilai minimum sampai nilai maksimal

164	328	492	656	820
Minimal	Kuartil 1	Median	Kuartil 3	Maksimal

4.2.2.2.2.2.3. *Menentukan* Batas Skor

Menentukan batas skor untuk masing-masing sikap, berikut adalah kategori sikap yang sudah ditentukan.

a. Kategori Sikap Sangat Positif, yaitu daerah yang dibatasi oleh kuartil ketiga dan skor maksimal. (kuartil 3 ≤ x ≤ Skor maksimal)
b. Kategori Sikap Positif, yaitu daerah yang dibatasi oleh median dan kuartil ketiga. (Median ≤ x < kuartil 3)
c. Kategori Sikap Negatif, yaitu daerah yang dibatasi oleh kuartil 1 dan median (kuartil 1 ≤ x < Median)
d. Kategori Sikap Sangat Negatif, yaitu daerah yang dibatasi oleh skor minimal dan kuartil 1 (skor minimal ≤ x < kuartil 1)

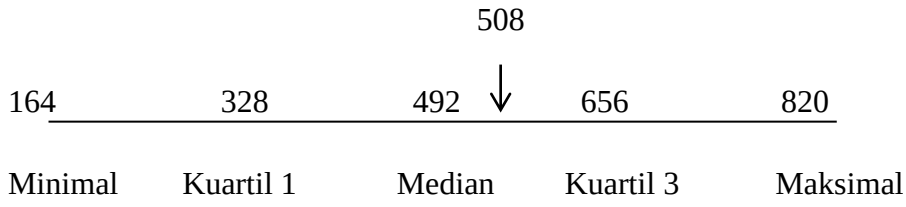
Batas Skor dapat dilihat pada Tabel 4. 43

Tabel 4. 43 Batas Skor

Kategori	Skor
Sikap Sangat Positif	656 – 820
Sikap Positif	492 – 656
Sikap Negatif	328 – 492
Sikap Sangat Negatif	164 – 328

4.2.2.2.2.2.4. Menentukan Skor total dari responden terhadap tujuan kedua

Berdasarkan sebaran hasil perolehan skor tiap responden seperti pada table distribusi hasil pengumpulan data responden, maka didapat total skor untuk seluruh responden adalah 253



4.2.2.3. Kesimpulan Tanggapan Pengguna Aplikasi

Dari penyebaran kuisioner yang dilakukan terhadap siswa,maka didapat kesimpulan bahwa dengan adanya aplikasi alat bantu pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia interaktif untuk kelas 7 di SMPN 10 Bandung bisa membantu siswa dalam menarik minat belajar bahasa inggris berada dalam sikap positif. Hal ini ditunjukan oleh skor total dari responden yang terletak antara skor median

yang berada pada angka 738 dan 900 pada kuartil 3 merupakan ambang batas skor dalam sikap positif.

Sedangkan untuk tujuan pertanyaan yang kedua yang diwakili oleh pertanyaan ke 4 dan 5 dalam membantu latihan *speaking* dan *listening* juga berada pada sikap yang positif. Hal ini ditunjukan oleh skor total dari responden yang terletak antara skor median yang berada pada angka 492 dan 656 pada kuartil 3 merupakan ambang batas skor dalam sikap positif.