

APLIKASI ENSIKLOPEDIA NEGARA DIGITAL UNTUK MEMOTIVASI PENGGUNA DALAM MENGENAL NEGARA DI DUNIA

Indri Erawati

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, indri.erawati8@gmail.com

Yuni Yamasari

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, yamasari2000@yahoo.com

Abstrak

Ensiklopedia digital adalah media yang berupa teks, grafik, audio, video ataupun animasi yang berisi penjelasan secara komprehensif mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan. Ensiklopedia biasanya menjelaskan secara khusus satu cabang ilmu pengetahuan tertentu. Ensiklopedia ini tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan. Tiap- tiap artikel disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan.

Namun motivasi orang ketika membaca buku ensiklopedia ini sangat kurang. Kurangnya motivasi tersebut disebabkan beberapa faktor. Faktor-faktor penyebabnya adalah ketidakefisienan tempat dan malas ketika membaca karena bukunya biasanya berat dan kesulitan dalam mencari informasi tertentu khususnya informasi yang berkaitan dengan suatu negara. Oleh karena itu, ensiklopedia negara digital ini dibangun dengan tujuan untuk memotivasi pengguna pada pembelajaran mengenai negara di dunia karena ensiklopedia ini dapat disimpan dalam *mobile device* dan juga dapat membantu mempermudah pengguna dalam hal pencarian informasi tentang negara tertentu. Selain itu, adanya animasi dan fitur-fitur interaktif dalam ensiklopedia digital menjadikan ensiklopedia lebih menarik dan tidak membosankan.

Hasil uji coba dari aplikasi ini menunjukkan bahwa aplikasi ensiklopedia negara ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan penjelasan yang lebih menarik dan lebih mudah bagi pengguna. Selain itu, ensiklopedia digital ini mempermudah pengguna dalam pencarian informasi tentang Negara dengan adanya fasilitas mesin pencarian di ensiklopedia digital ini. Khususnya bagi pengajar dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran mengenai Negara-negara di dunia. Indikator keberhasilan dari pembuatan ensiklopedia digital ini ditunjukkan dari hasil angket pengguna. Nilai hasil analisa angket pengguna adalah 84,75%. Ini berarti pengguna menunjukkan respon positif dalam menggunakan aplikasi ensiklopedia digital Negara ini.

Kata kunci: ensiklopedia digital, media, negara, animasi.

Abstract

Digital encyclopedia is media as text, graphics, audio, video or animation that contains a comprehensive explanation of the whole branch of science. Encyclopedia usually specified a particular branch of science. This encyclopedia is composed in part of the articles with a topic of discussion. Each article listed in alphabetical order, category or volume issue. But the motivation of people when reading this encyclopedia is very less. Lack of motivation is due to several factors. The factors are inefficiency place and lazy to bringing and reading because it usually heavy and difficulty in finding specific information in particular information relating to a country. Therefore, the encyclopedia digital country was built with the aim to motivate users in learning about countries in the world because of this encyclopedia can be stored in the mobile device and can also help easily to users in finding information about a particular country. In addition, the animation and interactive features in digital encyclopedia makes that is more interesting and is not boring.

The experiment result of this application show the application of the encyclopedia digital is to increase knowledge and provide a more interesting explanation and easier for the user. In addition, searching information about the state is easier for the user, especially for counselors and teachers. Indicator of success of making the digital encyclopedia is shown from the analyzed results of the user questionnaire. The value of the user questionnaire analysis is 84.75 %. This means that users showed a positive response in the using encyclopedia State digital.

Keywords: encyclopedia digital, medium, state, animation

PENDAHULUAN

Semua orang pernah mempelajari topik mengenai negara –negara di dunia. Di pelajari dari Sekolah Dasar hingga Universitas. Kebanyakan dari mereka hanya mempelajari dari buku paket yang digunakan oleh sekolah yang bersangkutan saja. Sedangkan buku pelajaran di sekolah tidak memberikan pembahasan secara mendetail mengenai semua negara di dunia dan hanya membahas negara-negara tertentu saja. Namun, untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai negara, tidaklah cukup dengan hanya membaca buku saja. Hal ini disebabkan informasi yang disajikan buku pelajaran masih tergolong minim. Oleh karena itu, salah satu solusinya adalah dengan membeli buku yang khusus membahas tentang negara – negara di dunia, misalnya buku ensiklopedia negara junior atau kamus ensiklopedia tentang negara untuk umum.

