



**LAPORAN PROYEK AKHIR
KAMUS BAHASA INDONESIA - INGGRIS - JAWA BERBASIS
ANDROID**

Disusun oleh:

**Nama : Heru Kurniawan
NIM : 13.3.00011
Program Studi : Diploma III
Program Pendidikan : Teknik Informatika**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
STMIK SINAR NUSANTARA
SURAKARTA**

2015



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SINAR NUSANTARA**

SURAT PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : KAMUS BAHASA INDONESIA - INGGRIS - JAWA
BERBASIS ANDROID
NAMA : HERU KURNIAWAN
NIM : 13.3.00011

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab bahwa Proyek Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing – masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain mengklaim bahwa Proyek Akhir ini sebagai karyanya yang disertai dengan bukti – bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Ahli Madya Komputer saya dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”

Surakarta 1 februari 2016

HERU KURNIAWAN

Penulis



LAPORAN PROYEK AKHIR
LAPORAN INI DISUSUN MEMENUHI SALAH SATU SYARAT
UNTUK MENYELESAIKAN PENDIDIKAN DIPLOMA III PADA
STMIK SINAR NUSANTARA SURAKARTA

Disusun oleh:

Nama : Heru Kurniawan
NIM : 13.3.00011
Program Studi : Diploma III
Program Pendidikan : Teknik Informatika

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
STMIK SINAR NUSANTARA
SURAKARTA

2015

PERSETUJUAN LAPORAN PROYEK AKHIR

Nama Pelaksana Proyek Akhir : Heru Kurniawan
Nomor Induk Mahasiswa : 13.3.00011
Program Studi : Diploma 3
Program Pendidikan : Teknik Informatika
Judul Proyek Akhir : Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia -
Inggris - Jawa berbasis Android
Dosen pembimbing : Yustina Retno WU S.T M.Cs

Surakarta.....2016

Mentetujui

Dosen Pembimbing

(Yustina Retno WU S.T M.Cs)

Mengetahui

Ketua STMIK Sinar Nusnatara

(Kumaratih Sandradewi S.P M.Kom)

MOTTO

- Pegang teguh pada keyakinan diri sendiri
- Yakin pada kemampuan diri untuk mencapai sukses
- Berfikir positif untuk suatu keberhasilan
- Hidup hanya sekali, lakukan hal - hal yang berguna
- Selalu ingat pada Allah kapan pun dimana pun berada

PERSEMBAHAN

- Allah SWT yang selalu memberi petunjuk kejalan yang benar dan yang melancarkan segala urusan
- Bapak, ibuk, kakak dan keluarga besar yang senantiasa selalu mendukung supaya cepat lulus
- Para dosen yang senantiasa membimbing dan megajarkan hal - hal yang bermanfaat serta menyalurkan ilmunya
- Teman - teman seperjuangan TI/D3 angkatan 2013 yang selalu memberi keceriaan, tawa dan canda.

RINGKASAN

Laporan Proyek Akhir dengan judul Kamus Bahasa Indonesia - Inggris - Jawa Berbasis Android telah dilaksanakan pada tanggal september s/d februari 2016.

Tujuan Proyek Akhir ini untuk membantu masyarakat untk belajar bahasa Indonesia, Inggris dan Jawa dengan membuat aplikasi kamus dengan berbasis android. Laporan proyek akhir ini juga bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam belajar bahasa Indonesia, Inggris dan Jawa tidak perlu repot untuk membawa kamus dalam bentuk buku.

Metode pengumpulan data yang diambil adalah dengan cara wawancara, yaitu melakukan tanya jawab. Sedang studi pustaka dilakukan dengan mengkaji kamus tentang bahasa Indonesia, Inggris dan Jawa.

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian dengan kuisisioner kepada 32 responden maka diperoleh hasil :

1. Dari segi tampilan aplikasi 82,03%
2. Dari segi kemudahan dalam penggunaan 78,12%
3. Dari segi kenyamanan saat digunakan 65,62%
4. Dari segi performa aplikasi 62,5%

Maka Aplikasi Kamus Tiga Bahasa Indonesia - Inggris - Jawa bisa dikatakan layak untuk digunakan oleh masyarakat.

SUMMARY

Final project report with the title Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia - Inggris - Jawa berbasis Android was held in September to February 2016

Final project goal is to help people to learn Indonesia, English, Java to create applications based dictionary with android. The final project also aims to facilitate the public in learning Indonesia, Inggris, Java does not have to bother to bring a dictionary in from book.

