

P-ISSN : 2337 - 8344

E-ISSN : 2623 - 1247

Jurnal InformaSI dan Komputer



Diterbitkan Oleh :
STMIK DIAN CIPTA CENDIKIA KOTABUMI

Volume 9

Nomor 1

Tahun 2021

Penerbit

Lembaga Penelitian STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi

**Tak atas naskah/tulisan tetap berada pada penulis, isi diluar tanggung jawab
penerbit dan Dewan Penyunting**



JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

Volume 9 Nomor 1 April 2021

Jurnal Informasi dan Komputer merupakan Sarana informasi ilmu pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi yang berupa hasil penelitian, tulisan ilmiah, Ataupun studi pustaka. Jurnal ini terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober. Berisi hasil penelitian ilmiah di bidang informatika yang bertujuan untuk menghubungkan adanya kesenjangan antar kemajuan teknologi dan hasil penelitian. Jurnal ini di terbitkan pertama kali pada tahun 2013.

Penanggung Jawab:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia
Kotabumi

Pembina:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia
Kotabumi
Ketua Lembaga Penelitian STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi

Pimpinan Redaksi

Dwi Marisa Efendi, S.Kom., M.Ti

Redaksi pelaksana

Rustam, S.Kom., M.Ti (STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi)
Nurmayanti M.Kom (STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi)
Sukatmi, S.Kom., M.Kom (AMIK DCC
Bandar Lampung)
Sampurna Dadi Riskiono, M.Kom
(Universitas Teknokrat Indonesia)
Ifo Wahyu
Pratama, S.Kom., M.Ti (AMIK MASTER
Lampung)

Mitra Bestari

Merri Parida, M.Kom (STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi)
Amarudin, S.Kom., M.Eng (Universitas
Teknokrat Indonesia)
Didi Susianto, S.T., M.Kom (AMIK

DCC Bandar Lampung)
Alhibarsyah, S.T., M.Kom (Stmik Tunas
Bangsa Bandar Lampung)
Kemal Farouq Mauladi
, S.Kom., M.Kom (Universitas Islam
Lamongan)
Agus Setiawan S.Pd., M.Eng
(Universitas Muhammadiyah
Lamongan)
Ferrly Ardhy, S.Kom., M.Ti
(Universitas Aisyah Pringsewu)

Penerbit : STMIK Dian Cipta Cendikia
Kotabumi Bekerja Sama Dengan LPPM
STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Alamat Redaksi/Penerbit:

Jl. Negara No. 3 Candimas Kotabumi
Lampung Utara
No Telpon/Fax 0724 23003
Email : lppm-stmik@dcc.ac.id

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan limpahan rahmatnya Jurnal Informasi dan komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini dapat terwujud, sehingga dapat diterbitkan 2 (dua) kali dalam setahun ini merupakan suatu wadah untuk penyebar luasan hasil-hasil penelitian, studi pustaka, karya ilmiah yang berkaitan dengan Informatika dan Komputer khususnya bagi dosen-dosen STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi serta umumnya para cendekiawan, praktisi, peneliti ilmu Informatika dan Komputer.

Harapan dengan diterbitkannya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) ini sebagai salah satu bentuk sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu informatika dan komputer yang berkaitan dengan kajian-kajian di bidang teknologi informatik, Komunikasi Data dan Jaringan Komputer, perancangan dan Rekayasa Perangkat Lunak, serta ilmu-ilmu yang terkait dengan bidang Informatika dan Komputer lainnya.

Berkenaan dengan harapan tersebut, kepada para peneliti, dosen dan praktisi yang memiliki hasil-hasil penelitian, kajian pustaka, karya ilmiah dalam bidang tersebut diatas, dengan bangga redaksi Jurnal Informatika dan Komputer (JIK) menerima naskah ringkasan untuk dimuat pada jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi dengan berpedoman pada penulisan naskah jurnal sebagaimana dilampirkan pada halaman belakang (Bagian kulit dalam) buku jurnal ini.

