



LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara Dengan Ketua Yayasan Bali Permata Hati

Narasumber : I Gusti. A. A. Dwi Istaningrum Mpsi.Psikolog
 Jabatan : Ketua Yayasan bali permata hati
 Tanggal : 15 februari 2020
 Waktu : 9: 30 – 14.30
 Tempat : Yayasan Bali Permata Hati

Peneliti	Selamat Pagi buk.
Narasumber	Iya Selamat Pagi
Peneliti	saya ingin melakukan wawancara tentang skripsi saya apakah ibuk berkenan wawancara apakah boleh nike buk ?
Narasumber	Iya silahkan kusuma
Peneliti	Ini topik saya tentang aplikasi untuk anak autisme non verbal atau yang sulit untuk mengutarakan keinginan, ada beberapa hal yang ingin saya tanyakan bagaimana proses anak autisme untuk di terapi di Yayasan ini
Narasumber	Jadi di Yayasan ini menggunakan kartu-kartu yang ada ilustrasi dari suatu kata,jadi anak autisme yang sulit mengutarakan keinginannya diajak untuk mengutarakan keinginannya
Peneliti	Saya ingin membuat skripsi mengenai anak autisme yang kesulitan untuk mengutarakan keinginan yang nantinya akan dibuat dalam platform mobile yang meungkinkan dapat dijalankan di smartphone maupun tablet
Narasumber	Ohh itu sangat bagus Kusuma, dengan menggunakan aplikasi semua jadi lebih praktis dan juga terkadang kartu-kartu ilustrasi yang digunakan di sini beberapa ada yang hilang karena sering di pakai dan ada beberapa yang warnanya pudar

Peneliti	Untuk pertanyaan berikutnya apa Batasan masalah dari menggunakan kartu ilustrasi nike buk ?
Narasumber	Ada beberapa kelemahan yang di dapatkan saat menggunakan kartu ilustrasi ini, biasanya anak autisme jadi cenderung hanya mengetahui arti kartu sesuai dengan yang ada pada kartu jadi anak tidak mengerti artiannya pada kenyataan seperti sang anak melihat ibunya sedang menggunting anaknya tidak mengerti kalua ibunya msedang menggunting jadi anaknya kesulitan membedakan antara kenyataan dengan yang ada pada lingkungan nyata.dan orang tua anak autisme
Peneliti	Jadi begitu buk nggih, dan untuk aplikasinya yang akan saya buat apakah ada lagi fitur-fitur yang dapat ditambahkan selain mengenai kartu-kartunya nike
Narasumber	Bisa Kusuma seperti log kemajuan anak autisme dalam terapi supaya nantinya orang tua anak penyandang autisme lebih mengetahui secara detail, dan saya harap dapat orang tua dari anak penyandang autisme dapat membagikan konten yang di dapatkan di lingkungan rumah untuk digunakan di sini karena sering anak penyandang autisme untuk ditanyakan mengenai kegiatan yang mereka lakukan di rumah agar anak lebih merasa lebih mudah untuk di bujuk dan dapat juga dari Yayasan memeberikan informasi mengenai yayasan dengan lebih detail dan saya hrapkan supaya aplikasi yang nantinya dapat digunakan oleh orang tua anak juga di rumah nantinya. Dan nantinya aplikasinya kalua bisa dapat mengeluarkan suara sesuai dengan dari kartunya.
Peneliti	Ohh jadi begitu buk nggih, terima kasih atas waktunya saya akhiri wawancaranya buk nggih terima kasih
Narasumber	Ngiih Kusuma sama-sama

