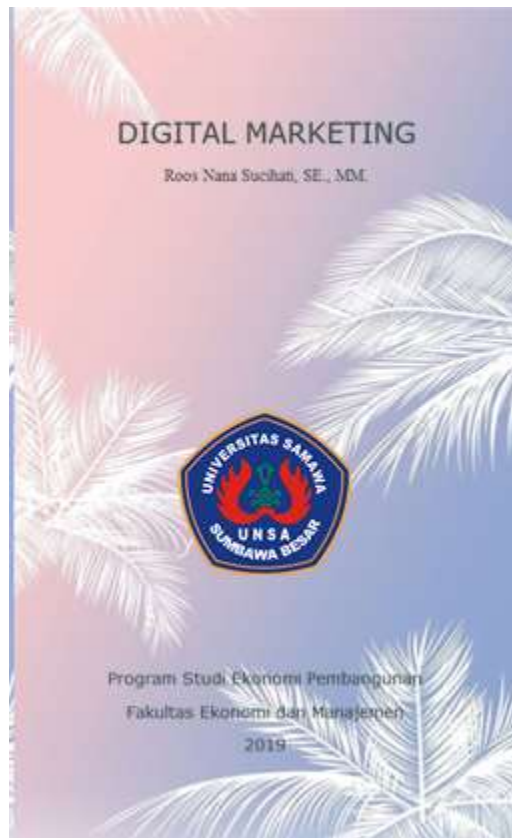


BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Antar Muka (*Interface*)

4.1.1 Halaman Awal Siswa



Gambar 4. 1 Halaman Awal

Pada Gambar 4.1 adalah halaman awal dimana pengguna baru saja membuka aplikasi dengan keterangan singkat. Pengguna dapat klik untuk melanjutkan kehalaman berikutnya.

4.1.2 Halaman *Login* Siswa



Gambar 4. 2 Halaman *Login*

Pada Gambar 4.2 adalah halaman dimana pengguna melakukan *login*. *Login* hanya bisa diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar sebelumnya. Pengguna dapat memasukkan *User ID* dan *Password* dengan benar. Lalu klik tombol *button Login*. Jika pengguna memasukkan *user ID* dan *password* salah maka akan muncul sebuah *popup* pemberitahuan.

4.1.3 Halaman *Home* Siswa



Minggu ke	Tema	Tatap muka	CAI
1	Create		Create
2	Create		Desain User Experience
3	Create		UX Handphone
4	Create		Web Desain
5	Create		Membangun Web
6	Create		Pengembangan Web
7	Create		Mobile Development
8	Create		Copywriting
9	Create		SEO

Gambar 4. 3 Halaman *Home*

Pada Gambar 4.3 adalah halaman *home* yang berisi informasi daftar isi disetiap bab materi *digital marketing* dan juga terdapat data *User ID* dan waktu sinkronisasi terakhir. Pengguna dapat klik disetiap judul CAI disetiap pertemuannya. Pada aplikasi *module digital marketing* terdapat 7 bab materi yaitu: *Hardware, Networking, Laptop, Printer, Operational Procedures, Security, Mobile Devices*.

4.1.4 Halaman *Cover* Materi Siswa



Gambar 4. 4 Halaman *Cover* Materi

Pada Gambar 4.4 adalah halaman depan disetiap bab materinya sebagai perbedaan materi. Di halaman *cover* materi siswa pengguna dapat klik *button next* untuk ke halaman berikutnya.

4.1.5 Halaman Materi Siswa



Gambar 4. 5 Halaman Materi

Pada Gambar 4.5 adalah halaman yang berisi materi *digital marketing* yang telah di pilih dalam daftar isi. Halaman materi siswa pengguna dapat melakukan pembelajaran dan memahami materi tersebut. Pengguna dapat klik disetiap *tabs bar* angka dibagian atas untuk melanjutkan kepembahasan selanjutnya. Pengguna dapat klik *button next* untuk kehalaman berikutnya, juga dapat klik *button back* untuk kembali kehalaman sebelumnya, Pengguna pun dapat klik *button home* untuk kembali ke halaman *home* yang berisi daftar isi.