Mutu dari suatu jurnal ilmiah tidak hanya ditentukan oleh para pengelolanya saja, tetapi para penulis dan pembaca jualah yang mempunyai peranan besar dalam meningkatkan mutu jurnal Informatika dan Komputer ini. Merujuk pada realita ini kami sangat mengharapkan peran aktif dari peneliti untuk bersama-sama menjaga dan memelihara keberlangsungan dari jurnal Informatika dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini. Yang juga tidak kalah pentingnya dari partisipasi tersebut diatas, adalah saran dan kritik yang membangun dari pembaca yang budiman agar kiranya dapat disampaikan langsung kepada redaksi JIK. Saran dan kritik yang membangun akan dijadikan masukan dan pertimbangan yang sangat berarti guna peningkatan mutu dan kualitas Jurnal Informatika dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Tak lupa diucapkan terima kasih yang tak terhingga atas perhatian dan kerjasama dari semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu hingga dapat diterbitkan nya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi. Semoga apa yang telah diperbuat untuk kebaikan akan menjadi amal ibadah, amin.

Kotabumi, 25 April 2021

Dewan Redaksi



JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

VOL. 9 NO. 1 THN. 2021

DAFTAR ISI

	Halaman
Implementasi Framework ITIL 3 Pada Aplikasi Pelayanan Pelanggan Terpadu PT. PLN (PERSERO) Wilayah Kotabumi Ferly Ardhy, Dwi Marisa Efendi, Mitha Franciska, Nur Aminudin, Rustam, Abdullah Umar Faqih Al Ikhsani (Universitas Aisyah Pringewu, STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi).....	01-06
Penerapan Metode Naive Bayes Dalam Menentukan Pengaruh Keaktifan Mahasiswa Berrorganisasi Terhadap Presentasi Belajar Debby Febriani R Saragih, Heru Satria Tambunan, Jaya Tata Hardinata (STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar Indonesia).....	07-15
Penerapan Data Mining Untuk Prediksi Penjualan Pupuk Dengan Metode Algoritma Apriori Dwi Marisa Efendi, Sidik Rahmatullah, Asep Afandi, Pakarti Riswanto, Nurmayanti (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)	16-21
Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Surat Pengantar Berbasis Website Dengan Framework Codeigniter Guna Meningkatkan Kualitas Pelayanan Pada Desa Tambaksari Kidul Kabupaten Banyumas Endang Setyawati1, Suyudi, Foustino Asprilla Gunantara, Hadion Wijoyo (STIKOM Yos Sudarso Purwokerto, STMIK Dharmapala Riau).....	22-31
Implementasi Algoritma Naive Bayes Untuk Menentukan Tingkat Kedisiplinan Siswa Sidik Rahmatullah, Iko Prastiyo (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)	32-44
Pemanfaatan Framework Codeigniter Untuk Membangun Aplikasi Display Produk Di Alfamart Rajabasa Yuli Syafitri1, Yudi Dwi Pramudya, Muhammad Rasid (AMIK Dian Cipta Cendikia, STMIK Tunas Bangsa)	45-52
Perbandingan Metode Nearest Neighbor, Ward Dan K-Means Dalam Menentukan Cluster Data Kinerja Kantor Unit Bank Abc Bambang Suprpto, Henry Simanjuntak, Sulasminarti (AMIK Dian Cipta Cendikia Pringsewu)	53-65
“Aplikasi Computer Basic Test (Cbt) Pada Smk Ma’arif Sukoharjo Kec. Pringsewu Kab. Pringsewu Berbasis Web” Rima Mawarni, Dewi Triyanti. Ardiansyah (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi, AMIK Dian Cipta Cendikia Pringsewu)	67-71
Pengembangan Aplikasi Pencarian Guru Privat Editing Video Berbasis Android Nurhasan Nugroho, Riduwan Napianto, Imam Ahmad, Wahyu Ariya Saputra (Universitas Bina Bangsa, Universitas Teknokrat Indonesia).....	72-78
Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw)	

Darsin, Desi Triyana (Universitas Megou Pak Tulang Bawang).....	79-87
Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android Ngajiyanto, Sigit Mintoro, Melpin Aprido Jenius, (STMIK Dian Cipta Cendikia kotabumi)	88-93