Dengan adanya buku ensiklopedia ini, pengguna dapat mencari informasi mengenai Negara yang mereka cari. Hal ini tentu saja cukup menyita waktu dan kurang efisien. Apalagi mengingat harga buku – buku ensiklopedia relatif mahal, ukurannya lebih tebal dan berat, dan juga memerlukan waktu yang cukup lama karena harus memeriksa daftar isi atau index terlebih dahulu sebelum menemukan informasi yang dibutuhkan. Alasan - alasan itulah yang menyebabkan pengguna malas membaca buku ensiklopedia.

Ensiklopedia digital merupakan sejumlah media, dapat berupa teks, garfik, video, dan animasi, serta dapat menampilkannya menjadi sesuatu yang tampak lebih menarik. Dengan adanya aplikasi ensiklopedia digital ini, diharapkan dapat memotivasi pengguna pada pembelajaran mengenai negara di dunia dan dapat membantu dalam hal penyampaian informasi ke masyarakat menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Dukungan dari gambar dan video dalam aplikasi ini diharapkan bisa memperjelas suatu informasi yang ingin disampaikan kepada pengguna. Selain itu adanya informasi yang tepat diharapkan dapat membuat seseorang menjadi lebih mengerti penjelasan yang diberikan. Begitu juga halnya dengan warna dan suara yang digunakan dalam aplikasi diharapkan dapat menarik perhatian pengguna.

Dalam Tugas Akhir ini, pembahasan aplikasi ensiklopedia digital negara diharapkan dapat memotivasi dan menarik perhatian pengguna. Oleh karena itu, dibuatlah suatu aplikasi ensiklopedia negara yang berisi informasi – informasi mengenai negara – negara di dunia, dimana terdapat sekitar 207 negara di aplikasi ensiklopedia negara. Diharapkan aplikasi ini dapat memberikan kemudahan dalam menimba ilmu pengetahuan mengenai negara dan memberikan motivasi anak dalam pembelajaran mengenai negara, serta memberi kemudahan kepada para pengajar atau pembimbing dalam pengajaran mengenai negara.

KAJIAN PUSTAKA

Ensiklopedia

Dalam bahasa Indonesia, Ensiklopedia mengandung arti: buku (atau serangkaian buku) yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan, yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu. Dengan demikian ensiklopedia merupakan kumpulan dari penjelasan kata – kata yang ada yang berisi tentang informasi secara luas, lengkap, dan tentunya mudah untuk kita pahami tentang kumpulan ilmu pengetahuan atau cabang ilmu tertentu yang disusun berdasarkan huruf atau abjad yang kemudian dicetak ke dalam bentuk buku.

Dapat juga kita simpulkan bahwa ensiklopedia ini merupakan suatu kamus yang menjelaskan bagaimana pengertian yang ada pada ilmu pengetahuan, seni, atau cabang ilmu lainnya ke dalam suatu buku menurut susunan huruf abjad yang didokumentasikan ke dalam buku yang biasanya terurai ke dalam edisi atau jilid-jilid buku. Dengan adanya edisi buku-buku ini, maka tentunya penjelasan mengenai arti dalam suatu ilmu dapat berkembang lagi.

Microsoft Visual Studio 2010

Microsoft Visual Studio 2010 Profesional adalah alat penting untuk individu melakukan tugas-tugas pembangunan dasar. Ini menyederhanakan penciptaan, debugging, dan penyebaran aplikasi pada berbagai platform, termasuk SharePoint dan Cloud. Visual Studio 2010 Profesional dilengkapi dengan dukungan terpadu untuk pengembangan uji-didorong, serta alat debugging yang membantu memastikan solusi berkualitas tinggi. Menulis kode aplikasi sering membutuhkan banyak memiliki desainer dan editor terbuka sekali.

ADO.NET

ADO.NET merupakan teknologi akses data terakhir dan terbaru yang disediakan oleh Microsoft.

Objek ADO.NET ini berfungsi menyediakan antar muka pengrograman pada project kita dengan berbagai sumber data. Dengan kata lain pengolahan data pada database dilakukan melalui kode-kode ADO.NET ini, lalu ditampilkan pada aplikasi kita.