Methods of data collecting is by interview, is to do a question and answer. Is being done by reviewing literature on Indonesia English and Java

Based on the result of the analysis and testing of questionnaires to 32 respondents obtained result :

1. In terms of display applikation 82,03%
2. In terms of ease of use 78,12%
3. In terms of comfort during use 65,62%
4. In terms of application performance 62,5%

Then Application Kamus Bahasa Indonesia - Inggris - Jawa berbasis Android is feasible to be used by the public.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa sehingga tersusunlah Laporan Proyek Akhir ini dengan judul “Aplikasi Kamuns Bahasa Indonesia - Inggris - Jawa berbasis Android”.

Penyusun proyek akhir ini merupakan salah satu kewajiban yang dimaksud untuk melengkapi syarat kelulusan studi di STMIK Sinar Nusantara Surakarta.

Atas tersusunnya Laporan Proyek Akhir ini Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang besar kepada :

1. Ibu Kumaratih Sandradewi. S.P M.Kom. selaku ketua STMIK Sinar Nusantara.
2. Ibu Yustina Retno S.T M.Cs. selaku dosen pembimbing.

Surakarta...../...../2016

Heru Kurniawan

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| RINGKASAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| BAB 1 : PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 8 |
| BAB 2 : LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Kamus | 10 |
| 2.2 Kamus Digital | 10 |
| 2.3 Kaidah Multimedia | 11 |
| 2.4 Object Orientation Programing (OOP) | 12 |
| 2.5 Unified Modeling Language (UML)..... | 13 |
| 2.6 Android | 14 |
| 2.7 Bahasa Pemrograman..... | 18 |

| | | |
|-----------------------|-------------------------------|-----------|
| BAB 3 | : GAMBARAN OBJEK | |
| 3.1 | Bahasa Indonesia..... | 19 |
| 3.2 | Bahasa Inggris..... | 24 |
| 3.3 | Bahasa Jawa | 29 |
| BAB 4 | : PEMBAHASAN SISTEM | |
| 4.1 | Analisa Sistem..... | 33 |
| 4.2 | Rancangan Sistem | 33 |
| 4.3 | Lingkup Implementasi | 64 |
| 4.4 | Implementasi Antarmuka | 64 |
| 4.5 | Pengujian..... | 75 |
| BAB 5 | : KESIMPULAN DAN SARAN | |
| 5.1 | Kesimpulan | 93 |
| 5.2 | Saran..... | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 94 |
| LAMPIRAN | | 95 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Ejaan yang disempurnakan | 21 |
| Tabel 3.2 kata serapan..... | 22 |
| Tabel 3.3 Awalan, akhiran dan sisipan yang digunakan bahasa Indonesia | 23 |
| Tabel 3.4 kata ganti orang..... | 27 |
| Tabel 3.5 kata ganti refleksi..... | 27 |
| Tabel 3.6 kata ganti pemilik..... | 28 |
| Tabel 3.7 kata ganti penanya..... | 28 |
| Tabel 3.8 kata ganti penunjuk | 29 |
| Tabel 4.1 Tabel penilaian | 99 |
| Tabel 4.2 Prosentase tampilan aplikasi | 77 |
| Tabel 4.3 Prosentase kemudahan penggunaan..... | 78 |
| Tabel 4.4 Prosentase kenyamanan digunakan..... | 79 |
| Tabel 4.5 Prosentase performa aplikasi | 80 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Metode Water Fall..... | 6 |
| Gambar 4.1 Scenario Kamus | 34 |
| Gambar 4.2 Use Case Diagram Kamus | 36 |
| Gambar 4.3 Activity Diagram Indonesia - Inggris | 38 |
| Gambar 4.4 Activity Diagram Bahasa Inggris - Indonesia..... | 39 |
| Gambar 4.5 Activity Diagram Inggris - Jawa | 40 |
| Gambar 4.6 Activity Diagram Jawa - Inggris | 42 |
| Gambar 4.7 Activity Diagram Jawa - Indonesia..... | 43 |
| Gambar 4.8 Activity Diagram Indonesia - Jawa..... | 44 |
| Gambar 4.9 Activity Diagram Tentang Aplikasi | 45 |
| Gambar 4.10 Sequence Diagram Indonesia -Inggris | 45 |
| Gambar 4.11 Sequence Diagram Inggris - Indonesia | 48 |
| Gambar 4.12 Sequence Diagram Jawa - Indonesia..... | 49 |
| Gambar 4.13 Sequence Diagram Indonesia - Jawa..... | 50 |
| Gambar 4.14 Sequence Diagram Inggris - Jawa..... | 51 |
| Gambar 4.15 Sequence Diagram Jawa - Inggris..... | 52 |
| Gambar 4.16 Sequence Diagram Tentang Aplikasi..... | 53 |
| Gambar 4.17 Class diagram kamus..... | 55 |
| Gambar 4.18 Halaman Utama..... | 57 |
| Gambar 4.19 User Interface Indonesia - Inggris..... | 58 |
| Gambar 4.20 User Interface Inggris - Indonesia..... | 59 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.21 User interface Inggris - Jawa..... | 60 |
| Gambar 4.22 User Interface Jawa - Inggris | 61 |
| Gambar 4.23 User Interface Jawa - Indonesia | 62 |
| Gambar 4.24 User Interface Indonesia - Jawa | 63 |
| Gambar 4.25 Splash | 64 |
| Gambar 4.26 Menu Pilih..... | 65 |
| Gambar 4.27 Tentang Aplikasi | 66 |
| Gambar 4.28 Welcome | 67 |
| Gambar 4.29 Indonesia - Inggris..... | 68 |
| Gambar 4.30 Indonesia - Jawa..... | 69 |
| Gambar 4.31 Inggris - Indonesia..... | 70 |
| Gambar 4.32 Indonesia - Jawa..... | 68 |
| Gambar 4.33 Jawa - Inggris | 69 |
| Gambar 4.34 Jawa - Indonesia..... | 73 |
| Gambar 4.35 Hapus Kata..... | 73 |