APLIKASI BELAJAR DASAR-DASAR BAHASA ISYARAT BERBASIS ANDROID

Ngajiyanto¹, Sigit Mintoro², Sidik Rahmatullah³, Nurmayanti⁴, Melpin Aprido Jenius⁵,
STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi¹²³⁴⁵
Jalan Negara Nomor 03 Candimas Kotabumi Lampung Utara
E-mail : ngajiy@gmail.com, sigit@dcc.ac.id, sidik@dcc.ac.id, nurmayanti@dcc.ac.id,
melpin@gmail.com

ABSTRAK

Pandangan masyarakat kepada para penyandang disabilitas tuna rungu masih sangatlah minim, kita dapat mengatasi hal ini dengan mencoba belajar dan mengenal bahasa isyarat yang dapat mempermudah komunikasi, baik untuk diri kita, orang lain, dan segala sesuatu atau informasi apapun yang ingin kita sampaikan melalui bahasa isyarat. Penerapan sistem operasi android pada perangkat mobile dapat di manfaatkan sebagai penunjang produktifitas diri. Salah satunya dengan menggunakan sarana tersebut sebagai wadah untuk belajar. Dalam penelitian ini Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android akan dibuat dengan *Unity* sebagai dasar pemrograman, dan bahasa pemrograman *C#* serta dibantu dengan metode pengembangan *Prototyping* sehingga mendukung pemrograman aplikasi ini menjadi lebih efisien. Dari penelitian ini di hasilkan sebuah perogram yaitu Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android yang merupan aplikasi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu belajar memahami bahasa isyarat.

Kata Kunci : Aplikasi Belajar, Bahasa Isyarat, *C#*, *Prototyping*, *Unity*.

ABSTRACTS

The society's view of people with hearing disabilities is still very low, we can overcome this by trying to learn and get to know sign language which can make communication easier, both for ourselves, others, and everything or any information we want to convey through sign language. The application of the Android operating system on mobile devices can be used to support personal productivity. One of them is by using these facilities as a place for learning. In this study, the Android-Based Learning Application for Sign Language Basics will be created with Unity as the basis of programming, and the C# programming language and assisted by the Prototyping development method so that it supports the programming of this application to be more efficient. From this research, a program is produced, namely the Android-Based Learning Application for Sign Language Basics which is a learning application that aims to help learn to understand sign language.

Keywords: Learning Application, Sign Language, C#, Prototyping, Unity.

1. PENDAHULUAN

Saat ini adalah zaman dimana batasan waktu dan jarak tidak berarti lagi bagi media Informasi dan komunikasi yang di dukung oleh internet. Kita dapat berkomunikasi dengan siapa saja dan dimana saja di seluruh dunia namun masih terbatas pada komunikasi secara langsung dengan para penyandang disabilitas tuna rungu. Pandangan masyarakat kepada para

penyandang disabilitas tuna rungu masih sangatlah minim, kita dapat mengatasi hal ini dengan mencoba belajar dan mengenal bahasa isyarat yang dapat mempermudah komunikasi, baik untuk diri kita, orang lain, dan segala sesuatu atau informasi apapun yang ingin kita sampaikan melalui bahasa isyarat. Dan tidak mustahil juga kita dapat membuat suatu lingkungan yang ramah akan penyandang disabilitas tuna rungu, yang dimulai dari pemahaman bahasa (Rofindaru, 2016).

Penerapan sistem operasi android pada perangkat *mobile* dapat di manfaatkan sebagai penunjang produktifitas diri. Salah satunya dengan meggunakan sarana tersebut sebagai wadah untuk belajar. Terdapat berbagai macam aplikasi pendukung yang memiliki fungsi berbeda-beda pada sistem operasi Android yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna mulai dari *games* hingga aplikasi pembelajaran. Oleh karena itu, kemajuan teknologi ini dapat kita jadikan sebuah sarana untuk belajar sekaligus membantu keterbatasan para penyandang disabilitas tuna rungu dengan dapat memahami dan berkomunikasi dengan mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, Penulis memandang penting mengangkat kasus di atas ke dalam skripsi ini dengan mengambil judul "Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android".