4.1.6 Halaman Pertanyaan Siswa

Create to digital marketing

Pengoptimalan aplikasi adalah termasuk langkah pembuatan desain UX.

Benar.

Salah.

Submit Try 1

2. Buat struktur dasar situs
3. Menganalisa konten
4. Membuat visual sitemap
5. Membangun navigasi
6. Membuat tata letak/layout
7. Merakit elemen elemen lainnya
8. Menentukan desain visual
9. Pengujian

Soal

< >

Gambar 4. 6 Halaman Pertanyaan

Pada Gambar 4.6 adalah halaman yang berisi sebuah pertanyaan yang menyangkut dalam bab materi tersebut. Pengguna dapat memilih salah satu dari jawaban yang ada lalu akan muncul *button Submit*, pengguna dapat klik *button* tersebut agar jawaban tersebut tersimpan. Lalu klik *button next* untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya. Pada halaman pertanyaan juga terdapat *button back* dan *button home*.

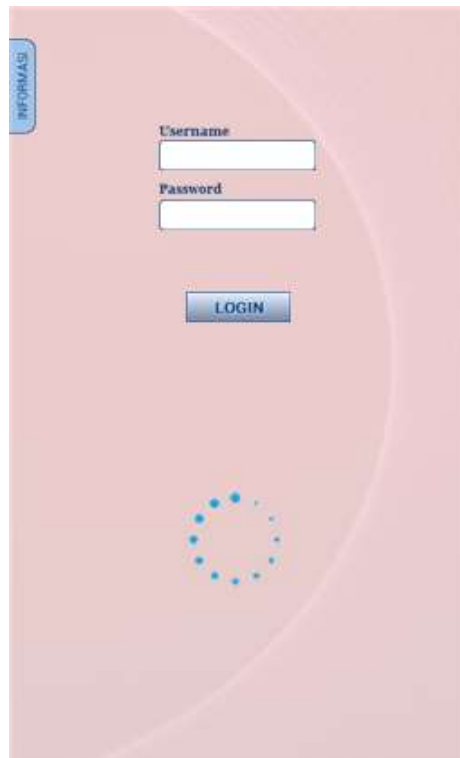
4.1.7 Halaman Informasi



Gambar 4. 7 Halaman Informasi

Pada Gambar 4.8 adalah halaman dimana berisi sebuah informasi dalam menggunakan aplikasi guru tersebut.

4.1.8 Halaman *Login* Guru



Gambar 4. 8 Halaman *Login* Guru

Pada Gambar 4.9 adalah halaman dimana guru melakukan *login*. *Login* hanya bisa diakses oleh guru yang sudah terdaftar sebelumnya. Guru dapat memasukkan *User ID* dan *Password* dengan benar. Lalu klik tombol *button Login*. Di halaman *login* guru juga terdapat sebuah informasi yang sama pada halaman sebelumnya.

4.1.9 Halaman *Home* Guru

Digital Marketing Lecture Module

Jawaban 1 Dari ↻

No	Nama	WhatsApp	Jawaban	Skor
1	Haider	0		
2	Ahmad Hilal	082239260933		
3	Yudo	0	Test1*****	100
4	Septi	081227025979		
5	Fakhri	082225828290		
6	Muhammad Fahmi	085330121887		
7	Muhammad Wachud	089687139473		
8	Muhammad Fajar	082117680980		
9	Dhimas Rizqi	082210712048		
10	Pebri Kurnia	082376771045		
11	Muhammad Farid	082147329226	Test1*****	100
12	Febri Yansori	081271434082		
13	Muhammad Nazih	081254299400		
14	Al Ryzqy Amal	081238447842		
15	Muhammad Alvito Haryadi	081231973867		
16	Muntazul Fuadi	085211175926		
17	Muhammad Adrianso Fakhar	082213969231		
18	Anggita	0285211175926		
19	Ahmad Qasim	082157341727		
20	Ertinda	085839034544		
21	Ridwan Nur	08989184172		
22	Danisa Rahadian	081313846525		
23	Nadzira	087888081825		
24	Muhammad Anshori	085251950152	Test1*****	100
25	Satria Wirabuana	082178772915		
26	Zulva Fadillah	081234466651		
27	Rafif	083178658550		