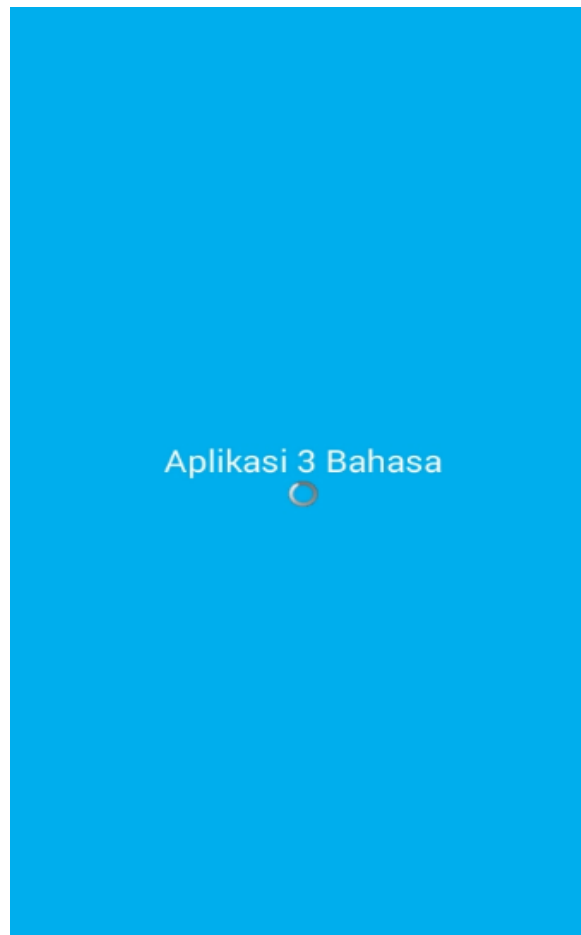
DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|-----------------------------|-----------|
| 1. Class Splash | 95 |
| 2. Class Pilih | 96 |
| 3. Class Tentang | 97 |
| 4. Class MenuKamus | 97 |
| 5. Class DBKamus | 112 |
| 6. Angket Kuisisioner | terlampir |

4.4 Implementasi Antar Muka

4.4.1 Implementasi *Splash*

Implementasi *Splash* dapat dilihat pada gambar berikut :