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

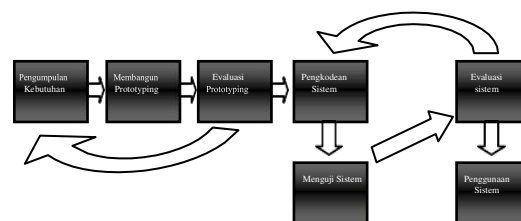
1. Membuat suatu aplikasi *mobile* yang membantu untuk belajar dan memahami bahasa isyarat.
2. Sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah komunikasi para penyandang disabilitas tuna rungu dengan masyarakat umum melalui media pembelajaran bahasa isyarat yang mudah di akses.

2. METODE PENELITIAN

Prototyping

Prototyping merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang tergolong dalam model fisik kerja sistem sebagai versi awal dari sistem. Dari metode *prototyping* ini akan dihasilkan *prototype system* yang berfungsi untuk mempermudah interaksi antara pengembang dan pengguna dalam proses pengembangan sebuah sistem.

Contoh tahapan *prototype* :



Gambar 1. Tahapan dalam metode *prototype*

Android

Android merupakan sistem operasi untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi, android menyediakan *platform open source* untuk para pengembang sehingga dapat menciptakan aplikasi mereka. Hingga sekarang Android telah berjalan pada lebih dari miliaran perangkat smartphone yang berbeda. Sistem operasi ini memiliki penamaan yang cukup unik, setiap versi android dinamai dari makanan penutup (*dessert*). [7] (Iputra, D. W., Lugroho, A. Y., & Puspitarani, E.V.(2017).

Unity

(John Riccitiello, 2018) *Unity* adalah *game engine* lintas platform yang dikembangkan oleh *Unity Technologies*, pertama kali diumumkan dan dirilis pada Juni 2005 di *Worldwide Developers Conference*. Pada 2018, mesin telah diperluas untuk mendukung lebih dari 25 *platform* termasuk android.

JDK (Java Development Kit)

Java Development Kit (JDK) merupakan sekumpulan sistem data yang berguna untuk mengembangkan perangkat lunak berbasis Java, sedangkan JRE adalah hasil implementasi dari *Java Virtual Machine* yang digunakan untuk menjalankan program basis java. Setiap JDK berisi satu atau lebih JRE serta berbagai alat pengembangan lainnya diantaranya sumber *bundling*, *compiler java*, *debuggers*, dan *development libraries*. [12] (Junayah, W. (2017).

SDK (Android Development Kit)

Android SDK merupakan komponen API (*Application Programming Interface*) yang

dibutuhkan sebagai awal dari pengembangan aplikasi pada platform Android yang berbasis bahasa pemrograman Java. Android merupakan suatu perangkat lunak bagi perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan key application yang di release oleh Google.[10] (Kartinasuri, A. C. 2016).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

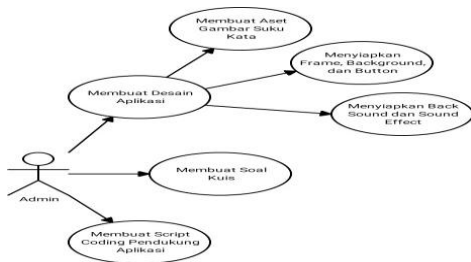
Perancangan Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android menggunakan metode *prototyping*.

a) Analisis Sistem

Dalam perancangan aplikasi belajar dasar-dasar bahasa isyarat berbasis android penulis melakukan beberapa tahapan agar perancangan aplikasi ini berjalan sesuai dengan rencana serta mempermudah penulis untuk membuat aplikasi tersebut. Adapun Tahapan perancangan proses pembuatan aplikasi tersebut antara lain :

b) Use case untuk pembuat program (Admin)

Gambar berikut menerangkan aktifitas yang dilakukan penulis selama proses pembuatan Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android Dalam *use case diagram* :



