

BAB IV

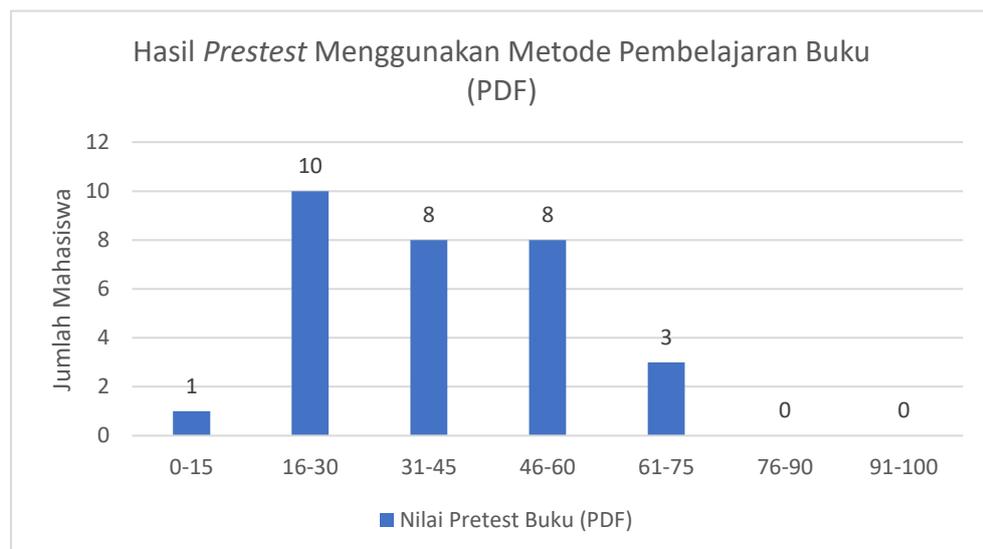
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengujian

Hasil dari pengujian ini bertujuan untuk mengukur pemahaman modul aplikasi digital marketing, dengan cara mengukur pemahaman 2 kelas yang berbeda, dengan memberikan soal digital *marketing* untuk dijawab, lalu diberikan media pembelajarannya, 1 kelas berupa kelas PDF yang pembelajaran menggunakan buku digital *marketing*, dan 1 kelas lagi yaitu kelas *Mobile Learning* yang menggunakan pembelajaran *mobile learning* digital *marketing*. Kelas PDF menggunakan metode pembelajaran menggunakan buku untuk menjawab soal, dan yang kelas *Mobile Learning* menggunakan metode pembelajaran *mobile learning* atau diberikan modul aplikasi digital marketing berbasis android. Modul aplikasi ini berupa modul mahasiswa yang berisi modul materi, quiz dan nilai.

4.1.1. Hasil *Pretest* Menggunakan Metode Pembelajaran Buku (PDF)

Perolehan hasil *pretest* kelas PDF pada pengujian ini disajikan dalam gambar 4.1 berikut :

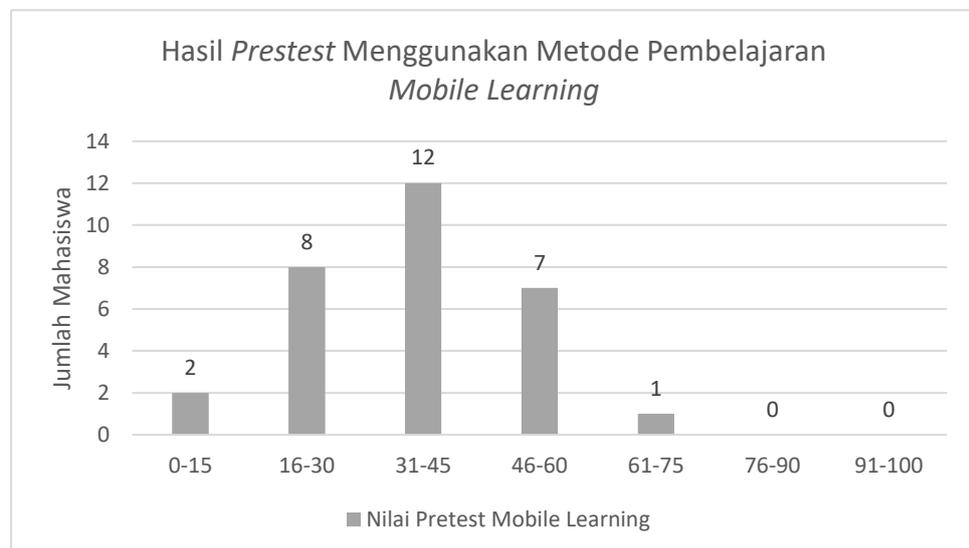


Gambar 4.1 Grafik Hasil *Pretest* Menggunakan Metode Pembelajaran Buku (PDF)

Berdasarkan Gambar 4.1 hasil *pretest* kelas yang menggunakan metode pembelajaran buku (PDF) secara keseluruhan berada pada rentang nilai 0-75. Pada rentan nilai 0-15 terdapat 1 orang, rentan nilai 16-30 terdapat 10 orang, rentan nilai 31-45 terdapat 8 orang, rentan nilai 46-60 terdapat 8 orang dan rentan nilai 61-75 terdapat 3 orang.

4.1.2. Hasil *Pretest* Menggunakan Metode Pembelajaran *Mobile Learning*

Perolehan hasil *pretest* kelas *Mobile Learning* pada pengujian ini disajikan dalam gambar 4.2 berikut :



Gambar 4.2 Grafik Hasil *Pretest* Menggunakan Metode Pembelajaran *Mobile Learning (M-Learning)*

Berdasarkan Gambar 4.2 hasil *pretest* kelas yang menggunakan metode pembelajaran *mobile learning* secara keseluruhan berada pada rentang nilai 0-75. Pada rentan nilai 0-15 terdapat 2 orang, rentan nilai 16-30 terdapat 8 orang, rentan nilai 31-45 terdapat 12 orang, rentan nilai 46-60 terdapat 7 orang dan rentan nilai 61-75 terdapat 1 orang.

4.1.3. Ukuran Data Hasil *Pretest* Kelas Buku (PDF) dan Kelas *Mobile Learning*

Ukuran perolehan data hasil *pretest* kelas buku (PDF) dan kelas *Mobile Learning* pada pengujian ini disajikan dalam tabel 4.1 berikut :

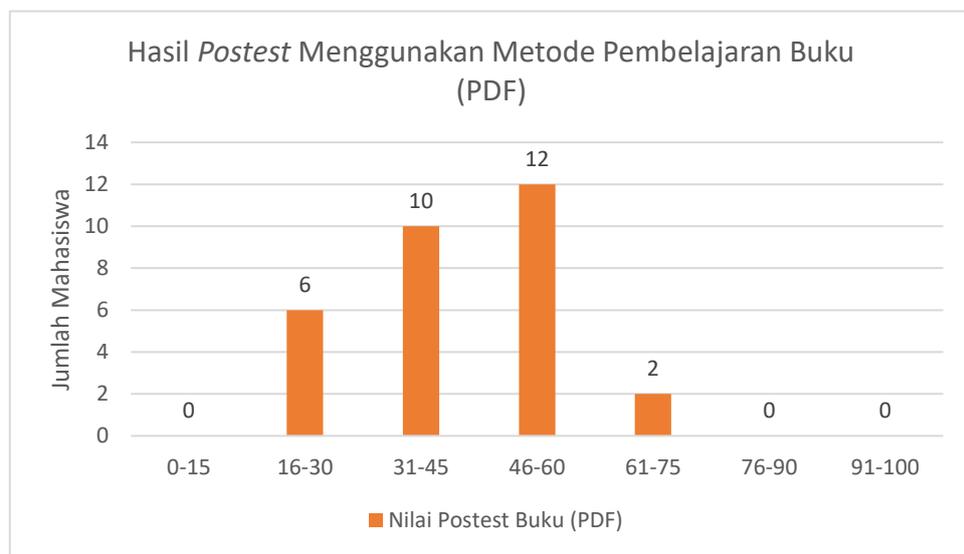
Tabel 4.1 Ukuran Data Hasil *Pretest* Kelas Buku (PDF) dan Kelas *Mobile Learning*