🏠

Gambar 4. 9 Halaman *Home* Guru

Pada Gambar 4.10 adalah halaman dimana guru dapat memonitoring siswa. Guru dapat mengecek aktivitas dan hasil *quiz* dari setiap yang sudah dikerjakan oleh siswa. Di halaman *home* guru terdapat nomor yang tersambung dengan aplikasi *Whatsapp* agar guru bisa berkomunikasi dengan siswa.

4.1.10 Halaman Awal Guru



Gambar 4. 10 Halaman Awal Guru

Pada Gambar 4.7 adalah halaman awal dimana guru baru membuka aplikasi tersebut, terdapat sebuah informasi aplikasi yang singkat. Guru dapat mengklik untuk melanjutkan kehalaman berikutnya.

4.1.11 Dropdown List

Digital Marketing Lecturu Module

The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a title "Digital Marketing Lecturu Module". Below the title, there is a dropdown menu with the following options: Jawaban 1, Jawaban 2, Jawaban 3, Jawaban 4, Jawaban 5, Essay, and Total Score. To the right of the dropdown menu, there are two buttons: "Cart" and a circular icon with a "C". Below these elements, there is a table with the following columns: "WhatsApp", "Jawaban", and "Skor". The table contains 27 rows of data, including student names and their scores. The scores are either 0 or "Test!*****100".

	WhatsApp	Jawaban	Skor
1	0		
2	082239260933		
3	0	Test!*****100	
4	081227925979		
5	082225828200		
6	085330121887		
7	089687139473		
8	082117689980		
9	082210733048		
10	082376771045		
11	082147329326	Test!*****100	
12	081271434082		
13	081254299400		
14	081218447843		
15	081231073807		
16	085211175926		
17	082213969231		
18	0785211175926		
19	082157341727		
20	085839034544		
21	08969184172		
22	081311846525		
23	087888081825		
24	085251050152	Test!*****100	
25	082178772915		
26	081224466651		
27	081178658550		

Gambar 4. 11 *Dropdown list*

Pada Gambar 4.11 adalah *dropdown* yang berisi *list* jawaban disetiap *chapter* yang telah dijawab oleh siswa.

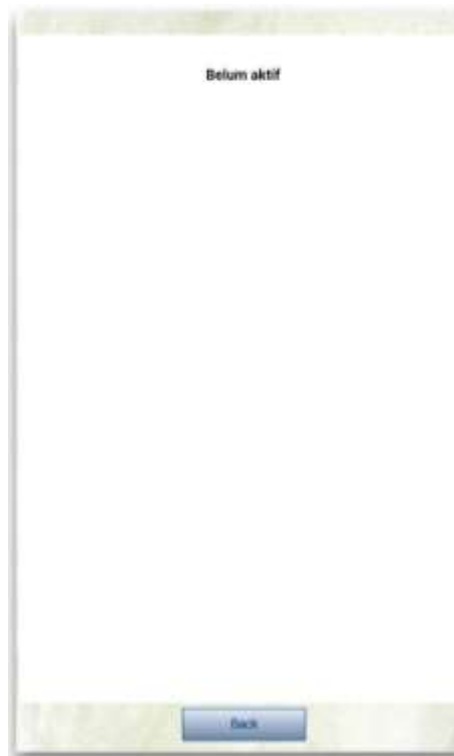
4.1.12 Halaman Detail Siswa



Gambar 4. 12 Halaman Detail

Pada Gambar 4.12 adalah halaman yang terdapat sebuah data siswa berisi nama, nim, skor, dan *Whatsapp* dan terdapat sebuah *button close* untuk keluar dari halaman tersebut kembali ke halaman *home* guru.