Lampiran 2 Pengujian Blackbox

ANGKET PENGUJIAN BLACKBOX

No	Form Yang Diuji	Point Yang Diuji	Hasil Uji	
			Berhasil	Gagal
1	Halaman Login	<ul style="list-style-type: none"> Saat melakukan "Login" ditekan maka akan diarahkan ke halaman utama aplikasi 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan pesan kesalahan jika username atau password tidak sesuai atau tidak ada 	√	
2.	Halaman Konten	<ul style="list-style-type: none"> Ketika menu 'konten anda' ditekan maka akan menuju ke menu konten anda 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Ketika tombol 'tambah' ditekan maka form untuk menambahkan gambar akan ditampilkan 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Ketika tombol 'bagikan' ditekan maka akan menampilkan pilihan bagikan 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Ketika tombol 'pengguna lainnya' ditekan maka akan menampilkan pengguna aplikasi lainnya untuk dibagikan 	√	
		<ul style="list-style-type: none"> Ketika tombol 'suarakan' ditekan maka akan mengeluarkan suara sesuai dengan judul dari konten 	√	

		<ul style="list-style-type: none"> • Ketika menu ‘kiriman’ ditekan maka akan menuju ke menu kiriman 	√	
3	Halaman Utama	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan. Menu utama sesuai dengan status pengguna • Jika menu “berita” ditekan maka akan mengarahkan ke menu “berita” • Jika menu “pengumuman” ditekan maka akan mengarahkan ke menu “pengumuman” • Jika menu “konten” ditekan maka akan mengarahkan ke menu “konten” • Jika menu “perkembangan” ditekan maka akan mengarahkan ke menu “perkembangan” • Jika menu “konten perbedaan” ditekan maka akan mengarahkan ke menu “konten perbedaan” • Jika menu “mengurutkan gambar” ditekan maka akan mengarahkan ke menu “mengurutkan gambar” 	√ √ √ √ √ √	

		<ul style="list-style-type: none"> • Jika menu “profile” ditekan maka akan mengarahkan ke menu “profile” 	√	
4	Halaman Pengumuman	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan informasi mengenai pengumuman dari Yayasan 	√	
5	Halaman Berita	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan informasi berita pengumuman dari Yayasan 	√	
6	Halaman perkembangan	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan informasi perkembangan anak • menampilkan form untuk menambah log perkembangan • ketika text input “judul” ditekan maka user mengetikkan ke judul log perkembangan • ketika text input “deskripsi” ditekan maka user dapat mengetikkan ke deskripsi log perkembangan 	√ √ √ √	
7	Halaman Membedakan Gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan gambar-gambar konten • Ketika tombol “tambah” ditekan maka akan menuju ke halaman pemilihan gambar • Ketika konten pada halaman pemilihan gambar ditekan maka akan menampilkan bahwa gambar tersebut dipilih 	√ √ √	

		<ul style="list-style-type: none"> • Ketika tombol ‘pilih’ ditekan maka gambar yang dipilih akan tersimpan dan menuju ke menu utama membedakan gambar • Jika gambar yang ditekan sesuai dengan gambar yang telah di pilih maka akan mengeluarkan pop-up sesuai dengan gambar yang benar • Jika gambar yang dipilih salah maka akan mengeluarkan suara 	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	
8	Halaman Mengurutkan gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan konten-konten yang telah di upload • Ketika gambar-gambar dari konten di tekan maka akan masuk ke dalam urutan gambar • Ketika tombol “Speaker” ditekan maka akan mengeluarkan suara sesuai urutan gambar 	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	
9	Halaman Profile	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan data dari pengguna • Ketika tombol “logout” pengguna dapat kembali ke halaman login 	<p>√</p> <p>√</p>	

Lampiran 3 Pengujian Whitebox

No	Nama Algoritma	Uraian	Hasil Uji	
			Berhasil	Gagal
1	Algoritma Login	1. Pengguna inputkan username dan password. 2. Jika yang diinputkan benar maka akan diarahkan pada menu utama	✓ ✓	
2	Algoritma Konten Bersuara	1. Tekan kartu pilihan maka akan menuju kepada detail kartu 2. Tekan tombol “suarakan” maka akan mengeluarkan suara seperti judul dari konten	✓ ✓	
3	Algoritma Mengurutkan Gambar	1. Tekan kartu yang diinginkan untuk disuarakan secara bersamaan 2. Tekan tombol “play” maka akan keluar suara yang sesuai pada urutan gambar 3. Tekan tombol hapus untuk menghapus semua gambar yang telah terurut	✓ ✓ ✓	
4	Algoritma Membedakan Gambar	1. Terapis atau orangtua pilihkan kartu yang nantinya yang ingin ditanyakan	✓	