Pada umumnya aplikasi-aplikasi memerlukan beberapa bentuk pengakses data. Microsoft ADO.NET adalah teknologi Microsoft yang dapat menyediakan antarmuka pemrograman antara aplikasi yang kita buat dengan berbagai sumber data. Model Objek ADO.NET menyediakan objek-objek, properti dan metode untuk membuat aplikasi yang dapat mengakses dan memanipulasi data.

MySQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen database yang saling berhubungan. Sebuah hubungan database dari data yang tersimpan pada table yang terpisah daripada menyimpan semua data pada ruang yang sangat besar. Hal ini menambah kecepatan dan fleksibilitas. Table-table tersebut dihubungkan oleh hubungan yang sudah

didefinisikan mengakibatkan akan memungkinkan untuk mengkombinasikan data dari beberapa table sesuai dengan keperluan.

XAMPP

XAMPP adalah sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya. Hanya bedanya kalau yang versi untuk Windows sudah dalam bentuk instalasi grafis dan yang Linux dalam bentuk file terkompresi tar.gz. Kelebihan lain yang berbeda dari versi untuk Windows adalah memiliki fitur untuk mengaktifkan sebuah server secara grafis, sedangkan Linux masih berupa perintah-perintah di dalam console. Oleh karena itu yang versi untuk Linux sulit untuk dioperasikan. Dulu XAMPP untuk Linux dinamakan LAMPP, sekarang diganti namanya menjadi XAMPP FOR LINUX.

METODE REKAYASA

Metode Yang Digunakan

Pengukuran tugas akhir ensiklopedia digital negara ini menggunakan metode angket untuk mengetahui apakah aplikasi ensiklopedia digital negara ini dapat digunakan dengan mudah dan menarik atau tidak.

Di dalam aplikasi ini terdapat fasilitas pencarian dengan menginputkan nama negara yang ingin dituju. Setelah menginputkan nama negara aplikasi ini akan menampilkan informasi negara seperti ibu kota, semboyan negara, bahasa yang digunakan, mata uang, agama, batas wilayah, peta negara, dan lain-lain. Selain informasi negara terdapat sejarah negara tersebut dan video lagu kebangsaan dan video tentang kebudayaan atau keindahan yang ada di negara tersebut. Aplikasi ini digunakan oleh pengguna yang berusia 9 tahun keatas.

Analisis data pada aplikasi ini dilakukan dengan cara pengisian angket kuesioner dengan mengambil sampel sebanyak 10 pengguna yang berusia 9-15 tahun dan 10 pengguna yang berusia 20-25 tahun. Ensiklopedia digital ini dapat dikatakan efektif dan menarik apabila mendapat respon positif oleh pengguna yang ditunjukkan dari angket. Cara menghitung presentase pengguna yang memberikan tanggapan sesuai dengan kriteria tertentu, menurut Iftiana (2007: 34) yaitu dengan rumus:

$$RS = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

RS = Persentase pengguna dengan kriteria tertentu.

f = Banyak pengguna yang menjawab setuju.

n = Jumlah seluruh pengguna.

Menentukan rata-rata dari respon positif pengguna, kemudian menentukan kategori respon atau tanggapan yang diberikan pengguna terhadap suatu kriteria dengan cara mencocokkan hasil presentase dengan kriteria positif menurut Khabibah (2006: 97) yaitu:

85% ≤ RS : Sangat Positif

70% ≤ RS < 85% : Positif

50% ≤ RS < 70% : Kurang Positif

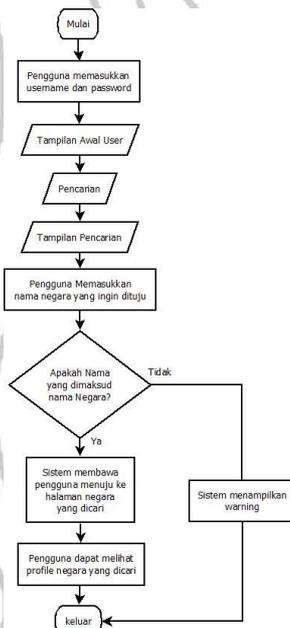
RS < 50% : Tidak Positif

Desain Sistem

Perancangan sistem akan dipaparkan dalam bentuk perancangan diagram alir Pencarian, diagram alir untuk login pengguna, diagram aplikasi pengguna dan admin serta perancangan basisdata dalam bentuk ERD.