Pemusatan Data dan Penyebaran Data	<i>Pretest</i>	
	Kelas Buku (PDF)	Kelas <i>Mobile Learning</i>
Nilai Tertinggi	70	65
Nilai Terendah	10	15
Median	35	35
Modus	20	45
Rata-rata	39,0	38,1

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui hasil *pretest* nilai tertinggi pada kelas buku (PDF) yaitu 70, kelas *mobile learning* yaitu 65. Nilai terendah kelas buku (PDF) yaitu 10, kelas *mobile learning* yaitu 15. Nilai median kelas buku (PDF) yaitu 35, kelas *mobile learning* yaitu 35. Nilai modus kelas buku (PDF) yaitu 20, kelas *mobile learning* yaitu 45. Nilai rata-rata kelas buku (PDF) yaitu 39,0 dan kelas *mobile learning* yaitu 38,1.

4.1.4. Hasil *Posttest* Menggunakan Metode Pembelajaran Buku (PDF)

Perolehan hasil *posttest* kelas PDF pada pengujian ini disajikan dalam gambar 4.3 berikut :

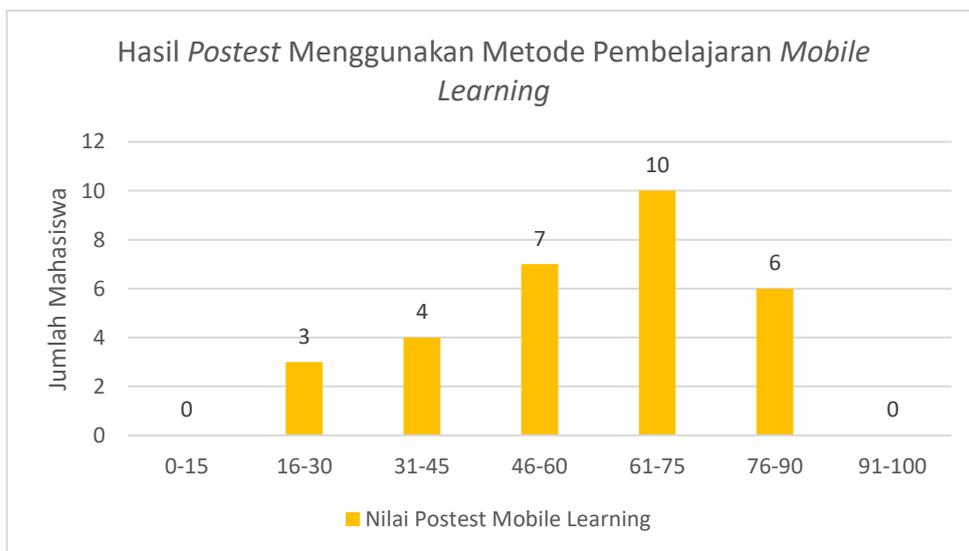


Gambar 4.3 Grafik Hasil *Posttest* Menggunakan Metode Pembelajaran Buku (PDF)

Berdasarkan Gambar 4.3 hasil *posttest* kelas yang menggunakan metode pembelajaran buku (PDF) secara keseluruhan berada pada rentang nilai 16-75. Pada rentan nilai 16-30 terdapat 6 orang, rentan nilai 31-45 terdapat 10 orang, rentan nilai 46-60 terdapat 12 orang, dan rentan nilai 61-75 terdapat 2 orang.

4.1.5. Hasil *Posttest* Menggunakan Metode Pembelajaran *Mobile Learning*

Perolehan hasil *posttest* kelas *Mobile Learning* pada pengujian ini disajikan dalam gambar 4.4 berikut :



Gambar 4.4 Grafik Hasil *Posttest* Menggunakan Metode Pembelajaran *Mobile Learning (M-Learning)*

Berdasarkan Gambar 4.4 hasil *posttest* kelas yang menggunakan metode pembelajaran *mobile learning* secara keseluruhan berada pada rentang nilai 16-90. Pada rentan nilai 16-30 terdapat 3 orang, rentan nilai 31-45 terdapat 4 orang, rentan nilai 46-60 terdapat 7 orang, rentan nilai 61-75 terdapat 10 orang dan rentan nilai 76-90 terdapat 6 orang.

4.1.6. Ukuran Data Hasil *Postest* Kelas Buku (PDF) dan Kelas *Mobile Learning*

Ukuran perolehan data hasil *postest* kelas buku (PDF) dan kelas *Mobile Learning* pada pengujian ini disajikan dalam tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Ukuran Data Hasil *Postest* Kelas Buku (PDF) dan Kelas *Mobile Learning*

Pemusatan Data dan Penyebaran Data	<i>Pretest</i>	
	Kelas Buku (PDF)	Kelas <i>Mobile Learning</i>
Nilai Tertinggi	65	90
Nilai Terendah	20	20
Median	45	60
Modus	55	75
Rata-rata	43,5	60,3

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui hasil *pretest* nilai tertinggi pada kelas buku (PDF) yaitu 65, kelas *mobile learning* yaitu 90. Nilai terendah kelas buku (PDF) yaitu 20, kelas *mobile learning* yaitu 20. Nilai median kelas buku (PDF) yaitu 45, kelas *mobile learning* yaitu 60. Nilai modus kelas buku (PDF) yaitu 55, kelas *mobile learning* yaitu 75. Nilai rata-rata kelas buku (PDF) yaitu 43,5 dan kelas *mobile learning* yaitu 60,3.

Menurut dari hasil perbandingan data kelas *mobile learning* mengalami kenaikan cukup banyak yang semula nilai rata-rata normalisasinya yaitu 38,1 menjadi 60,3. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest* kelas buku (PDF) yang nilai rata-ratanya yaitu 43,5, kelas *mobile learning* lebih tinggi kenaikan rata-rata nilainya yaitu 60,3 dari pada kelas buku (PDF).

4.1.7. Hasil *Real Testing* Aplikasi Melalui Kuisioner

Hasil data yang diperoleh dari kuisioner untuk melakukan penilaian aplikasi, selanjutnya akan diolah menjadi sebuah informasi. Pada

pengambilan data kuisioner dilakukan kepada 30 orang mahasiswa Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah menggunakan aplikasi digital *marketing*.

Metode skala *likert* yang digunakan untuk pengujian sistem aplikasi yang dilakukan kepada pengguna dengan kriteria penilaian Sangat Setuju = 5 poin, Setuju = 4 poin, Netral = 3 poin, Tidak Setuju = 2 poin, Sangat Tidak Setuju = 1 poin. Pada tabel 4.3 berikut adalah hasil penilaian kalayak aplikasi *mobile learning digital marketing* tersebut.