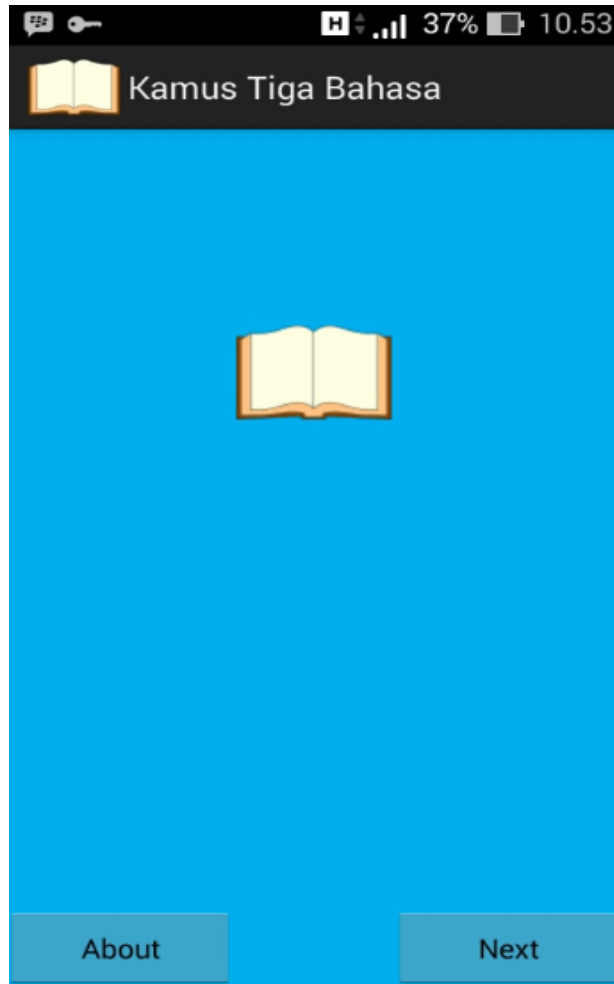


Gambar 4.25 *Splash*

Tampilan *Splash* hanya digunakan untuk proses pertama saat membuka Aplikasi Kamus Bahasa Inggris - Indonesia - Jawa berbasis Android sebelum masuk ke menu pilih.

4.4.2 Implementasi Menu Pilih

Tampilan menu Pilih dapat dilihat pada gambar berikut :

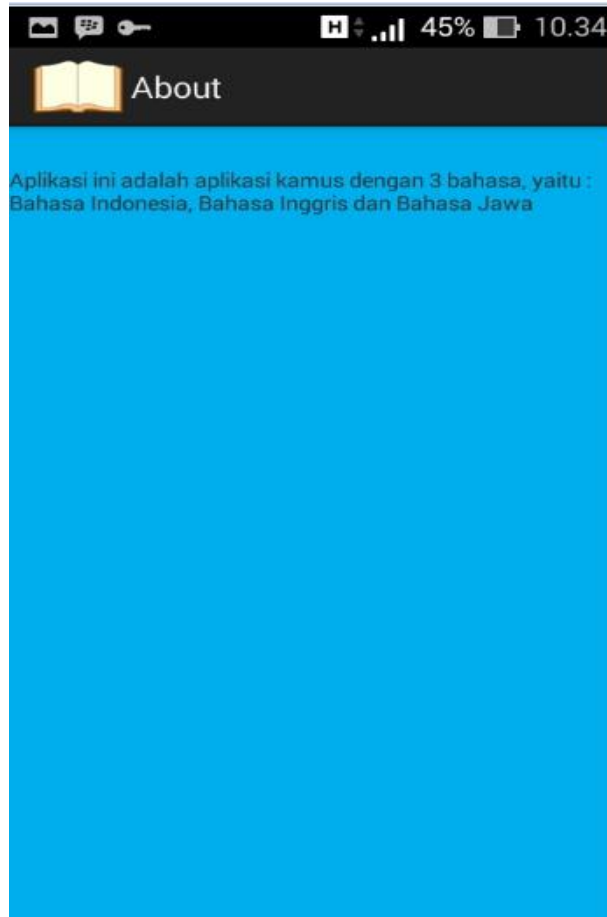


Gambar 4.26 Menu Pilih

Pada menu pulih terdapat 2 tombol *About* dan *Next* , ketika tombol *About* dipilh maka akan menampilkan tentang Aplikasi Kamus Bahasa Inggris - Indonesia - Jawa berbasis Android dan ketika tombol *Next* dipilih akan masuk ke menu pilih bahasa.

4.4.3 Implementasi Tentang Kamus

Tampilan tentang keterangan Aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut :

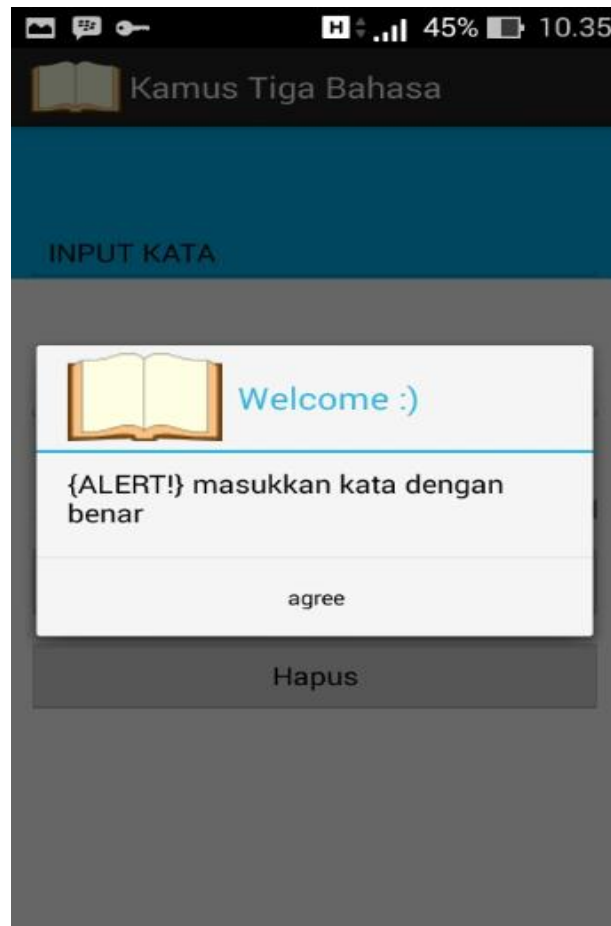


Gambar 4.27 Tentang Aplikasi

Pada tampilan tentang di aplikasi ini adalah hanya menampilkan keterangan atau informasi dari Aplikasi Kamus Bahasa Inggris - Indonesia - Jawa berbasis Android.

4.4.4 Implementasi Masuk ke Menu Pilih Bahasa

Tampilan sebelum masuk ke menu pilih bahasa dapat dilihat pada gambar berikut :

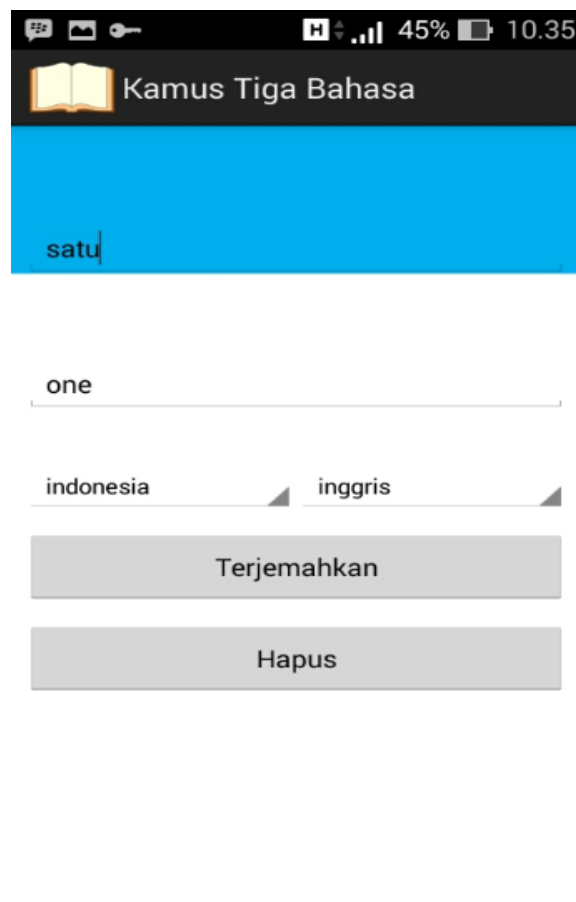


Gambar 4.28 *Welcome*

Pada tampilan ini menampilkan peringatan untuk memasukkan kata dengan benar supaya kata yang dimaksud dapat menampilkan terjemahannya dengan memilih tombol *Agree* maka akan masuk ke menu pilih bahasa.

4.4.5 Implementasi Menerjemahkan Indonesia - Inggris

Menerjemahkan kata dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.29 Indonesia - Inggris

Pada tampilan pada gambar 4.29 menunjukkan bahwa pilih pada “tab” Indonesia dan Inggris dan memasukkan kata yang akan diterjemahkan kemudian pilih “terjemahkan” maka akan muncul terjemahan dari kata yang dimasukkan.

4.4.6 Implementasi Pilih Bahasa Indonesia - Jawa

Menampilkan menu untuk memilih bahasa indonesia – jawa dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 4.30 pilih Bahasa Indonesia - Jawa

Pada tampilan pada gambar 4.30 menunjukkan bahwa pilih pada “tab” Indonesia dan Jawa dan memasukkan kata yang akan diterjemahkan kemudian pilih “terjemahkan” maka akan muncul terjemahan dari kata yang dimasukkan.

4.4.7 Implementasi Inggris - Indonesia

Tampilan untuk menerjemahkan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dapat dilihat dari gambar berikut :