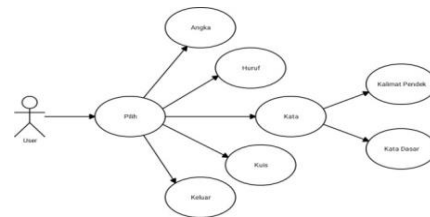
Gambar 2. Use Case pada Admin

Tabel 1. Deskripsi Use Case Pada Use Case Admin

No	Use Case	Deskripsi
1	Membuat Desain Aplikasi	Membuat dan mempersiapkan segala kebutuhan komponen pembuatan aplikasi.
2	Membuat Aset Gambar Suku Kata	Menggambar kata-perkata dalam bentuk animasi 2D untuk digunakan sebagai materi utama dalam Scene (Adegan) aplikasi.
3	Menyiapkan Frame, Background, dan Button	Bingkai gambar (Frame) sebagai tempat meletakkan materi sekaligus pembatas latar belakang (Background) dan tombol (Button) untuk mendukung fungsi serta fitur aplikasi.
4	Menyiapkan Background dan Sound Effect	Musik latar belakang (Background) diterapkan sebagai fitur pendukung untuk kenyamanan saat menjalankan aplikasi serta efek suara (Sound Effect) di terapkan pada button dan scene.
5	Membuat Soal Kuis	Mengambil beberapa materi yang telah di pelajari lalu diterapkan dalam beberapa soal pada kuis.
	Membuat Scene	Melakukan pencodingan untuk menjalankan

c) Use case untuk pengguna (User)

Berikut Use Case penggambaran aktivitas pengguna pada saat menjalankan Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android :

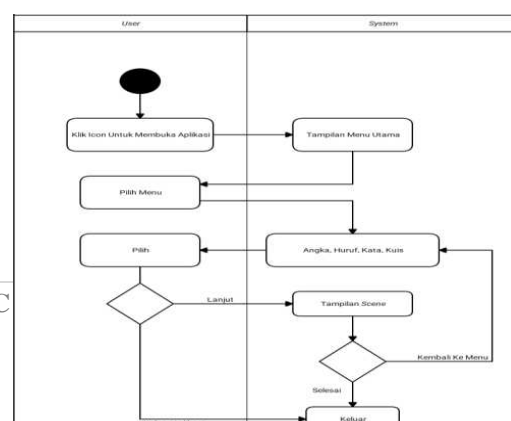


Gambar 3. Use Case pada User

Tabel 2. Deskripsi Use Case Pada Use Case User

No.	Use Case	Deskripsi
1	Pengguna (User)	Pada menu utama (Main Menu) user akan di hadapkan pada beberapa pilihan yaitu Angka, Huruf, Kata, Kuis, dan keluar aplikasi.
2	Pilih, Angka	User akan disajikan dengan tampilan gambar yang mendeskripsikan Angka kedalam bahasa isyarat.
3	Pilih, Huruf	User akan disajikan dengan tampilan gambar yang mendeskripsikan Huruf Alfabeta yang sesuai dengan urutan abjad kedalam bahasa isyarat.
4	Pilih, Kata	Pada scene ini user akan di hadapkan dengan dua pilihan yaitu Kata Dasar dan Kalimat Pendek.
5	Kata Dasar	User akan disajikan dengan tampilan gambar yang mendeskripsikan kata dasar yang sering di gunakan dalam berkomunikasi di kehidupan sehari hari yang disajikan dalam bentuk bahasa isyarat.
6	Kalimat Pendek	User akan disajikan dengan tampilan gambar yang mendeskripsikan dua kata sehingga terbentuk suatu kalimat sesuai dengan tanya yang umum dan sering digunakan kedalam bahasa isyarat.
7	Kuis	Scene ini berguna di buat untuk menguji kembali user mengingat materi yang telah dipelajari oleh User pada Scene sebelumnya.
8	Keluar	Fitur ini di buat untuk memungkinkan User keluar atau menutup aplikasi.

Berikut Activity Diagram yang menggambarkan aktivitas User dan System pada aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android.