4.1.13 Halaman Cek Aktif Siswa



Gambar 4. 13 Halaman Cek Aktif Siswa

Pada Gambar 4.13 adalah halaman dimana guru dapat mengetahui apakah siswa aktif atau tidak dalam aplikasi tersebut dengan menekan pada nama siswa pada halaman *home* guru.

4.1.14 Aplikasi *Whatsapp*



Gambar 4. 14 Tampilan Aplikasi *Whatsapp*

Pada Gambar 4.14 adalah halaman aplikasi *Whatsapp* dimana guru dapat mengirim pesan ke siswa.

4.2 Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dan mengamati secara seksama mengenai aspek-aspek tertentu yang berkaitan erat dengan masalah yang diteliti sehingga akan diperoleh data yang menunjang penyusunan laporan penelitian.

Tabel 4. 4 Data Siswa Tidak Menggunakan Aplikasi

Nama	NIM	Kelas	Skor Create	Skor Think
Adam Cahyo N	20190140066	B	0	5
Aditya Maulana	20190140040	B	3	8
Annisa Yasfa Nabilla	20190140043	B	5	3
Bagus Rinu Pangayom	20190140061	B	7	7
Dimas Himawan	20190140049	B	7	7
Falisa Naura S	20190140007	B	3	6

Nama	NIM	Kelas	Skor Create	Skor Think
Fuad Rizkani	20190140047	B	2	6
Hakim Gufron	20190140059	B	6	6
Hasna Shabnina	20190140056	B	4	7
Karmilatul Hayyat	20190140060	B	3	3
Moh. Sigit	20190140054	B	4	4
Muhammad Septian Putra	20190140046	B	4	7
Muhammad Adana Syaifullah	20190140045	B	4	4
Muhammad Altaaf D	20190140068	B	4	6
Muhammad Faisyal Al Abiyu	Ga ada NIM	B	2	5
Muhammad Fajri Yosri	20190140067	B	4	7
Muhammad Sobari Rasidin	20190140038	B	5	6
Muhammad Vicky Kurniawan	20190140055	B	4	4
Nafi' Aldiansyah	20190140044	B	1	2
Nando Alhasanain	20190140041	B	4	5
Naufal Hilmy Siregar	20190140057	B	3	3
Okky Haryanto	20190140052	B	2	2
Priya Ihsan A	20190140050	B	2	4
Rifa Fahmi Sidqy	20190140051	B	1	5
Rivky Riyantoro	20190140036	B	3	4
S. Imam Utomo	20190140069	B	6	3
Sugeng Priyanti	20190140042	B	2	2
Taufiq Fathoni	-	B	6	5
Thifal Aqila Khairunnisa	20190140065	B	2	6
Yoga Aditya Prabowo	20190140053	B	2	2
Yoga Paripurna	20190140039	B	4	3
Yophang Difa Bagaskara	20190140063	B	3	4

Pada tabel 4.1 terdapat data nilai dari mahasiswa yang tidak menggunakan aplikasi. Nilai rata-rata mahasiswa masih di bawah 50%.

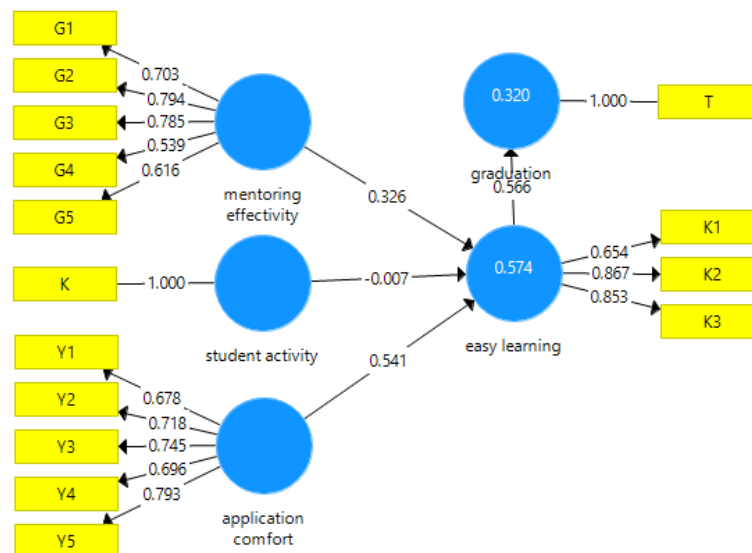
Tabel 4. 5 Data Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi