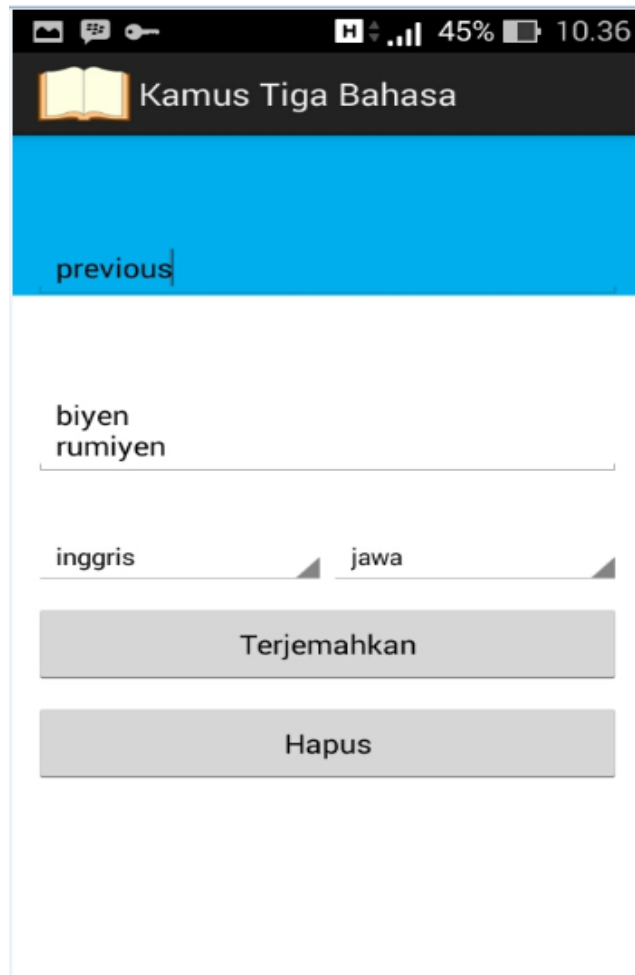


Gambar 4.31 Inggris - Indonesia

Pada tampilan pada gambar 4.31 menunjukkan bahwa pilih pada “tab” Inggris dan Indonesia dan memasukkan kata yang akan diterjemahkan kemudian pilih “terjemahkan” maka akan muncul terjemahan dari kata yang dimasukkan.

4.4.8 Implementasi Bahasa Inggris ke Bahasa Jawa

Tampilan untuk menerjemahkan bahasa Inggris ke bahasa Jawa dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 4.32 Inggris - Jawa

Pada tampilan pada gambar 4.32 menunjukkan bahwa pilih pada "tab" Inggris dan Jawa dan memasukkan kata yang akan diterjemahkan kemudian pilih "terjemahkan" maka akan muncul terjemahan dari kata yang dimasukkan

4.4.9 Implementasi Bahasa Jawa ke Bahasa Inggris

Tampilan untuk menu terjemahan dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia dapat dilihat dari gambar berikut :

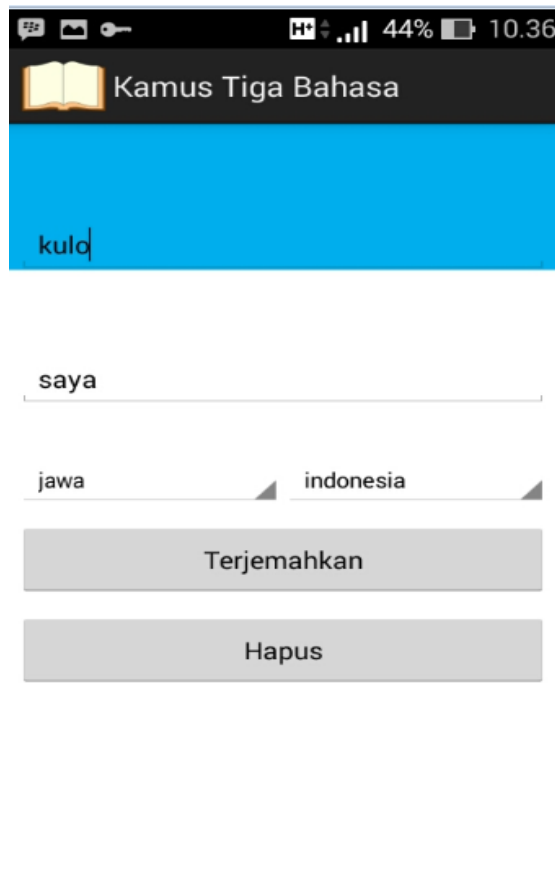


Gambar 4.33 Jawa - Inggris

Pada tampilan pada gambar 4.33 menunjukkan bahwa pilih pada “tab” Indonesia dan Jawa dan memasukkan kata yang akan diterjemahkan kemudian pilih “terjemahkan” maka akan muncul terjemahan dari kata yang dimasukkan.

4.4.10 Implementasi Terjemahan Bahasa Jawa ke Bahasa Indonesia

Tampilan untuk memasukkan kata bahasa Jawa dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 4.34 terjemahan Jawa - Indonesia

Pada tampilan pada gambar 4.34 menunjukkan bahwa pilih pada "tab" Jawa dan Indonesia dan memasukkan kata yang akan diterjemahkan kemudian pilih "terjemahkan" maka akan muncul terjemahan dari kata yang dimasukkan.