		2. Lalu anak memilih gambar yang sesuai dengan kartu yang sesuai dengan ucapan terapis	√	
5	Algoritma Menambahkan gambar	1. Pengguna inputkan gambar dan keterangan mengenai gambar 2. Jika benar akan keluar pop-up jika data berhasil diinputkan	√ √	



Lampiran 4 Rancangan Pengujian Dengan Kuesioner SUS

PENGUJIAN USABILITY SISTEM MENGGUNAKAN METODE SUS
(System Usability Scale)

No Responden :

Nama Responden :

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya rasa saya akan sering menggunakan sistem ini					
2	Saya merasa sistem terlalu kompleks padahal sebenarnya dapat dibuat sederhana					
3	Saya rasa sistem mudah untuk digunakan					
4	Saya rasa saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini					
5	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fungsi yang terintegrasi dengan baik dalam sistem					

6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem					
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan belajar menggunakan sistem ini secara cepat					
8	Saya menemukan bahwa sistem sangat tidak praktis					
9	Saya sangat percaya dalam menggunakan sistem ini					
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini					



Lampiran 5 Rancangan Angket Uji Ahli Media

**Angket Penilaian Uji Ahli Media Terhadap Aplikasi ABE : APLIKASI
MOBILE UNTUK ANAK AUTISME DI YAYASAN BALI PERMATA HATI
DENGAN METODE TERAPI PECS (PICTURE EXCHANGE
COMMUNICATION SYSTEM)**

Identitas

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	PERNYATAAN	KESESUAIAN				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Kesesuaian Penggunaan warna dan desain latar belakang(background)					
2	Kesesuaian warna tulisan dengan aplikasi					
3	Kemenarikan tampilan aplikasi					
4	Ketepatan ukuran, dan pemilihan jenis tulisan.					
5	Pemilihan ukuran menu sudah tepat					
6	Menu dalam aplikasi mudah digunakan					
7	Fungsi tombol yang ada pada aplikasi sudah sesuai dengan keperluan					
8	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam aplikasi					
9	Aplikasi dapat mengeluarkan suara dalam bahasa indonesia					

10	Merangkai kartu sesuai dengan suara					
----	-------------------------------------	--	--	--	--	--

Saran:



.....

Lampiran 6 Rancangan Angket Uji Ahli Isi

**ABE : APLIKASI MOBILE UNTUK ANAK AUTISME DI YAYASAN BALI
PERMATA HATI DENGAN METODE TERAPI PECS (PICTURE
EXCHANGE COMMUNICATION SYSTEM)**

Identitas:

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

No	PERNYATAAN	KESESUAIAN				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Kesesuaian kartu bergambar pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme					
2	Kejelasan kartu ilustrasi gambar pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme					
3	Kelengkapan kartu bergambar pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme					
4	Kesesuaian jumlah kartu dengan kebutuhan anak pada aplikasi dengan kebutuhan autisme					