Nama	NIM	Kelas	Skor Create	Skor Think
Achmad Fauzi	20170140128	C	6	4
Elvi Yustika Dalimunthe	20170140079	C	6	7
Windah Kusumawati	20170140089	C	6	5
Rofy Anugrah Desrian	20170140109	C	7	6
R. Nia Wulandari	20170140094	C	8	7

Nama	NIM	Kelas	Skor Create	Skor Think
Gilang Prakoso	20170140142	C	4	4
Rizki Fajar	20170140128	C	4	2
Muh. Zulhaq	-	C	7	3
Hafizh Pratama	20170140096	C	6	6
Decky Aprianto	20170140120	C	6	4
Alif Sangaji	20170140112	C	4	3
Aditya Hafizul Anwar	20170140111	C	2	2
Zuhad Fathoni	20170140104	C	2	2
M. Alfiandi F.	20170140080	C	2	2
Dias	20170140099	C	3	2
Arvian Setya Budi	20170140131	C	5	2
M. Zaahid R.A.	20170140126	C	7	2
Achmad Faiz Hanan	20170140147	C	4	6
Calu Muhammad Rizkika	20170140144	C	3	3
Nur Arif Syukur A.	20170140134	C	6	3
M. Fatin Farknan H	20170140137	C	5	3
M. Syahdan	20170140145	C	3	3
Irkham Maulana	20170140138	C	5	4
Kharviah Zikri	20170140135	C	4	2
M. Ardiansyah H.	20170140105	C	7	6
Ahmad Krido N.	20170140088	C	5	5
M. Alfadha	20170140108	C	5	7
Angga Wika Nugraha	20170140106	C	2	2
Ade Syahreza Putra	20170140121	C	5	6
Risang Prakoso	20170140098	C	4	6
Hary Prihadi	20170140107	C	4	6
Alvin Yusnia P.	20170140116	C	3	7
Tossy Santoso	20170140101	C	4	5
Faris Al-Iman	20170140093	C	6	6
Hesti Media Tama	20170140124	C	3	4
Rifdah Febri Andari Sahri	20170140133	C	3	5
Rizky Annissa	20170140132	C	3	7

Pada tabel 4.2 terdapat data nilai mahasiswa sebelum menggunakan aplikasi. Nilai rata-rata masih di bawah 50%.

4.3 Penghitungan Data



Gambar 4. 15 Nilai *Loading Factor*

Dari hasil pada Gambar 4.15 menjelaskan hasil perhitungan menggunakan aplikasi *SmartPLS*. G1, G2, G3, G4 dan G5 menunjukkan hasil dari pengawasan dosen, baik dari segi kritikan yang memotivasi juga dosen yang mampu memberi perhatian sehingga sangat membantu dalam memahami materi. K adalah jumlah klik pada *module* aplikasi untuk mengukur keaktifan mahasiswa. Y1, Y2, Y3, Y4, dan Y5 merupakan hasil dari pengujian kenyamanan penggunaan aplikasi; baik dari sisi tampilan, menu yang mudah dihafal, dan urutan materi yang mudah dipahami. K1, K2, dan K3 adalah pengujian kemudahan dalam penggunaan *module* aplikasi, seperti aplikasi yang dapat dijalankan kapan saja dan dimana saja, aplikasi yang dapat dijalankan di berbagai jenis *smartphone* dan juga kemudahan memahami materi tanpa penjelasan dosen. Sedangkan T adalah indikator dari nilai kelulusan setelah penggunaan *module* aplikasi *digital marketing*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa model memenuhi *convergent validity* karena semua *loading factor* telah berada di atas 0.50 (Ghozali and I 2006). Data tersebut menyatakan penggunaan aplikasi ini mampu memudahkan dalam mempelajari materi *digital marketing*. Dari hasil yang di dapat menunjukkan *module* aplikasi *digital marketing*