4.4.11 Implementasi Hapus Kata

Tampilan untuk menghapus kata masukkan dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 4.35 Hapus Kata

Implementasi pada gambar 4.35 adalah untuk menghapus kata dengan memilih *button* "hapus *text*", cara ini untuk mempermudah ketika *user* akan memasukkan kata yang baru lagi untuk diterjemahkan dari pada menghapus manual dengan cara menghapus huruf yang diketikkan.

4.4.12 Cara bundle ke .apk dan registrasi di play store

Sebelum diinstal di *smartphone*, pada folder projek yang ada di *Eclipse* di Run terlebih dahulu sampai muncul emulator kemudian masuk ke folder projek yang dipakai untuk menyimpan, buka pada folder bin, kemudian *copy* kan *file .apk* ke *smartphone* selanjutnya instal *file.apk* tersebut di *smartphone*.

Selanjutnya untuk registrasi ke Play Store langkah pertama buat akun google kemudian buat akun *android developer* yang dikenakan biaya dengan membayar memakai kartu kredit, tahap selanjutnya isi form registrasi, kemudian klik *upload application*. Untuk *upload application* ada beberapa persyaratan untuk meng-*upload* dengan menyertakan *screenshot application, detail*, dan informasi, langkah terakhir klik tombol *publish*.

4.5 Pengujian

Untuk mengetahui kepuasan pengguna pada Aplikasi Kamus Digital Bahasa Indonesia - Jawa - Inggris berbasis Android, maka penulis melakukan pengujian kuisioner dengan *sample* 32 orang dengan menggunakan perhitungan skala *linkert* Berikut poin - poin yang akan dilakukan penilaiannya :

Tabel 4.1 angket penilaian

| No | Pertanyaan | Keterangan | | | |
|----|--|------------|----|---|----|
| | | TS | KS | S | SS |
| 1 | Bagaimana tampilan dari aplikasi tersebut ? | | | | |
| 2 | Apakah mudah aplikasi tersebut di digunakan ? | | | | |
| 3 | Apa pengguna merasa nyaman pada saat menggunakan ? | | | | |
| 4 | Bagaimana performa aplikasi tersebut ? | | | | |

Keterangan :

1. TS = Tidak Setuju, bobot 1
2. KS = Kurang Setuju, bobot 2
3. S = Setuju, bobot 3
4. SS = Sangat Setuju, bobot 4

Interpretasi perhitungan skor untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dahulu skor tertinggi (x) dan angka terendah (y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

- $Y = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah panelis}$
- $X = \text{skor terendah} \times \text{jumlah panelis}$

Rumus : $T \times P_n$. Dimana T adalah Total jumlah panelis yang memilih dan P_n adalah pilihan angka skor *likert*, selanjutnya **semua hasil dijumlahkan.**

Maka penilaian interpretasi panelis adalah hasil nilai yang dikalikan dengan menggunakan rumus *index %*. **Rumus index % = total skor / Y x 100.**

Sebelum menyelesaikan harus mengetahui *interval* (jarak) dan interpretasi persen supaya mengetahui penilaian dengan metode mencari *interval* skor persen (I). **Rumus interval adalah $I = 100 / \text{jumlah skor}$** (Sugiyono, 2010).

Maka I adalah $100 / 4 = 25$ (ini adalah jarak dari terendah 0% sampai 100%. Berikut adalah batasan jarak dari terendah 0% sampai 100%

1. Angka 0% - 24,99% = kurang setuju
2. Angka 25% – 49,99% = tidak setuju
3. Angka 50% - 74,99% = setuju
4. Angka 75% - 100% = sangat setuju

Maka dari kuesioner terstruktur kepada 32 responden yang ditugaskan untuk melakukan pengujian aplikasi diperoleh hasil pengamatan seperti berikut :

Tabel 4.2 Prosentase tampilan aplikasi

| Jawaban | Jumlah | Prosentase |
|----------------|---------------|-------------------|
| Tidak setuju | 0 | 0% |
| Kurang setuju | 2 | 6,2% |
| Setuju | 19 | 59,4% |
| Sangat setuju | 11 | 34,4% |
| Total | 32 orang | 100% |

Berikut perhitungan hasil pengamatan secara manual menggunakan skor skala likert :

Jumlah skor untuk 0 orang menjawab **tidak setuju** (1) = $0 \times 1 = 0$

Jumlah skor untuk 2 orang menjawab **kurang setuju** (2) = $2 \times 2 = 4$

Jumlah skor untuk 19 orang menjawab **setuju** (3) = $3 \times 19 = 57$

Jumlah skor untuk 11 orang menjawab **sangat setuju** (4) = $4 \times 11 = 44$

Jumlah $0 + 4 + 57 + 44 = 105$

Jumlah skor ideal untuk pertanyaan yang diajukan kepada responden :

1. Skor tertinggi : $4 \times 32 = 128$ (sangat setuju)
2. Skor terendah : $1 \times 32 = 32$ (tidak setuju)

Interpretasi skor hasil pengamatan : $(105/128) \times 100\% = 82,03\%$

Maka dari perhitungan manual dengan skala *likert* pada segi tampilan Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia - Inggris - Jawa memiliki nilai **sangat setuju**.