Tabel 4.3 Hasil Real Testing Aplikasi

No	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	CS	S	SS
1	Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti.	1	1	1	12	15
2	Dapat belajar kapanpun tanpa tergantung tempat dan waktu.		3	5	9	13
3	Dapat menggunakan berbagai merk smartphone untuk menggunakan aplikasi.		2	6	12	10
4	Tampilan layar menarik.		3	5	9	13
5	Penggunaan warna serasi.		1	7	13	9
6	Tulisan cukup nyaman dibaca.		3	7	8	12
7	Menu mudah dihafal.		3	4	9	14
8	Urutan belajar mudah dipahami.		1	1	11	17
9	Dosen atau instruktur cukup memberi perhatian.		2	3	9	16
10	Dosen atau instruktur sangat membantu dalam memahami.		2	2	11	15

No	Pertanyaan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	CS	S	SS
11	Perhatian dosen atau instruktur cukup memotivasi.		1	3	9	17
12	Selama menggunakan aplikasi, Anda merasa selalu diawasi.		2	6	8	14
13	Anda merasa puas dengan jawaban dosen atau instruktur.		1	3	11	15

Berdasarkan tabel 4.3 terdapat keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

CS = Cukup Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Perhitungan jumlah poin dari data hasil pengujian aplikasi *mobile learning* digital *marketing* sebagai berikut:

Poin = (jumlah semua poin SS x Poin SS) + (jumlah semua poin S x Poin S) =

Poin = (180 x 5) + (131 x 4) =

Poin = 900 + 524 =

Poin = 1424

Rumus Index % = Total Poin / Y x 100

$$Y = (\text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}) \times \text{jumlah soal}$$

$$Y = (5 \times 30) \times 13$$

$$Y = 1950$$

$$\text{Index \%} = 1424 / 1950 \times 100$$

$$\text{Index \%} = 73 \%$$

Total poin index pengujian kelayakan aplikasi *mobile learning* menggunakan kuisioner adalah sejumlah 73%. Berdasarkan kriteria tabel 3.5 total poin index tersebut termasuk ke dalam kategori “**LAYAK**”.

4.2. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah modul aplikasi untuk pembelajaran digital *marketing* yang menerapkan metode *gamma feedback leaning module* (GFLM).

dengan didukung model *computer assisted instruction* (CAI) yang dikelola sistemnya pada *learning management system* (LMS) yang berbasis *android*. Modul aplikasi itu berupa modul dosen dan modul mahasiswa. Modul dosen berisi nilai seluruh mahasiswa, sedangkan modul mahasiswa berisi modul konsep materi, pengertian materi, soal materi dan nilai mahasiswa.

4.2.1. Modul Dosen

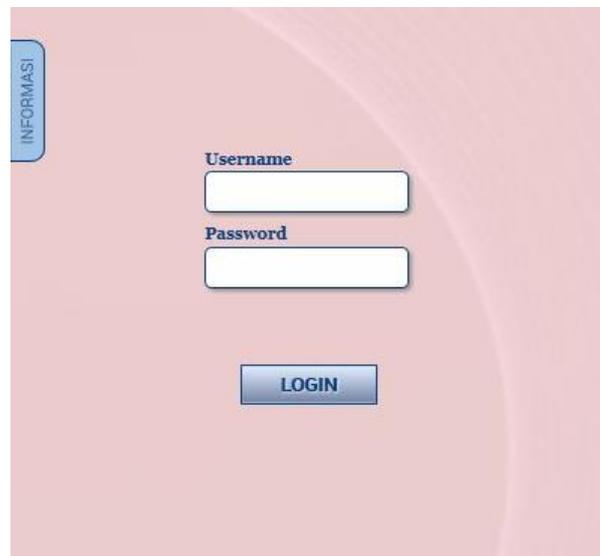
4.2.1.1 Halaman Splash Screen



Gambar 4.5 Tampilan Halaman *Splashscreen* Modul Dosen

Pada gambar 4.5 merupakan halaman tampilan yang akan muncul pertama kali saat aplikasi modul dosen dibuka. Untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, *user* harus menekan layar agar dapat menuju ke halaman berikutnya.

4.2.1.2 Halaman Login Modul Dosen



The image shows a login interface with a light pink background. On the left side, there is a vertical blue tab labeled 'INFORMASI'. In the center, there are two white input fields with blue borders. The first is labeled 'Username' and the second is labeled 'Password'. Below these fields is a blue button with the text 'LOGIN' in white capital letters.

Gambar 4.6 Tampilan Halaman *Login* Modul Dosen

Pada gambar 4.6 merupakan halaman *login* modul dosen untuk melakukan proses validasi *username* dan *password*.

4.2.1.3 Label Informasi Modul Dosen



The image shows an information page with a dark grey border. At the top center is the logo of Universitas Sumbawa Besar (UNSA). Below the logo, the text reads: 'Modul monitoring ini khusus untuk mata kuliah **Digital Marketing Lecture Module** Roos Nana Suchati, SE., MM.' It then lists three steps for using the module: 'Masukkan kode kelas dan nama tugas', 'Amati data, temukan masalah', and 'Bila perlu, komunikasi dengan mahasiswa melalui WhatsApp'. At the bottom, it says 'Apabila ada kesalahan isi mohon berkenan memberitahu kami.' and provides copyright information: 'Content Copyright: Roos Nana Suchati, SE., MM. Developer: Cyber School Indonesia'. A vertical 'INFORMASI' label is on the right side.

Gambar 4.7 Halaman Tampilan Informasi Modul Dosen

Pada gambar 4.7 merupakan halaman tampilan informasi modul dosen yang berisi logo kampus, judul materi, nama dosen, dan cara menggunakan modul.

4.2.1.4 Halaman Home Modul Dosen



Gambar 4.8 Halaman Tampilan *Home* Modul Dosen

Pada gambar 4.8 merupakan halaman tampilan *home* modul dosen, Halaman tersebut berisi pemilihan modul materi mahasiswa yaitu *digital marketing think* dan *digital marketing create*. Fungsinya untuk melihat nilai mahasiswa dengan materi *digital marketing think* maupun *digital marketing create*.

4.2.1.5 Halaman Lihat Nilai Per-Soal Modul Dosen

Digital Marketing Lecture Module

Jawaban 1 

No	Nama	WhatsApp	Jawaban	Skor
1	Fakhri	082225828290	Test1*****	0
2	Muhammad Farid	082147329326	Test1*****	100
3	Ahmad Hilal	082239260933	Test1*****	100
4	Muhammad Fahmi	085330121887	Test1*****	100
5	Yudo	0		
6	Septi	081227925979	Test1*****	100
7	Haidar	0		
8	Muhammad Wachid	089687139473	Test1*****	100
9	Pebri Kurnia	082376771045	Test1*****	100
10	Dhimas Rizqi	082210732048	Test1*****	0
11	Muhammad Fajar	082117680980	Test1*****	0
12	Muhammad Nazih	081254299400	Test1*****	100
13	Febri Yansori	081271434082	Test1*****	0
14	Mumtazul Fuadi	085211175926	Test1*****	100
15	Al Ryzqy Amal	081238447842	Test1*****	0
16	Muhammad Adrianto Fakhar	082213969231	Test1*****	0
17	Anggita	0285211175926	Test1*****	0
18	Muhammad Alvito Harsyadi	081231973867	Test1*****	0
19	Erlinda	085839034544	Test1*****	0
20	Ridwan Nur	08989184172	Test1*****	0
21	Danisa Rahadian	081311846525	Test1*****	0
22	Nadzira	087888681825	Test1*****	0
23	Ahmad Qasim	082157341727	Test1*****	100
24	Muhammad Khozin	0895392126899	Test1*****	100
25	Satria Wirabuana	082178772915	Test1*****	0
26	Zulva Fadillah	081224466651	Test1*****	100
27	Raf	082178466651	Test1*****	100



Gambar 4.9 Halaman Tampilan Nilai Per-Soal Modul Dosen

Pada gambar 4.9 merupakan halaman tampilan hasil nilai per-soal dari mahasiswa. Untuk melihat nilai soal lain *user* dapat menekan jawaban1 untuk melihat jawaban mahasiswa berikutnya, lalu tekan cari. Pada pilihan jawaban1 terdapat 5 nilai soal pilihan ganda, essay dan total *score* dari 5 nilai pilihan ganda tersebut.