1) **Desain Flowchart Pencarian**

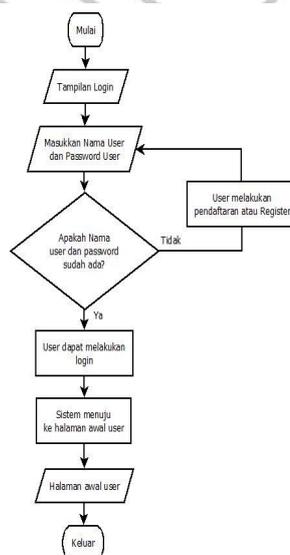
Desain Flowchart dapat dilihat dari Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Flowchart Pencarian

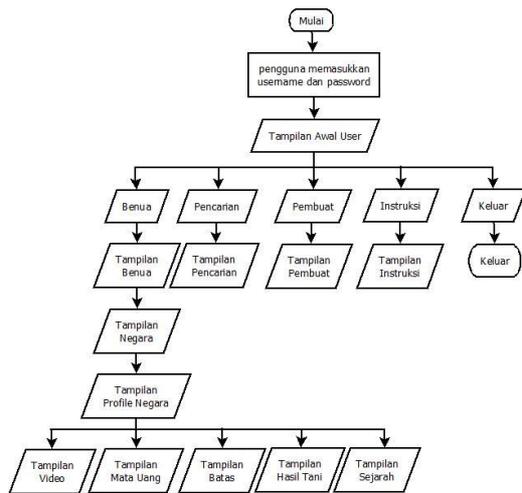
2) **Desain Flowchart Login User**

Gambar 2 merupakan Flowchart Login User



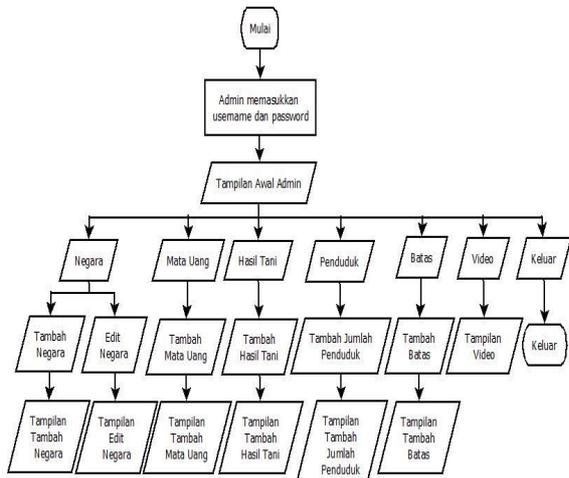
Gambar 2. Flowchart login User

3) Diagram Aplikasi untuk Pengguna



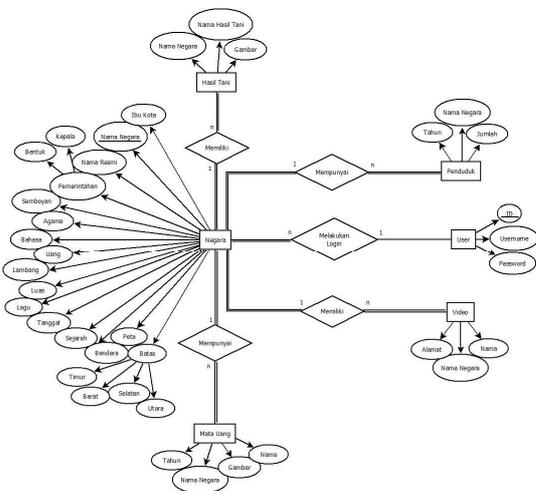
Gambar 3. Diagram Aplikasi untuk Pengguna

4) Diagram Aplikasi untuk Admin



Gambar 4. Diagram Aplikasi untuk Admin

5) Rancangan Basis data dalam Bentuk ERD



Gambar 5. Entity Relation Diagram Aplikasi Ensiklopedia

HASIL UJI COBA DAN PEMBAHASAN

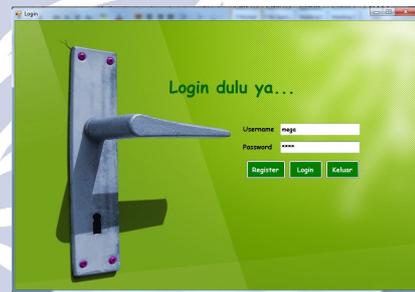
Pada bab ini akan dijelaskan ujicoba semua fasilitas /menu yang sudah dibangun. Selain itu, pada bab ini juga akan dibahas analisa instrumen angket pengguna. Instrumen ini digunakan untuk melihat apakah ensiklopedia digital ini benar-benar memotivasi pengguna dalam mempelajari negara atau tidak. Respon positif pengguna dapat diartikan bahwa ensiklopedia ini memotivasi pengguna.