Tabel 4.3 Prosentase kemudahan penggunaan

| Jawaban | Jumlah | Prosentase |
|---------------|----------|------------|
| Tidak setuju | 1 | 3,1% |
| Kurang setuju | 2 | 6,2% |
| Setuju | 21 | 65,7% |
| Sangat setuju | 8 | 25% |
| Total | 32 orang | 100% |

Berikut perhitungan hasil pengamatan secara manual menggunakan skor skala likert :

Jumlah skor untuk 1 orang yang menjawab **tidak setuju** (1) : $1 \times 1 = 1$

Jumlah skor untuk 2 orang yang menjawab **kurang setuju** (2) : $2 \times 2 = 4$

Jumlah skor untuk 21 orang yang menjawab **setuju** (3) : $3 \times 21 = 63$

Jumlah skor untuk 8 orang yang menjawab **sangat setuju** (4) : $4 \times 8 = 32$

Total skor : $1 + 4 + 63 + 32 = 100$

Jumlah skor ideal untuk pertanyaan yang diajukan kepada responden :

1. Skor tertinggi : $4 \times 32 = 128$
2. Skor terendah : $1 \times 32 = 32$

Interpretasi skor hasil pengamatan : $(100/128) \times 100\% = 78,12\%$

Maka dari perhitungan manual dengan skala *likert* pada segi penggunaan Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia - Inggris - Jawa memiliki nilai **sangat setuju**.

Tabel 4.4 Prosentase kenyamanan digunakan

| Jawaban | Jumlah | Prosentase |
|----------------|---------------|-------------------|
| Tidak setuju | 1 | 3,1% |
| Kurang setuju | 11 | 34,4% |
| Setuju | 19 | 59,4% |
| Sangat setuju | 1 | 3,1% |
| Total | 32 orang | 100% |

Berikut perhitungan hasil pengamatan secara manual menggunakan skor skala likert :

Jumlah skor untuk 1 orang yang menjawab **tidak setuju** (1) : $1 \times 1 = 1$

Jumlah skor untuk 11 orang yang menjawab **kurang setuju** (2) : $2 \times 11 =$

Jumlah skor untuk 19 orang yang menjawab **setuju** (3) : $3 \times 19 = 57$

Jumlah skor untuk 1 orang yang menjawab **sangat setuju** (4) : $4 \times 1 = 4$

Jumlah : $1 + 22 + 57 + 4 = 84$

Jumlah skor ideal untuk pertanyaan yang diajukan kepada responden :

1. Skor tertinggi : $4 \times 32 = 128$

2. Skor terendah : $1 \times 32 = 32$

Interpretasi skor hasil pengamatan : $(84/128) \times 100\% = 65,62\%$

Maka dari perhitungan manual dengan skala *likert* pada segi kenyamanan Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia - Inggris - Jawa memiliki nilai **setuju**.

Tabel 4.5 Prosentase performa aplikasi

| Jawaban | Jumlah | Prosentase |
|----------------|---------------|-------------------|
| Tidak setuju | 2 | 6,2% |
| Kurang setuju | 13 | 40,7% |
| Setuju | 16 | 50% |
| Sangat setuju | 1 | 3,1% |
| Total | 32 orang | 100% |

Berikut perhitungan hasil pengamatan secara manual menggunakan skor skala likert :

Jumlah skor untuk 1 orang yang menjawab **tidak setuju** (1) : $1 \times 2 = 2$

Jumlah skor untuk 2 orang yang menjawab **kurang setuju** (2) : $2 \times 13 = 26$

Jumlah skor untuk 21 orang yang menjawab **setuju** (3) : $3 \times 16 = 48$

Jumlah skor untuk 8 orang yang menjawab **sangat setuju** (4) : $4 \times 1 = 4$

Total skor : $2 + 26 + 48 + 4 = 80$

Jumlah skor ideal untuk pertanyaan yang diajukan kepada responden :

1. Skor tertinggi : $4 \times 32 = 128$

2. Skor terendah : $1 \times 32 = 32$

Interpretasi skor hasil pengamatan : $(80/128) \times 100\% = 62,5\%$ (setuju).

Maka dari perhitungan manual dengan skala *likert* pada segi performa Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia - Inggris - Jawa memiliki nilai **setuju**.