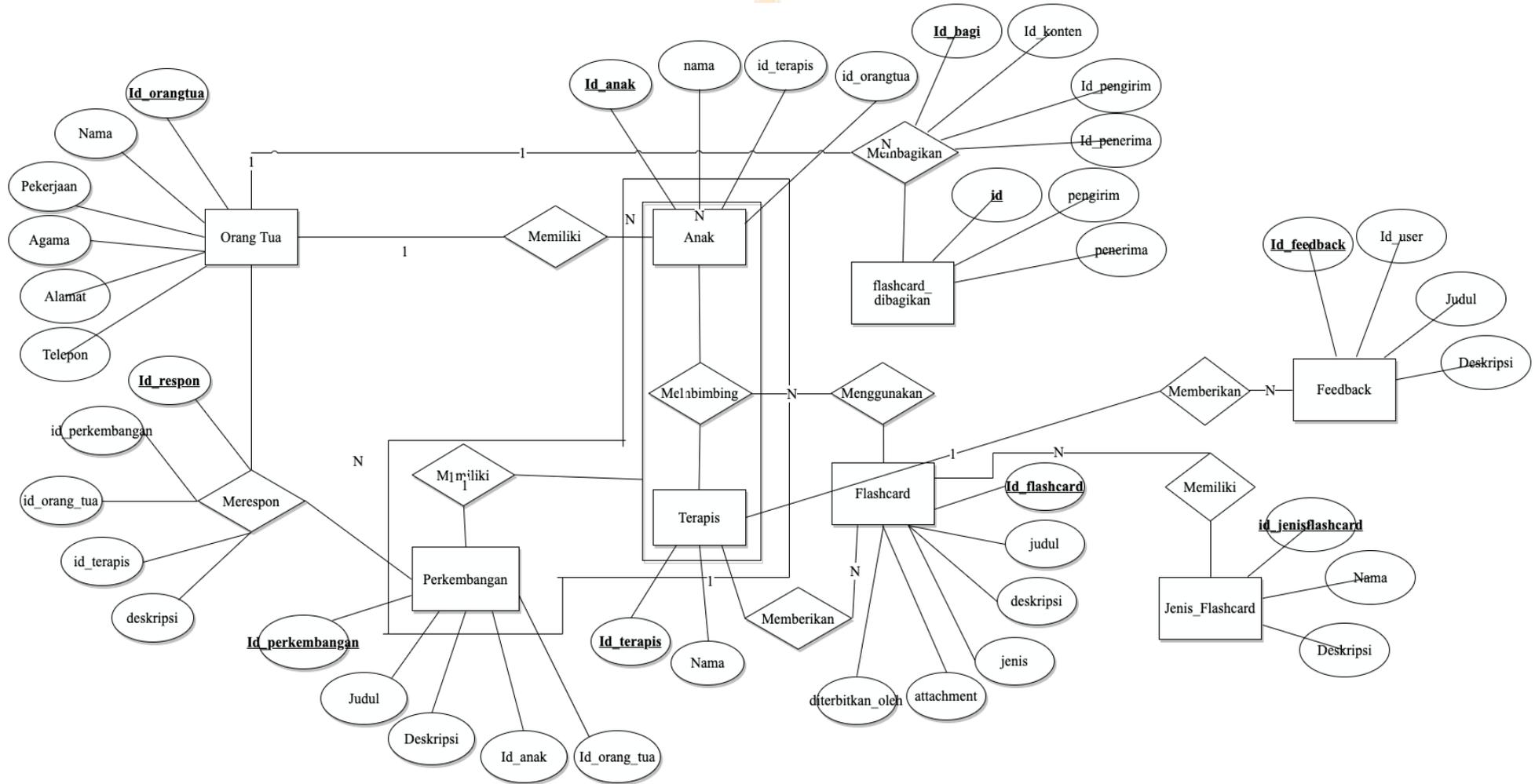
5	Kesesuaian penempatan kartu pada pengurutan kartu pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme					
6	Suara pada aplikasi dapat terdengar dengan jelas pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme					

Saran:

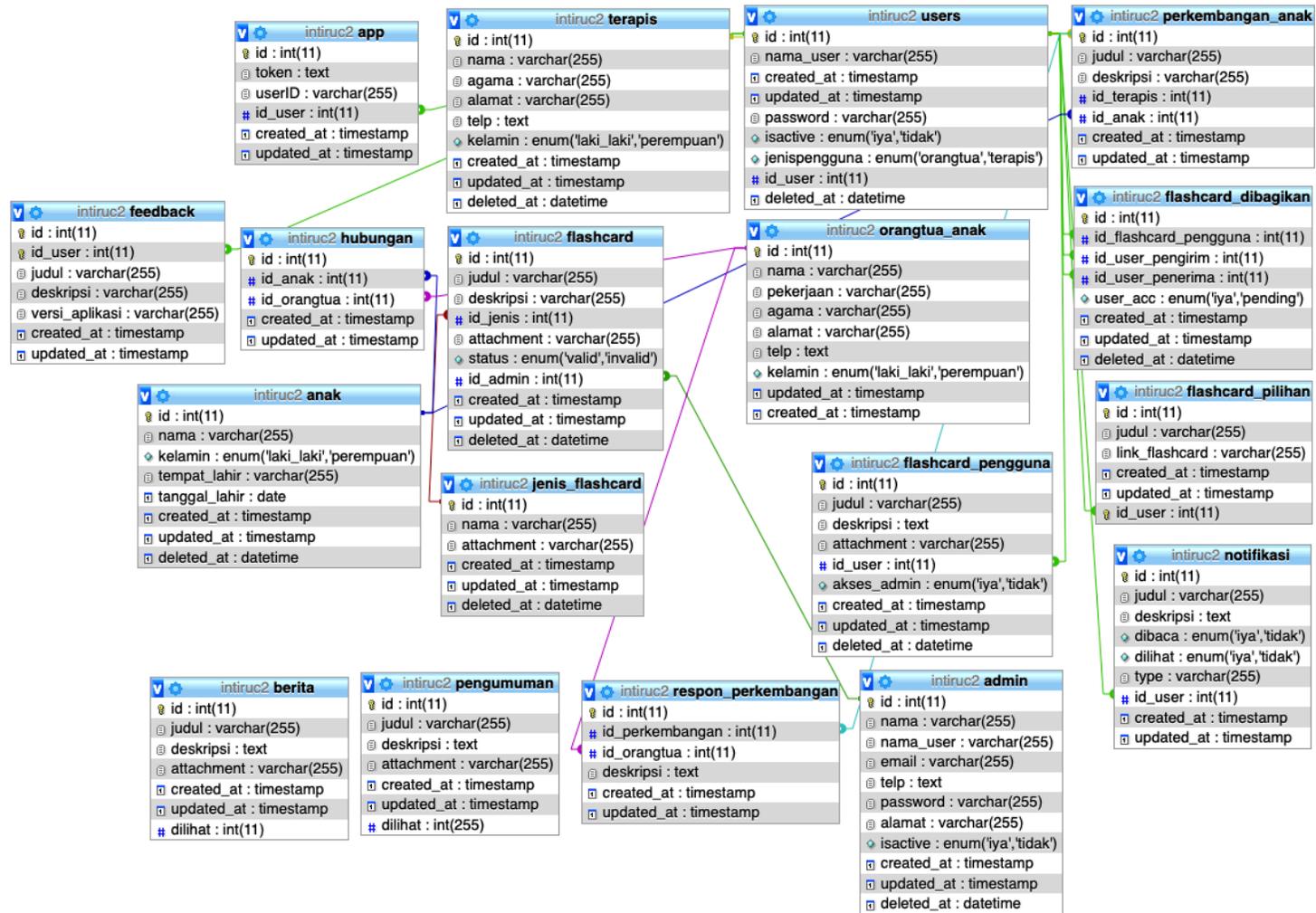
--



Lampiran 7 Rancangan ERD



Lampiran 8 Rancangan Database Aplikasi ABE



Lampiran 9 Detail Konten Flashcard

A. Flashcard Grup Tipe Binatang



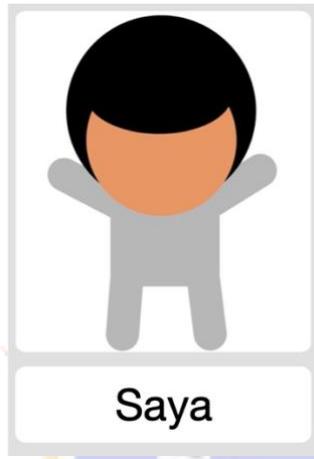