4.2.1.6 Halaman Lihat Nilai Total Score Modul Dosen

Digital Marketing Lecture Module

Total Score 

No	Nama	WhatsApp	Jawaban	Skor
1	Ahmad Hilal	082239260933	total*****	40.0
2	Yudo	0	total*****	16.7
3	Septi	081227925979	total*****	40.0
4	Fakhri	082225828290	total*****	40.0
5	Haidar	0		
6	Muhammad Fahmi	085330121887	total*****	60.0
7	Muhammad Wachid	089687139473	total*****	40.0
8	Muhammad Farid	082147329326	total*****	40.0
9	Dhimas Rizqi	082210732048	total*****	20.0
10	Febri Yansori	081271434082	total*****	40.0
11	Muhammad Fajar	082117680980	total*****	20.0
12	Pebrni Kurma	082376771045	total*****	40.0
13	Muhammad Nazih	081254299400	total*****	80.0
14	Al Ryzqy Amal	081238447842	total*****	0.0
15	Muhammad Adrianto Fakhar	082213969231	total*****	40.0
16	Mumtazul Fuadi	085211175926	total*****	40.0
17	Anggita	0285211175926	total*****	20.0
18	Muhammad Alvito Harsyadi	081231973867	total*****	20.0
19	Ahmad Qasim	082157341727	total*****	60.0
20	Muhammad Khozin	0895392126899	total*****	40.0
21	Ridwan Nur	08989184172	total*****	80.0
22	Danisa Rahadian	081311846525	total*****	60.0
23	Erlinda	085839034544	total*****	40.0
24	Nadzira	087888681825	total*****	20.0
25	Seliesca Whidya	082177535143	total*****	40.0
26	Rafif	082178658550	total*****	60.0
27	Satria Wirabuana	082178772915	total*****	40.0
28	Zulha Fadillah	081274466651	total*****	60.0

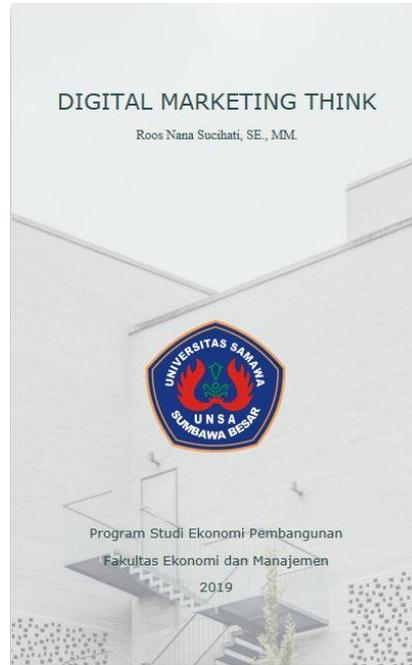


Gambar 4.10 Halaman Tampilan Lihat Nilai Total Score Modul Dosen

Pada gambar 4.10 merupakan halaman tampilan lihat nilai total score pada modul dosen. Untuk melihat nilai total score pilihan ganda mahasiswa.

4.2.2. Modul Mahasiswa *Digital Marketing Think*

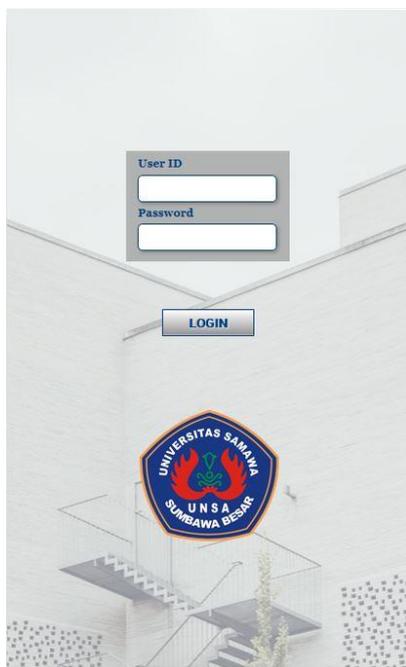
4.2.2.1. Halaman Splash Screen



Gambar 4.11 Halaman *Splashscreen* Modul Mahasiswa *Digital Marketing Think*

Pada gambar 4.11 merupakan halaman tampilan yang akan muncul pertama kali saat aplikasi modul mahasiswa *digital marketing think* dibuka. Untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, *user* harus menekan layar agar dapat menuju ke halaman berikutnya.

4.2.2.2. Halaman Login Modul Mahasiswa

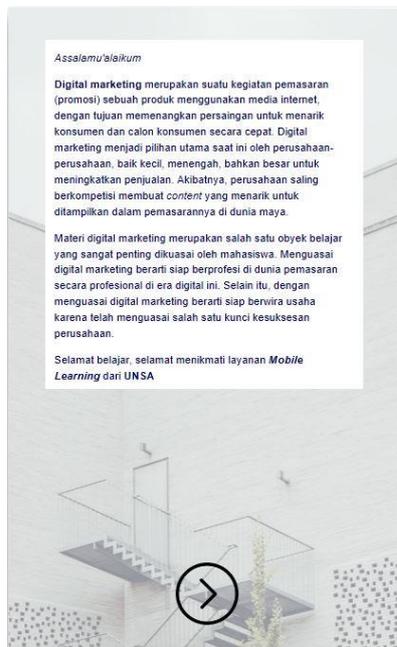


Gambar 4.12 Tampilan Halaman *Login* Mahasiswa

Pada gambar 4.12 merupakan tampilan halaman *login* mahasiswa untuk melakukan proses validasi *username* dan *password*.

4.2.2.3. Halaman Introduction Modul Mahasiswa Digital Marketing

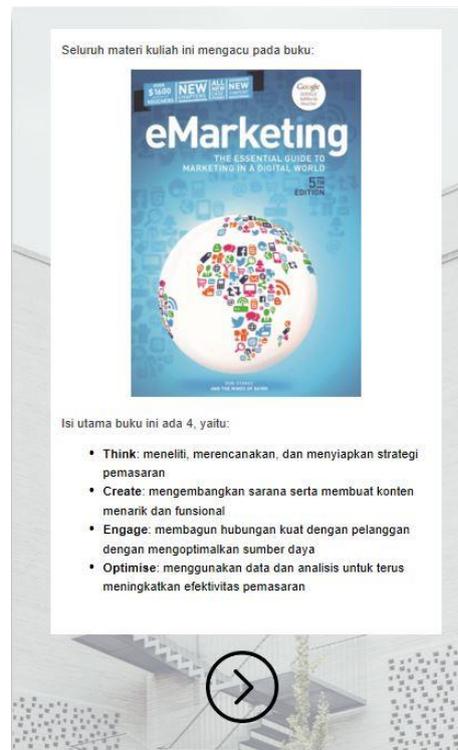
Think



Gambar 4.13 Tampilan Halaman *Introduction* Modul

Pada gambar 4.13 merupakan halaman perkenalan tentang materi digital marketing.

4.2.2.4. Halaman Acuan Materi



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Acuan Materi

Pada gambar 4.14 merupakan halaman buku acuan sebagai pembentuk materi modul mahasiswa.

4.2.2.5. Halaman Chapter Think



Gambar 4.15 Tampilan Halaman *Chapter Think*

Pada gambar 4.15 merupakan halaman *chapter think* sebagai halaman pembatas sebelum masuk pada materi *think*.