Uji Coba

Implementasi ensiklopedia mengikuti perancangan yang sudah dijelaskan pada pembahasan bab sebelumnya. Langkah berikutnya adalah menguji coba ensiklopedia negara digital dengan menjalankan semua fasilitas/menu yang sudah dibangun. Aplikasi ini terdiri dari beberapa fasilitas/menu sebagai berikut :

1) Form Login

Gambar 3 merupakan tampilan dari Form Login yang digunakan untuk login oleh user dan admin untuk menjalankan aplikasi ini. Di dalam form login terdapat tombol register, tombol login. Tombol register digunakan ketika user belum pernah membuka aplikasi ini, maka user harus melakukan pendaftaran agar user dapat membuka aplikasi ensiklopedia Negara. Tombol login digunakan untuk membuka aplikasi ensiklopedia Negara.



Gambar 6. Form Login

2) Form Register

Gambar 7 merupakan tampilan dari form Register yang digunakan agar user dapat melakukan login dan mencari informasi tentang Negara di dunia dengan membuka aplikasi ensiklopedia Negara. Di dalam form Register terdapat tombol submit yang digunakan untuk mendaftarkan username dan Password yang telah diisi oleh user



Gambar 7. Form Register

3) Form Awal User

Setelah berhasil melakukan login maka akan masuk ke dalam form Awal User dan user dapat mencari

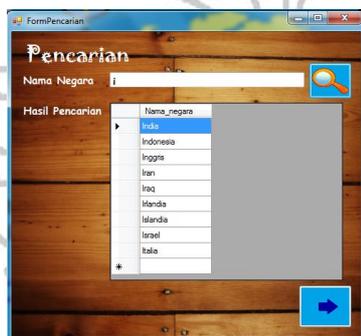
informasi tentang Negara di dunia. Gambar 8 merupakan tampilan dari *form* Awal User. Di *form* ini terdapat beberapa menu, yaitu menu pencarian, tentang pembuat, instruksi dan keluar. Selain menu utama juga terdapat nama-nama benua, yaitu Asia, Afrika, Amerika, Australia, Antartika dan Eropa.



Gambar 8. *Form* Awal User

4) *Form* Pencarian

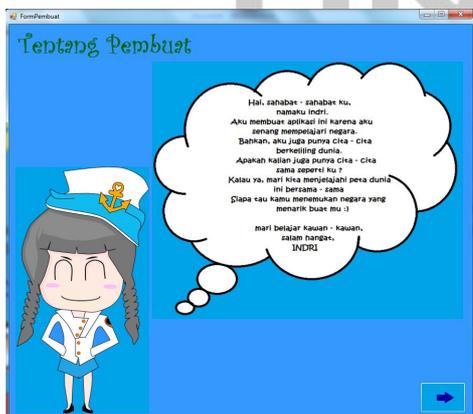
Gambar 9 merupakan tampilan dari *form* Pencarian yang digunakan agar *user* dapat menemukan Negara yang dicari secara langsung. Di dalam *form* Pencarian terdapat tombol cari digunakan untuk menampilkan daftar-daftar hasil pencarian, berdasarkan nama Negara.



Gambar 9. *Form* Pencarian

5) *Form* Tentang Pembuat

Gambar 10 merupakan tampilan dari *form* tentang pembuat yang berisi biodata pembuat aplikasi Ensiklopedia Negara.



Gambar 10. *Form* Tentang Pembuat

6) *Form* Instruksi

Gambar 11 merupakan tampilan dari *form* instruksi yang berisi petunjuk cara menggunakan aplikasi Ensiklopedia Negara.



Gambar 11. *Form* Instruksi

7) *Form* Benua

Gambar 12 merupakan tampilan dari *form* Benua. Di halaman *form* Benua terdapat nama-nama bagian benua, seperti Asia Utara, Asia Timur, Asia Tenggara, Asia Selatan, Asia Barat, dan Asia Tengah. Selain itu juga terdapat pengetahuan tentang benua seperti letak dan batas geografis, bentang alam, iklim, penduduk, flora dan fauna.