Gambar 6. Desain Tampilan Aplikasi

4. Hasil Program

a) Menu Utama Aplikasi

Pada *Scene* ini pengguna akan disajikan dengan judul dan beberapa pilihan yang akan menghubungkan pengguna pada *Scene* yang di tujukan yaitu Angka, Huruf, Kata, dan Kuis.

Gambar 7. Tampilan Menu Utama.

b. Scene Angka

Saat pengguna memilih untuk membuka *Scene*



angka pengguna akan langsung dihadapkan dengan tampilan materi berupa gambar isyarat angka yang disertakan keterangan pada papan *slide* dengan didukung oleh dua tombol kursor *next* dan *preview* serta tombol kembali ke menu utama di pojok kiri atas.

Gambar 8. Tampilan Scene Angka

b) Scene Huruf

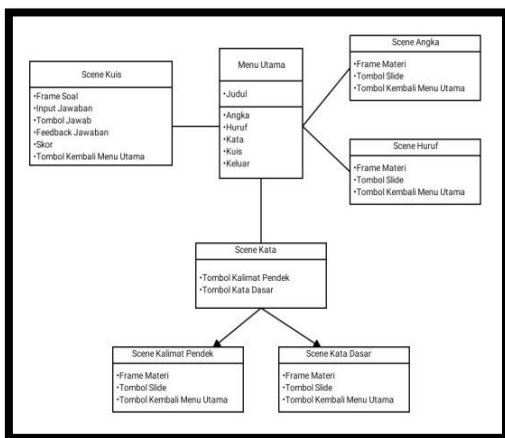


Pada *Scene* ini pengguna akan disajikan dengan tampilan menu dan fitur yang hampir sama dengan *Scene* angka namun dengan materi yang berupa isyarat huruf abjad Alfabet.

Gambar 4. Activity Diagram User

e). Class Diagram Rancangan System

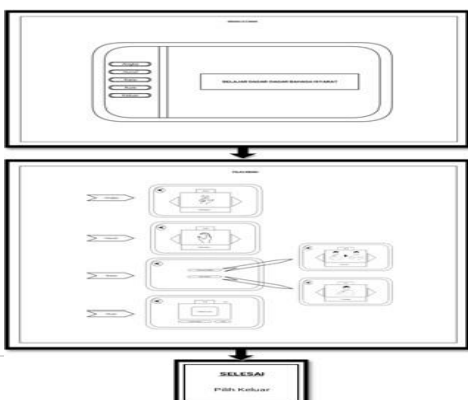
Berikut merupakan rancangan *System* yang telah digambarkan dalam bentuk *Class Diagram*.

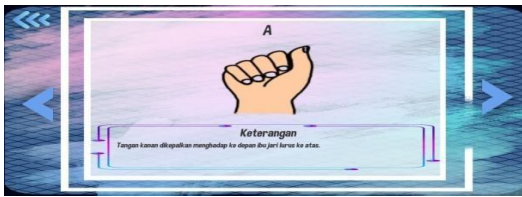


Gambar 5. Class Diagram System

f) Desain Tampilan

Tampilan kerangka desain ini menggambarkan rancangan tampilan dasar komponen yang digunakan dalam aplikasi. Pada tahap ini penulis membuat gambaran desain *project* tampilan *Interface* yang akan dibuat. Kerangka desain ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan desain *Interface* yang nantinya akan disajikan dalam aplikasi. Berikut rancangan struktur dalam aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android :

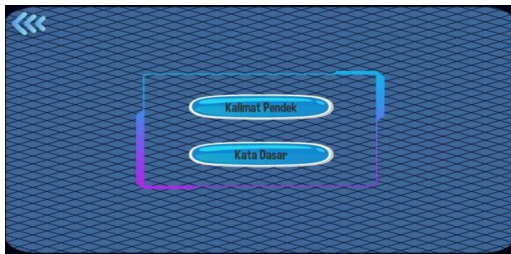




Gambar 9. Tampilan Scene Huruf

c. Scene Kata

Saat pengguna memilih untuk membuka Scene kata pengguna akan di hadapkan dengan dua pilihan yaitu kalimat pendek yang menggabungkan dua materi kata sehingga menjadi suatu kalimat dan kata dasar yang merupakan satuan kata sederhana yang sering dipakai. Setelah pengguna memilih salah satu pilihan tersebut maka pengguna akan langsung di bawa pada Scene yang sesuai dengan pilihan yang telah di tentukan.