4.2.2.6. Halaman Daftar Isi Materi Think to Digital Marketing

Think to digital marketing

Kegiatan Pembelajaran

Minggu ke	Tema	Tatap muka	CAI
1	Think		Pemasaran Digital
2	Think		Strategi Pemasaran
3	Think		SWOT
4	Think		Riset Pasar
5	Think		Riset Online
6	Think		Riset Online lainnya
7	Think		Strategi Pemasaran Konten
8	Think		Kreasi Konten
9	Think		Distribusi Saluran Konten

Last Sync: 22.46.27 - 10/09/2019 ID: 20130140132

Gambar 4.16 Halaman Tampilan Daftar Isi Kegiatan Pembelajaran *THINK*

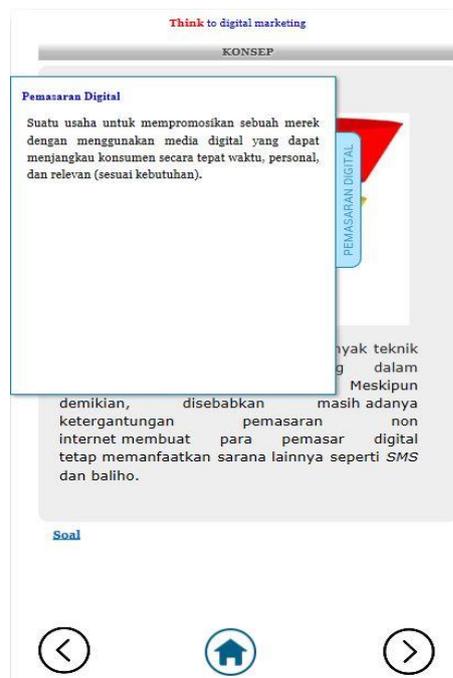
Pada gambar 4.16 merupakan tampilan halaman daftar isi kegiatan pembelajaran untuk menuju ke halaman materi yang akan dibuka.

4.2.2.7. Halaman Pemasaran Digital



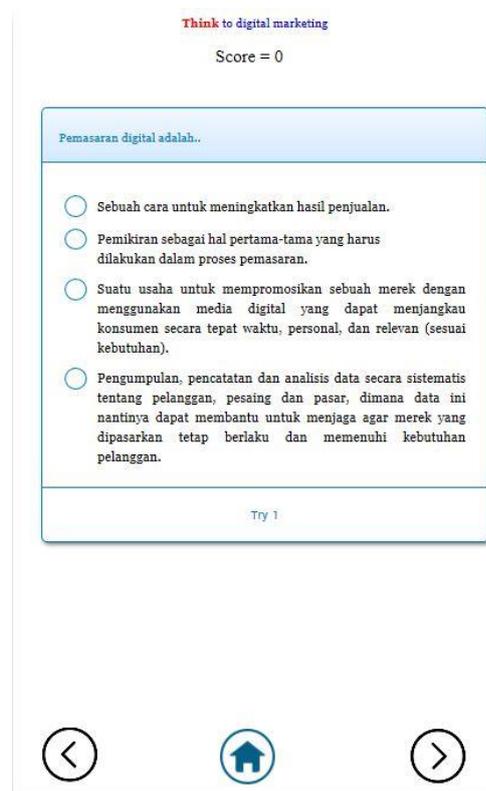
Gambar 4.17 Halaman Tampilan Konsep Pemasaran Digital

Pada gambar 4.20 merupakan tampilan halaman konsep pembelajaran materi pemasaran digital. Materi tersebut berupa konseptual dan gambar.



Gambar 4.18 Halaman Tampilan Pengertian Pemasaran Digital

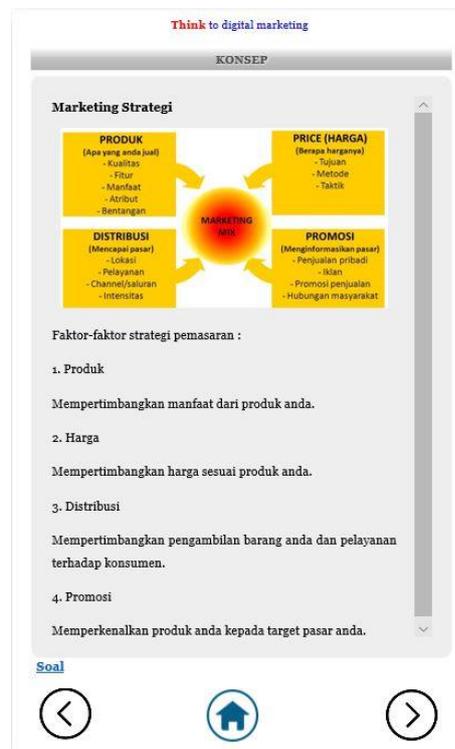
Pada gambar 4.18 merupakan tampilan halaman pengertian dari materi pemasaran digital. Materi tersebut berisi tentang pengertian dari pemasaran digital.



Gambar 4.19 Halaman Tampilan Pertanyaan Tentang Materi Pemasaran Digital

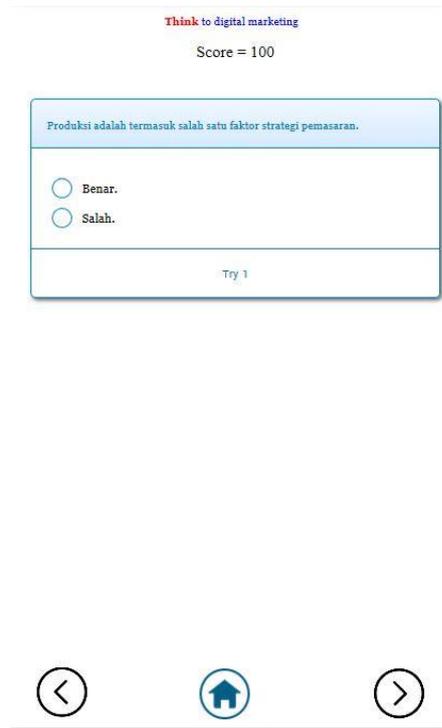
Pada gambar 4.19 merupakan tampilan halaman pertanyaan pada materi pemasaran digital. Tampilan tersebut berupa pertanyaan dan *score*. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab pertanyaan yang hasilnya benar *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab pertanyaan yang hasilnya salah *score* berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, tampilan akan otomatis kembali ke tampilan konsep materi pemasaran digital.

4.2.2.8. Halaman Strategi Pemasaran



Gambar 4.20 Halaman Tampilan Konsep Strategi Pemasaran

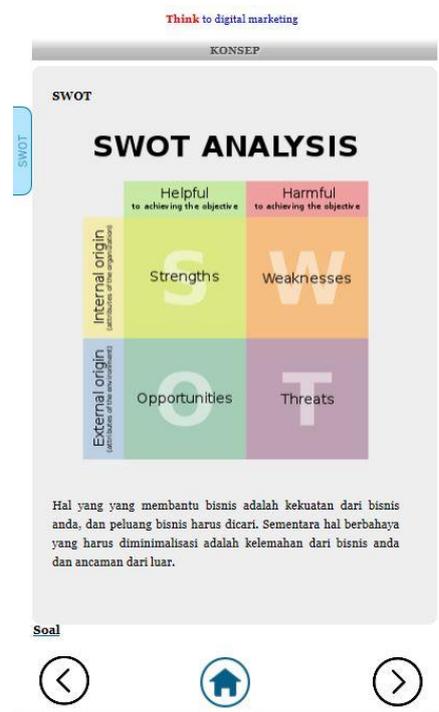
Pada gambar 4.20 merupakan tampilan halaman konsep materi strategi pemasaran. Halaman ini berupa konseptual dan gambar dari materi strategi pemasaran.