ini mampu memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi. Dosen hanya sebagai pendamping yang bertugas mengawasi. Nilai akhir yang cukup meningkat setelah penggunaan *module* aplikasi *digital marketing*.

Seperti telah disebutkan pada bagian pengantar, bahwa tujuan penelitian ini adalah memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi *digital marketing*. Dengan adanya peningkatan jumlah pengguna *smartphone* mampu memberi ruang belajar dengan konsep *Mobile Learning* tanpa adanya batasan waktu, ruang, dan tempat (Hermawan and Leonardo 2017; Iskandar 2010). Kemudahan ditunjukkan dengan hasil data yang di peroleh melalui kuesioner. Data pengujian kemudahan dapat dilihat dari K1, K2, dan K3 yaitu kemudahan penggunaan aplikasi yang dapat dijalankan kapan saja dan di mana saja, aplikasi dapat berjalan diberbagai jenis *smartphone*, dan juga materi yang lebih mudah ditangkap dari pada penjelasan dosen. Hasil yang didapat rata-rata mahasiswa menunjukkan penggunaan aplikasi ini mampu memudahkan dalam pembelajaran *digital marketing*. Hasil yang didapat juga didukung oleh data yang lain, yaitu G1, G2, G3, G4, dan G5 sebagai bentuk pendampingan dosen, Y1, Y2, Y3, Y4, dan Y5 adalah pengujian kenyamanan penggunaan aplikasi, dan juga K sebagai bentuk dari hasil pengujian jumlah klik pada *module* aplikasi, sedangkan T mewakili nilai kelulusan yang diperoleh setelah melakukan test akhir yang terdapat pada *module*. Data yang diperoleh menyatakan bahwa 51% dari hasil pengujian aplikasi ini mampu memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi, dan 49% dipengaruhi variabel lain yang belum diketahui. Besar kemungkinan hal ini disebabkan mahasiswa belum familiar menggunakan *Mobile Learning*.

Dapat dirangkum, *Mobile Learning* memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai sarana pembelajaran *digital marketing* supaya banyak masyarakat yang dapat menggunakan. Dari uji coba diketahui pembelajaran dapat berjalan dengan baik walaupun dosen harus secara proaktif mengawasi dan berkomunikasi dengan mahasiswa. Dosen yang menjalankan kegiatan pengawasan sangat terbantu dengan adanya *module* aplikasi ini. Dosen tidak perlu mengumpulkan dan memproses data secara manual, sehingga data yang tersinkronisasi secara otomatis sangat

memudahkan dosen dalam melakukan penilaian. Dosen mengamati data sebagai dasar untuk melakukan evaluasi dan memberi motivasi sesuai dengan masalah belajar mahasiswa. Menurut hasil pengujian aplikasi ini mampu meningkatkan nilai mahasiswa. Aplikasi juga dapat berjalan baik di jenis perangkat berbasis android, baik itu *smartphone* atau pun *tablet*. Dosen sebagai pengawas juga dapat memeriksa sejauh mana mahasiswa memahami materi. Sistem pendampingan dosen masih sangat dibutuhkan untuk menjalankan proses pembelajaran menggunakan *Mobile Learning*, meskipun secara teoritis penggunaan *Mobile Learning* bertujuan memudahkan mahasiswa supaya dapat belajar kapan saja, dimana saja, dan dari peranti apa saja. Aplikasi ini masih membutuhkan pengujian yang lebih lanjut.