Gambar 12. *Form* Benua

8) *Form* Negara

Gambar 13 merupakan tampilan dari *form* Negara. Di halaman *form* Negara terdapat nama-nama Negara yang terletak di bagian benua yang dipilih.



Gambar 13. *Form* Negara

9) *Form Profile Negara*

Gambar 14 merupakan tampilan dari *form Profile Negara*. Di halaman *form Profile Negara* menyediakan informasi-informasi tentang Negara, seperti nama Negara, ibukota, semboyan, tanggal merdeka, dan sebagainya. Selain itu juga terdapat gambar peta negara, bendera, lambang negara, mata uang, hasil pertanian, dan juga terdapat video lagu kebangsaan dan kebudayaan atau keindahan setiap Negara.

10) *Form Video*

Gambar 15 merupakan tampilan dari *form Video*. Di halaman *form Video* terdapat *video* lagu kebangsaan dan *video* kebudayaan atau keindahan Negara.



Gambar 14. *Form Profile Negara*



Gambar 15. *Form Video*

11) *Form Mata Uang*

Gambar 16 merupakan tampilan dari *form Mata Uang*. Di halaman *form Mata Uang* terdapat gambar mata uang di tahun tertentu dan nominal tertentu.



Gambar 16. *Form Mata Uang*

12) *Form Batas Negara*

Gambar 17 merupakan tampilan dari *form Batas Negara*. Di halaman *form Batas Negara* terdapat peta Negara dan batas-batas Negara.



Gambar 17. *Form Batas Negara*

13) *Form Hasil Pertanian*

Gambar 18 merupakan tampilan dari *form Hasil Pertanian*. Di halaman *form Hasil Pertanian* terdapat gambar hasil pertanian Negara.



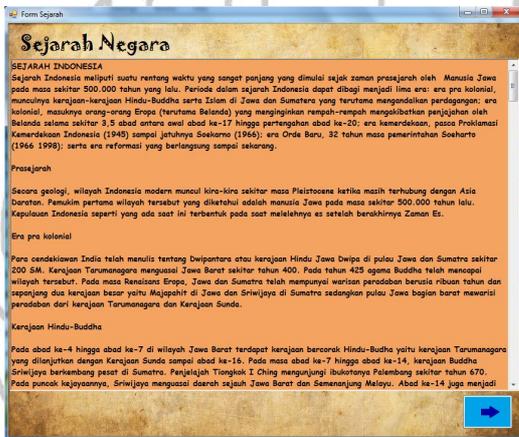
Gambar 18. *Form Hasil Pertanian*

14) Form Sejarah

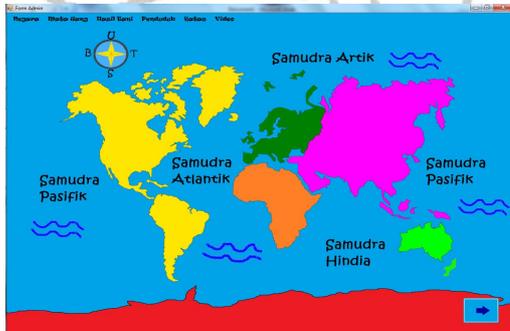
Gambar 19 merupakan tampilan dari form Sejarah. Di halaman form Sejarah terdapat sejarah-sejarah Negara, seperti sejarah kemerdekaan, prasejarah, perang dunia, dan sebagainya.

15) Form Awal Admin

Setelah admin berhasil melakukan login maka akan masuk ke dalam form Awal Admin dan admin dapat menambah dan merubah data tentang Negara di dunia. Gambar 20 merupakan tampilan dari form Awal Admin. Di form ini terdapat beberapa menu, yaitu menu tambah Negara, edit Negara, tambah mata uang, tambah hasil tani, tambah jumlah penduduk, tambah batas Negara, dan tambah video tentang Negara.



Gambar 19. Form Sejarah



Gambar 20. Form Awal Admin

16) Form Tambah Negara

Gambar 21 merupakan tampilan dari form Tambah Negara. Di halaman form Tambah Negara digunakan agar admin dapat menambah data tentang Negara. Didalam form Tambah Negara tombol Cari yang digunakan untuk mencari gambar bendera dan lambang Negara yang sesuai dengan nama Negara.

17) Form Edit Negara

Gambar 22 merupakan tampilan dari form Edit Negara. Di halaman form Edit Negara digunakan agar admin dapat merubah data tentang Negara.