Gambar 4.21 Halaman Tampilan Soal Materi Strategi Pemasaran

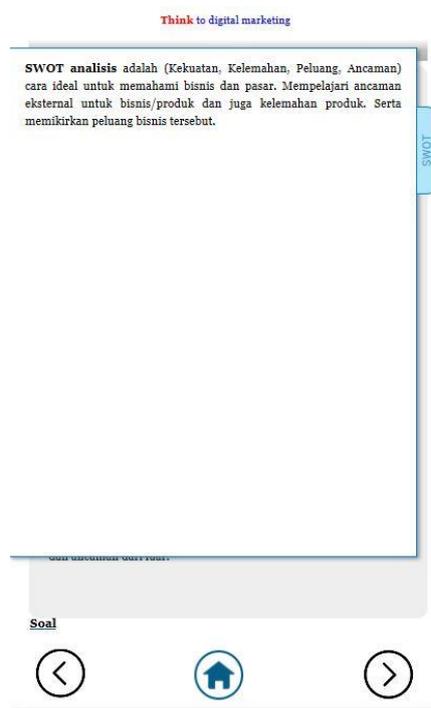
Pada gambar 4.21 berisi halaman tampilan soal untuk materi strategi pemasaran. Tampilan tersebut berupa pertanyaan dan *score*. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya benar maka *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya salah maka *score* akan berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, otomatis tampilan akan kembali pada materi konsep strategi pemasaran.

4.2.2.9. Halaman Analisis Strengths Weakness Opportunity Threats (SWOT)



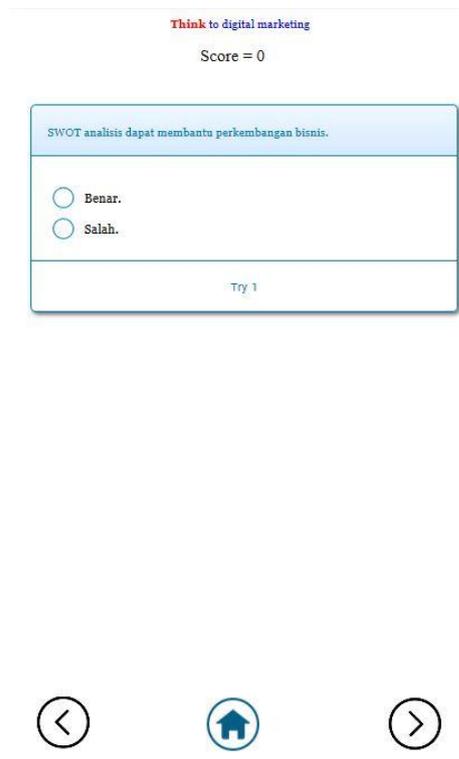
Gambar 4.22 Halaman Tampilan Konsep Materi Analisis

Pada gambar 4.22 berisi halaman tampilan konsep untuk materi analisis *strength weakness opportunity threat* (SWOT). Halaman tampilan ini berupa materi analisis SWOT secara konseptual dan gambar konsep materi tersebut.



Gambar 4.23 Halaman Tampilan Pengertian Materi Analisis SWOT

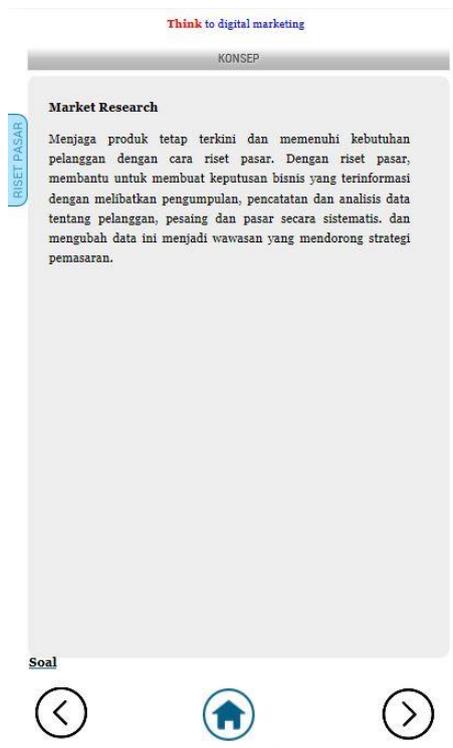
Pada gambar 4.23 merupakan tampilan halaman pengertian dari materi analisis *strength weakness opportunity threat* (SWOT). Materi tersebut berisi tentang pengertian dari analisis SWOT.



Gambar 4.24 Halaman Tampilan Soal Materi Analisis SWOT

Pada gambar 4.24 merupakan tampilan halaman soal materi analisis *strength weakness opportunity threat* (SWOT). Tampilan ini berupa pertanyaan dan *score*. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya benar maka *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya salah maka *score* akan berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, otomatis tampilan akan kembali pada materi konsep analisis SWOT.

4.2.2.10. Halaman Riset Pasar



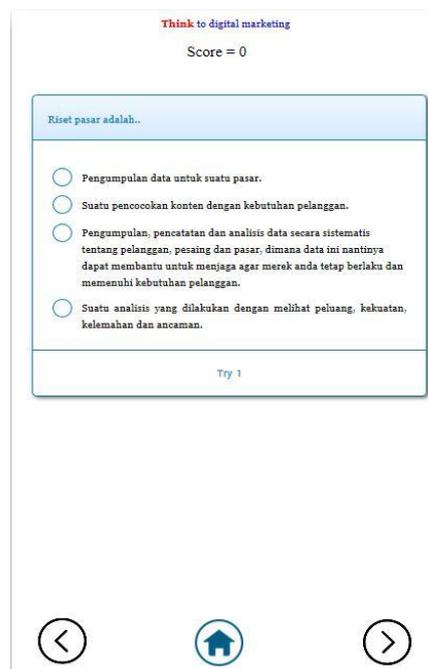
Gambar 4.25 Halaman Tampilan Konsep Materi Riset Pasar

Pada gambar 4.25 merupakan halaman tampilan konsep materi riset pasar. Tampilan ini berisi materi konseptual riset pasar.



Gambar 4.26 Halaman Tampilan Materi Pengertian Riset

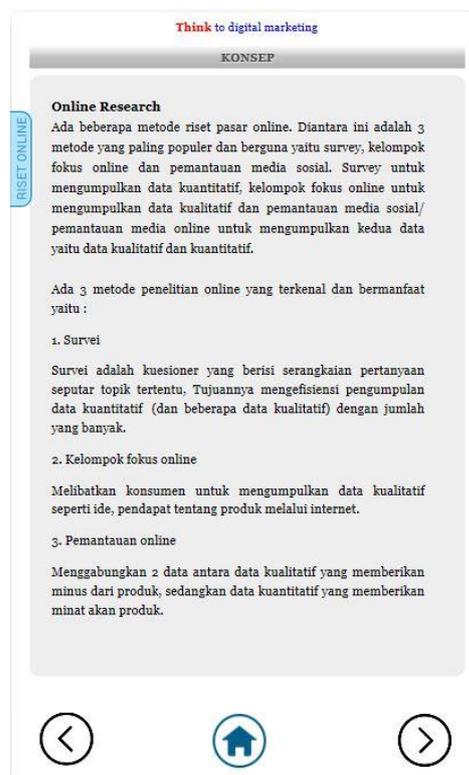
Pada gambar 4.26 merupakan halaman tampilan pengertian riset pasar. Tampilan tersebut berisi pengertian riset pasar.