B. Flashcard Grup Tipe Kata kerja



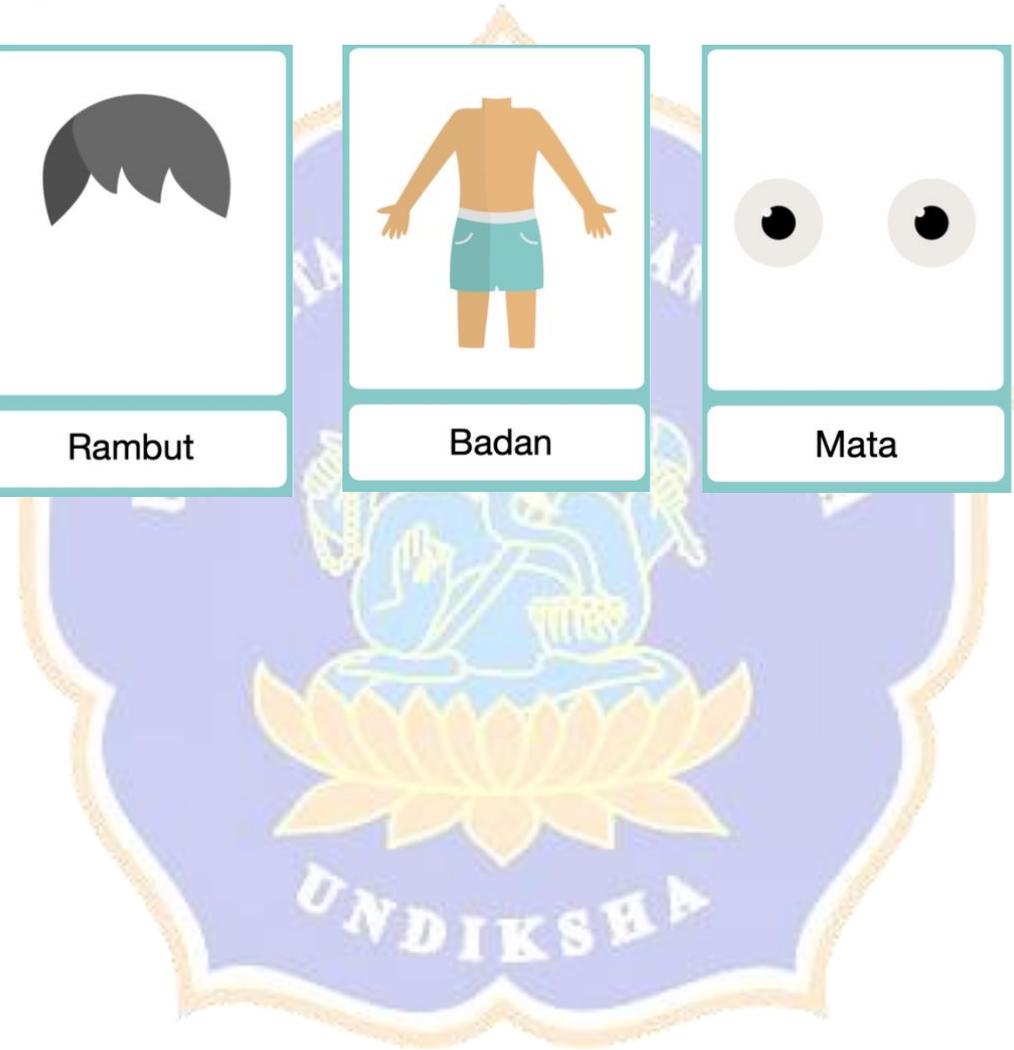
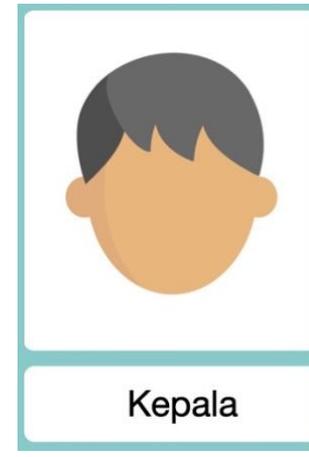
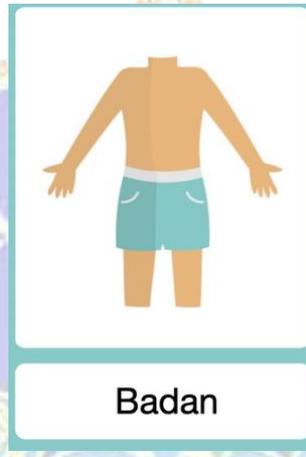
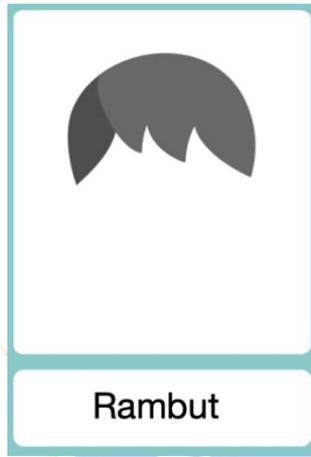
C. Flashcard Grup Tipe Warna