Gambar 10. Tampilan Awal Scene Kata



Gambar 11. Tampilan Scene Kalimat Pendek



Gambar 12. Tampilan Scene Kata Dasar

c) Scene Kuis

Scene ini bertujuan untuk mengulas kembali materi yang telah di pelajari pengguna dari Scene- Scene sebelumnya dengan menyajikan beberapa bentuk soal gambar. Scene ini terdiri dari frame soal, input jawaban, skor, serta button untuk menjawab dan button untuk kembali ke menu utama.



Gambar 12. Tampilan Scene Kuis

a) Hasil Pengujian

Pengujian pada program dengan menggunakan metode *black box testing* untuk memastikan program dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan kegunaannya hasil dari pengujian tersebut dapat di lihat pada tabel pengujian berikut :

Tabel 3. Hasil Pengujian Black Box

Black Box Testing Pada Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android			
No.	Item Yang di Ujikan	Detail Pengujian Komponen	Hasil Pengujian
1	Scene Main Menu	Fungsi Button Angka	Berjalan Baik
		Fungsi Button Huruf	Berjalan Baik
		Fungsi Button Kata	Berjalan Baik
		Fungsi Button Kuis	Berjalan Baik
		Fungsi Button Keluar	Berjalan Baik
		Back Sound dan Sound Effect	Berjalan Baik
2	Scene Angka	Fungsi Scroll	Berjalan Baik
		Fungsi Button Slide	Berjalan Baik
		Fungsi Button Kembali	Berjalan Baik
3	Scene Huruf	Fungsi Scroll	Berjalan Baik
		Fungsi Button Kembali	Berjalan Baik
4	Scene Kata	Fungsi Button dan Panel Kalimat Pendek	Berjalan Baik
		Fungsi Button dan Panel Kata Dasar	Berjalan Baik
		Fungsi Button Kembali	Berjalan Baik
5	Scene Kuis	Fungsi Input Jawaban	Berjalan Baik
		Fungsi Button Jawaban	Berjalan Baik
		Fungsi Skor	Berjalan Baik
		Fungsi Button Kembali	Berjalan Baik

2. Kesimpulan

Dapat di ambil kesimpulan dari hasil akhir pembuatan Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android yaitu aplikasi ini dibuat untuk membantu individu baik normal maupun berkebutuhan khusus (tuna rugu) dalam mempelajari angka, huruf, dan beberapa kata dasar dalam bahasa isyarat. Aplikasi ini dapat di jalankan pada pada perangkat *mobile* dengan sistem oprasi android minimum 6.0 (*Marshmallow*) maupun versi android yang lebih tinggi sampai dengan 9 (*Pie*).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pradikja, M. H., Tolle, H., & Brata, K.C. “ Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android Tablet”. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 2018.
- [2] Irdandi, A., Nasution, H., & Sukamto, A. S. “Perancangan Aplikasi Multimedia Untuk Pengenalan Bahasa Isyarat Bagi Tunarungu Berbasis Android”. (*Jurnal Sistem Informasi*), April, 2017.
- [3] Aryantika, M. E., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. “ Kamus Kolok Visual Berbasis Android Edukatif Mempelajari Bahasa Penyandang Tuna Rungu Desa Bengkulu”. *KARMAPATI*, 2015.
- [4] Kautsar, I., Borman, R. I., & Sulistyawati, A. “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Bagi Penyandang Tuna Rungu Berbasis Android”. *S E M N A S T E K N O M E D I A* Desember, 2015.
- [5] Sigit Mintoro, Kadet Sapta. “Rancang Bangun Game Edukasi Matematika Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android” *Jurnal Informasi dan Komputer*, 2019.
- [6] Nuriyanti, Y., & Tresnawati, D. “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android” *Jurnal Algoritma*, 2015.