Gambar 4.27 Halaman Tampilan Soal Materi Riset Pasar

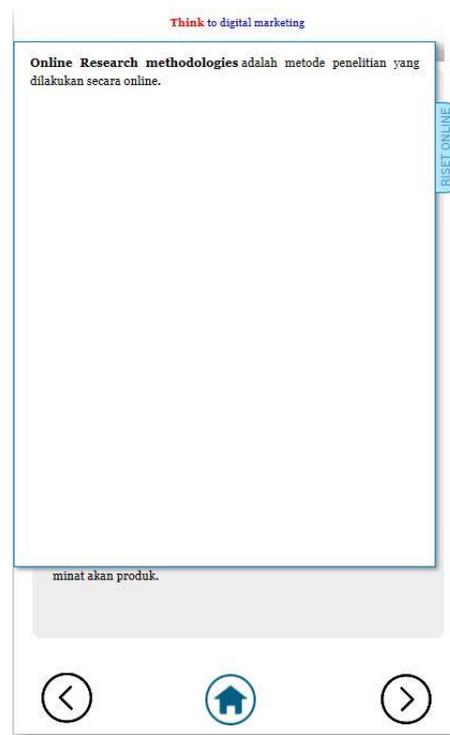
Pada gambar 4.27 merupakan halaman tampilan soal materi riset pasar. Tampilan tersebut berisi pertanyaan dan *score*. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya benar maka *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya salah maka *score* akan berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, otomatis tampilan akan kembali pada materi konsep riset pasar.

4.2.2.11. Halaman Riset Online



Gambar 4.28 Halaman Tampilan Konsep Materi Riset

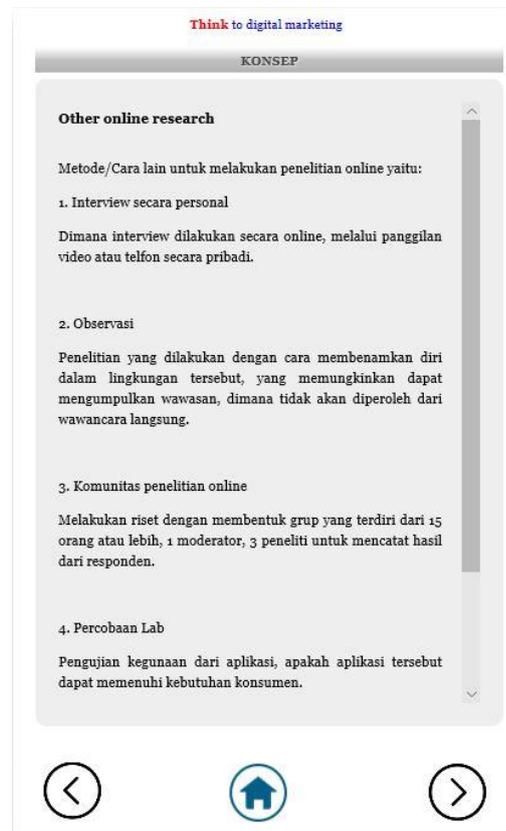
Pada gambar 4.28 merupakan halaman tampilan konsep materi riset *online*. Tampilan tersebut berisi materi konseptual dari riset *online*.



Gambar 4.29 Halaman Tampilan Pengertian Materi Riset Online

Pada gambar 4.29 merupakan halaman tampilan pengertian materi riset *online*. Tampilan tersebut berisi pengertian riset *online*.

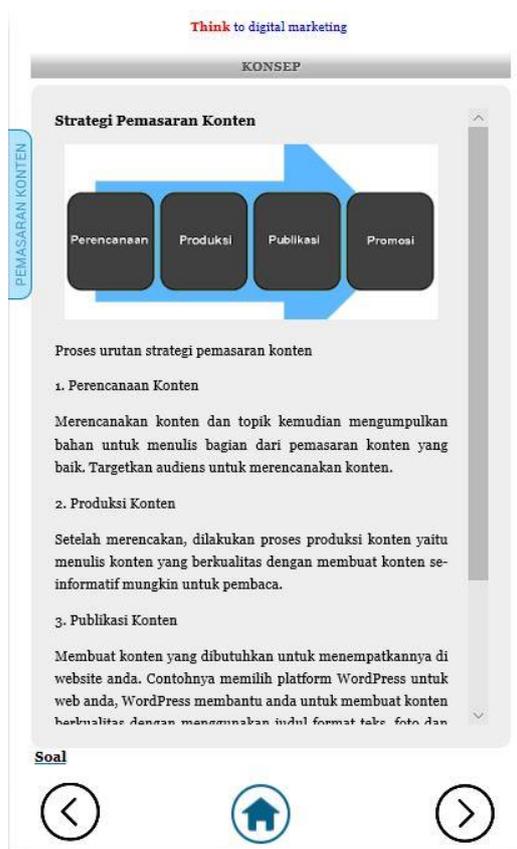
4.2.2.12. Halaman Riset Online Lain



Gambar 4.30 Halaman Tampilan Konsep Materi Riset *Online Lain*

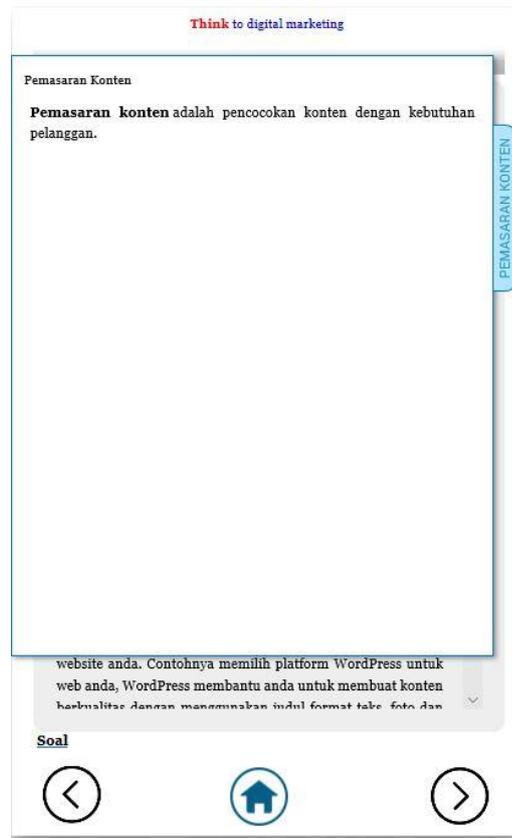
Pada gambar 4.30 merupakan halaman tampilan konsep materi riset *online* lain. Tampilan tersebut berisi materi konseptual riset *online*.

4.2.2.13. Halaman Strategi Pemasaran Konten



Gambar 4.31 Halaman Tampilan Konsep Materi Strategi Pemasaran Konten

Pada gambar 4.31 merupakan halaman tampilan konsep materi strategi pemasaran konten. Tampilan tersebut berupa konseptual dan gambar materi strategi pemasaran konten.



Gambar 4.32 Halaman Tampilan Pengertian Materi Strategi Pemasaran Konten

Pada gambar 4.32 merupakan halaman tampilan pengertian materi strategi pemasaran konten. Tampilan tersebut berisi pengertian strategi pemasaran konten.

Think to digital marketing

Score = 0

Produksi adalah termasuk salah satu faktor strategi pemasaran.

Benar.

Salah.

Try 1

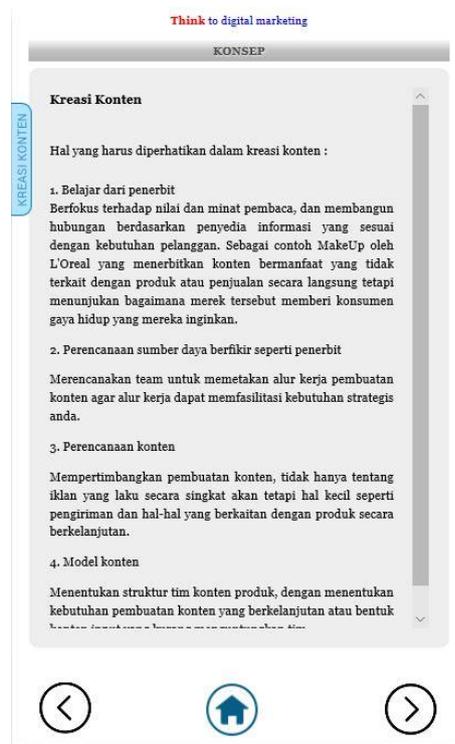
Total Score = 80.0

< Home >

Gambar 4.33 Halaman Tampilan Soal Materi Strategi Pemasaran Konten

Pada gambar 4.33 merupakan halaman tampilan soal strategi pemasaran konten. Tampilan tersebut berisi pertanyaan, *score* pertanyaan dan total score keseluruhan pertanyaan. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya benar maka *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya salah maka *score* akan berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, otomatis tampilan akan kembali pada materi konsep strategi pemasaran konten. Pada total *score* nilai akan otomatis terganti sesuai dengan salah dan benar pertanyaan yang telah dijawab.