D. Flashcard Grup Tipe Perasaan



E. Flashcard Grup Tipe tubuh



Lampiran 10 Hasil Pengujian Dengan Kuesioner SUS

no	Responden	Data										Jumlah	Nilai (jumlah x 2.5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	responden 1	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37	93
2	responden 2	3	2	4	4	4	2	4	2	4	4	33	83
3	responden 3	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	33	83
4	responden 4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	34	85
5	responden 5	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	34	85
6	responden 6	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	34	85
7	responden 7	4	2	4	4	4	2	4	1	4	4	33	83
8	responden 8	4	2	4	4	4	2	4	1	4	4	33	83
9	responden 9	4	2	4	4	4	2	4	1	4	4	33	83
10	responden 10	4	2	4	4	4	2	4	1	4	4	33	83
Jumlah												846	
Rata-rata skor SUS												85	

Lampiran 11 Hasil Pengujian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		\sum_s	V	I _o	C	
		r1	r2	s1	s2					
1	Kesesuaian Penggunaan warna dan desain latar belakang(background)	4	5	3	4	7	0,875	1	5	
2	Kesesuaian warna tulisan dengan aplikasi	4	5	3	4	7	0,875	1	5	
3	Kemenarikan tampilan aplikasi	4	5	3	4	7	0,875	1	5	
4	Ketepatan ukuran, dan pemilihan jenis tulisan	4	5	3	4	7	0,875	1	5	
5	Pemilihan ukuran menu	5	5	4	4	8	1	1	5	
6	Menu dalam aplikasi mudah digunakan	5	5	4	4	8	1	1	5	
7	Fungsi tombol yang ada pada aplikasi sudah sesuai dengan keperluan	5	5	4	4	8	1	1	5	
8	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam aplikasi	5	5	4	4	8	1	1	5	
9	Aplikasi dapat mengeluarkan suara dalam bahasa indonesia	4	5	3	4	7	0,875	1	5	
10	Merangkai kartu sesuai dengan suara	5	5	4	4	8	1	1	5	
Rata-Rata								0,94		

Tingkat kriteria validitas dapat dilihat pada table dibawah ini:

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas
<0,67	Lemah
0,67 – 0,80	Cukup
0,81 – 0,90	Bagus
0,91 – 0,94	Bagus Sekali
>0,94	Sempurna

Jadi berdasarkan table kriteria validitas media dan desain dari uji ahli media mendapatkan nilai 0,94 yang memiliki tingkat validitas “Bagus Sekali”.