18) Form Tambah Mata Uang

Gambar 23 merupakan tampilan dari form Tambah Mata Uang. Di halaman form Tambah Mata Uang digunakan agar admin dapat menambah data tentang mata uang di tahun-tahun tertentu. Didalam form Tambah Mata Uang terdapat tombol Cari digunakan untuk mencari gambar mata uang yang sesuai dengan tahun dan nominalnya.



Gambar 21. Form Tambah Negara



Gambar 22. Form Edit Negara



Gambar 23. Form Tambah Mata Uang

19) Form Tambah Hasil Tani

Gambar 24 merupakan tampilan dari form Tambah Hasil Tani. Di halaman form Tambah Hasil Tani digunakan agar admin dapat menambah data tentang hasil pertanian di setiap Negara. Didalam form Tambah Hasil Tani terdapat tombol cari digunakan untuk mencari gambar hasil pertanian yang sesuai dengan nama Negara dan jenis hasil pertanian.



Gambar 24. Form Tambah Hasil Tani

20) Form Tambah Jumlah Penduduk

Gambar 25 merupakan tampilan dari form Tambah Jumlah Penduduk. Di halaman form Tambah Jumlah Penduduk digunakan agar admin dapat menambah data tentang jumlah penduduk di setiap tahun.



Gambar 25. Form Tambah Jumlah Penduduk

21) Form Tambah Batas

Gambar 26 merupakan tampilan dari form Tambah Batas. Di halaman form Tambah Batas digunakan agar admin dapat menambah data tentang Batas Negara. Didalam form Tambah Batas terdapat tombol cari digunakan untuk mencari gambar peta yang sesuai dengan nama Negara.



Gambar 26. Form Tambah Batas

22) Form Tambah Video

Gambar 27 merupakan tampilan dari form Tambah Video. Di halaman form Tambah Video digunakan agar admin dapat menambah data tentang video-video Negara. Didalam form Tambah Video terdapat tombol cari digunakan untuk mencari video lagu kebangsaan dan video kebudayaan atau video keindahan yang sesuai dengan nama Negara.



Gambar 27. Form Tambah Video

Pembahasan

Angket respon pengguna yang dikelompokkan berdasarkan usia terdiri dari 2 kelompok, yaitu pengguna dengan usia 9-15 tahun dan 20-25 tahun. Tabel 1 dan tabel 2 menunjukkan analisa data angket pengguna berdasarkan 2 kelompok tersebut.

Tabel 1. Analisis Data Angket Respon Pengguna Usia

No	Pertanyaan	Frekuensi Pilihan Jawaban		Nilai Total	Rata-Rata	%
		A	B			
1.	Apakah sebelumnya kamu pernah menggunakan aplikasi ensiklopedia digital Negara?	8	2	18	1,8	90
2.	Apakah kamu tertarik menggunakan aplikasi ensiklopedia digital Negara?	8	2	18	1,8	90
3.	Apakah kamu menyukai aplikasi ensiklopedia digital Negara ini?	8	2	18	1,8	90
4.	Apakah aplikasi ensiklopedia digital Negara mudah digunakan?	3	7	13	1,3	65
5.	Apakah isi dari aplikasi ensiklopedia digital Negara sulit dipahami?	5	5	15	1,5	75
6.	Apakah aplikasi ensiklopedia digital Negara bermanfaat bagi saya?	8	2	18	1,8	90
7.	Apakah isi dari aplikasi ensiklopedia digital Negara ini sesuai dengan tujuan dan harapan kamu?	8	2	18	1,8	90
8.	Apakah aplikasi ensiklopedia digital Negara ini tidak membosankan?	2	8	12	1,2	60
9.	Apakah kamu sangat senang setelah mempelajari aplikasi ini sehingga dapat menambah rasa ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini?	8	2	18	1,8	90
10.	Apakah kamu merasa puas dengan apa yang telah kamu peroleh dari aplikasi ini	8	2	18	1,8	90
Rata-Rata total						83

Tabel 2. Analisis Data Angket Respon Pengguna Usia 20-25 Tahun

No	Pertanyaan	Frekuensi Pilihan Jawaban		Nilai Total	Rata-Rata	%
		A	B			
		2	1			
1.	Apakah sebelumnya kamu pernah menggunakan aplikasi ensiklopedia digital Negara?	8	2	18	1,8	90
2.	Apakah kamu tertarik menggunakan aplikasi ensiklopedia digital Negara?	8	2	18	1,8	90
3.	Apakah kamu menyukai aplikasi ensiklopedia digital Negara ini?	7	3	17	1,7	85
4.	Apakah aplikasi ensiklopedia digital Negara mudah digunakan?	6	4	16	1,6	80
5.	Apakah isi dari aplikasi ensiklopedia digital Negara sulit dipahami?	8	2	18	1,8	90
6.	Apakah aplikasi ensiklopedia digital Negara bermanfaat bagi saya?	8	2	18	1,8	90
7.	Apakah isi dari aplikasi ensiklopedia digital Negara ini sesuai dengan tujuan dan harapan kamu?	7	3	17	1,7	85
8.	Apakah aplikasi ensiklopedia digital Negara ini tidak membosankan?	8	2	18	1,8	90
9.	Apakah kamu sangat senang setelah mempelajari aplikasi ini sehingga dapat menambah rasa ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini?	8	2	18	1,8	90
10.	Apakah kamu merasa puas dengan apa yang telah kamu peroleh dari aplikasi ini	5	5	15	1,5	75
Rata-Rata total						86,5

Nilai rata-rata total frekuensi pilihan jawaban pengguna tabel 1 adalah 86,5%. Sedangkan tabel 2 bernilai 83%. Apabila dirata-rata dari nilai kedua tabel tersebut maka akan diperoleh nilai 84,75%. Nilai 84,75% ini menunjukkan respon positif pengguna dan hampir mendekati respon sangat positif.

Simpulan

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai aplikasi ensiklopedia yang telah dibuat. Kesimpulan tersebut adalah aplikasi ini mencapai tujuan awal pembuatannya, yaitu memotivasi pengguna dalam pembelajaran mengenai Negara di dunia dengan memberikan fitur-fitur menarik agar aplikasi ini tidak membosankan dan dapat dimengerti oleh anak usia sekolah dasar hingga dewasa mengenai negara-negara di dunia yang terdapat dalam ensiklopedia ini, juga memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang negara, dan memberikan kemudahan kepada para pembimbing dan pengajar dalam menyampaikan informasi pembelajaran mengenai negara-negara di dunia kepada anak. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan respon positif pengguna dalam menggunakan aplikasi ensiklopedia digital Negara ini yaitu sebesar 84,75% .

Saran

Beberapa saran yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya adalah sebagai berikut:

- Antar muka diklasifikasi berdasarkan pengguna misal : *elementary*(SD), *higher education* (SMP, SMA) dan umum.
- Perlu ditambahkan video-video yang berkaitan dengan sejarah negara misal: negara Jepang pada saat pengeboman hirosima dan nagasaki, kemudian negara Indonesia pada saat pemberontakan G 30 S PKI, proklamasi kemerdekaan dan lain-lain .

DAFTAR PUSTAKA

- Tim Penyusun.2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Tugas Akhir*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Yamasari, Yuni.2010. *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas*. Surabaya : Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya 4 Agustus 2010, ISBN 979-545-0270-1.
- Katalog dalam terbitan.2002. *negara dan bangsa*. Jakarta: Grolier International, Inc.
- Dinawati, Ajen. 2006. *RPUL Dunia*. Jakarta: Wahyu Media.
- Bayu.2011. *pengertian ensiklopedia* (online), (<http://bayugivu.blogspot.com/2011/03/pengertian-ensiklopedia-kamus-online.html>, diakses 5 mei 2013 pukul 9:34:40 pm).
- Wow. 2012. *Daftar nama mata uang dunia lengkap* (Online), (<http://indo-hot-new.blogspot.com/2012/09/daftar-nama-mata-uang-dunia-lengkap.html>, diakses 17 Maret 2013 pukul 9:56:27 am).
- Nuraeni. 2013. *Mengenal Microsoft Visual Studio 2010* (Online), (<http://enhy-thien.blogspot.com/2013/01/mengenal-microsoft-visual-studio-2010.html>, diakses 6 mei 2013 pukul 1:05:23 pm).
- Dafa, Endang. 2012. *Pengertian MySQL* (Online), (<http://endangengkus-dafa.blogspot.com/2012/04/pengertian-mysql.html>, diakses 8 April 2013 pukul 8:20:39 pm).