Angket Uji Ahli Media

Angket Uji Ahli Media

**ABE : APLIKASI MOBILE UNTUK ANAK AUTISME DI YAYASAN BALI
PERMATA HATI DENGAN METODE PECS (PICTURE EXCHANGE
COMMUNICATION SYSTEM)**

Identitas

Nama : Nice Maylani Asrif, S.Psi, M.Psi, Ph.D, Psikolog
 NIP : 198705082012122001
 Pekerjaan : Dosen dan Psikolog Klinis
 Tanggal Pengujian : 17 Mei 2022

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

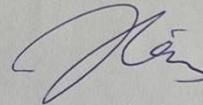
No	PERNYATAAN	KESESUAIAN				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Kesesuaian Penggunaan warna dan desain latar belakang(background)				✓	
2	Kesesuaian warna tulisan dengan aplikasi				✓	
3	Kemenarikan tampilan aplikasi				✓	
4	Ketepatan ukuran, dan pemilihan jenis tulisan.				✓	
5	Pemilihan ukuran menu sudah tepat					✓
6	Menu dalam aplikasi mudah digunakan					✓
7	Fungsi tombol yang ada pada aplikasi sudah sesuai dengan keperluan					✓

8	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam aplikasi					✓
9	Aplikasi dapat mengeluarkan suara dalam bahasa indonesia				✓	
10	Merangkai kartu sesuai dengan suara					✓

Saran:

- Suara masih sangat cepat → setting tergantung hp
- sebaiknya bisa free wifi, buka app → koneksi internet harus baik.
- warna

Denpasar, 17 Mei 2022



Nica Maylani Asri

Lampiran 12 Hasil Pengujian Ahli Isi

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		\sum_s	V	I _o	C	
		r1	r2	s1	s2					
1	Kesesuaian kartu bergambar pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme	4	4	3	3	6	0,75	1	5	
2	Kejelasan kartu ilustrasi gambar pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme	5	4	4	3	7	0,875	1	5	
3	Kelengkapan kartu bergambar pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme	4	3	3	2	5	0,625	1	5	
4	Kesesuaian jumlah kartu dengan kebutuhan anak pada aplikasi dengan kebutuhan autisme	4	3	3	2	5	0,625	1	5	
5	Kesesuaian penempatan kartu pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme	5	3	4	2	6	0,75	1	5	
6	Suara pada aplikasi dapat terdengar dengan jelas pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme	5	3	4	2	6	0,75	1	5	
Rata-Rata								0,73		

Tingkat kriteria validitas dapat dilihat pada table dibawah ini:

Koefisien Validitas	Tingkat Validitas
<0,67	Lemah
0,67 – 0,80	Cukup
0,81 – 0,90	Bagus
0,91 – 0,94	Bagus Sekali
>0,94	Sempurna

Jadi berdasarkan table kriteria validitas media dan desain dari uji ahli isi mendapatkan nilai 0,73 yang memiliki tingkat validitas “Cukup”.

Angket Uji Ahli Isi

— R1

Angket Uji Ahli Isi

**ABE : APLIKASI MOBILE UNTUK ANAK AUTISME DI YAYASAN BALI
PERMATA HATI DENGAN METODE PECS (PICTURE EXCHANGE
COMMUNICATION SYSTEM)**

Identitas:

Nama : NI KETUT WIDAMA SANTI
 NIP : —
 Pekerjaan : TERAPIS
 Tanggal Pengujian : 21 MEI 2022

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Keterangan: STS = Sangat tidak sesuai, TS = Tidak sesuai, CS = Cukup Sesuai, S = Sesuai, dan SS = Sangat sesuai.

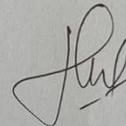
No	PERNYATAAN	KESESUAIAN				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Kesesuaian kartu bergambar pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme				✓	
2	Kejelasan kartu ilustrasi gambar pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme					✓
3	Kelengkapan kartu bergambar pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme				✓	

4	Kesesuaian jumlah kartu dengan kebutuhan anak pada aplikasi dengan kebutuhan autisme				✓	
5	Kesesuaian penempatan kartu pada pengurutan kartu pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme					✓
6	Suara pada aplikasi dapat terdengar dengan jelas pada aplikasi dengan kebutuhan anak autisme					✓

Saran:

Lebih diperbanyak flash cardnya

Denpasar, 21.5.2022



NI. KETUT. KIRDAMASANTI

Lampiran 13 Dokumentasi Pengujian



Gambar Pengujian Uji Ahli Media



Gambar Pengujian Uji Ahli Isi



Gambar Pengujian Kuesioner SUS