4.2.2.14. Halaman Kreasi Konten



Gambar 4.34 Halaman Tampilan Materi Kreasi

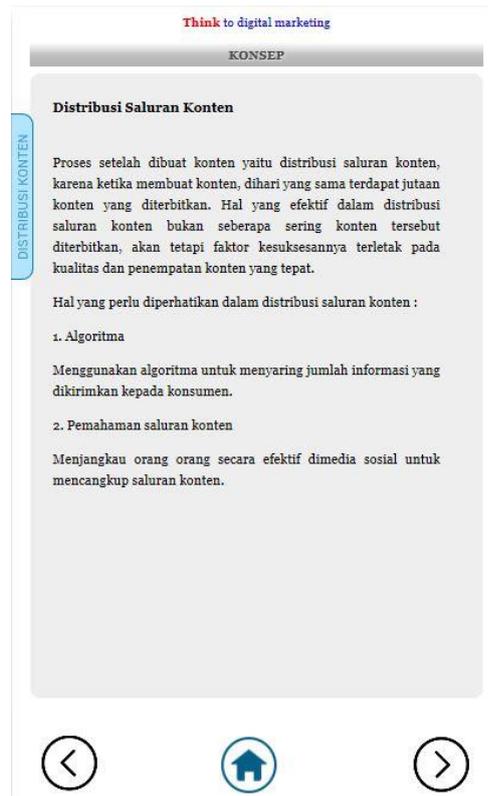
Pada gambar 4.34 merupakan halaman tampilan materi kreasi konten. Tampilan tersebut berisi materi konseptual kreasi konten.



Gambar 4.35 Halaman Tampilan Pengertian Kreasi Konten

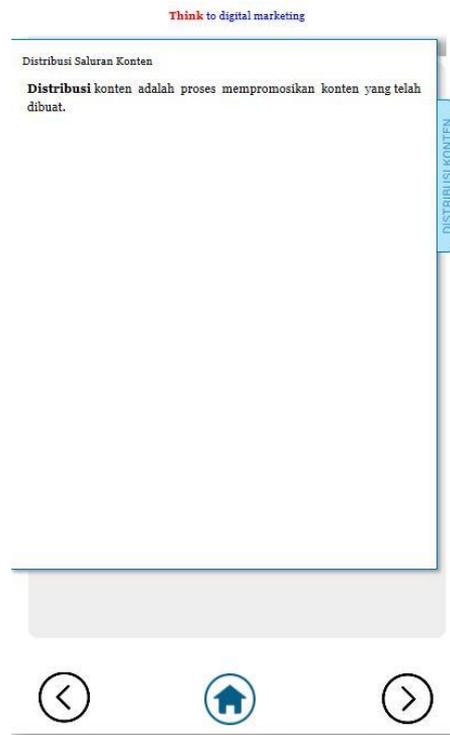
Pada gambar 4.35 merupakan halaman tampilan pengertian materi kreasi konten. Tampilan tersebut berisi pengertian dari kreasi konten.

4.2.2.15. Halaman Distribusi Saluran Konten



Gambar 4.36 Halaman Tampilan Konsep Materi Distribusi Saluran Konten

Pada gambar 4.36 merupakan halaman tampilan konsep materi distribusi saluran konten. Tampilan tersebut berisi materi konseptual distribusi saluran konten.

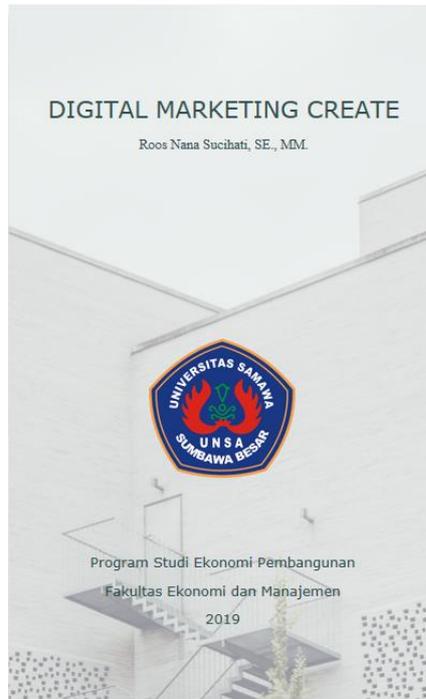


Gambar 4.37 Halaman Tampilan Pengertian Distribusi Saluran Konten

Pada gambar 4.37 merupakan halaman tampilan pengertian distribusi saluran konten. Tampilan tersebut berisi tentang pengertian distribusi saluran konten.

4.2.3. Modul Mahasiswa *Digital Marketing Create*

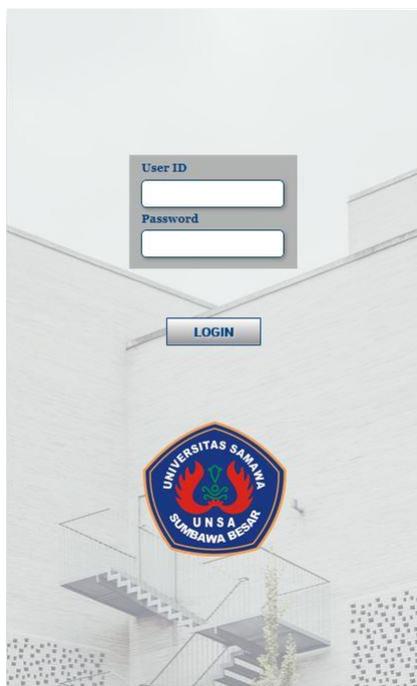
4.2.3.1. Halaman Splash Screen



Gambar 4.38 Halaman *Splashscreen* Modul Mahasiswa *Digital Marketing Create*

Pada gambar 4.38 merupakan halaman tampilan yang akan muncul pertama kali saat aplikasi modul mahasiswa digital *marketing create* dibuka. Untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, *user* harus menekan layar agar dapat menuju ke halaman berikutnya.

4.2.3.2. Halaman Login Modul Mahasiswa

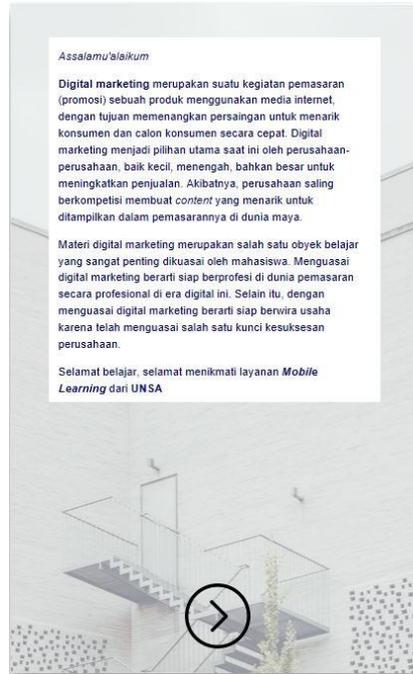


Gambar 4.39 Tampilan Halaman *Login* Mahasiswa

Pada gambar 4.39 merupakan tampilan halaman *login* mahasiswa untuk melakukan proses validasi *username* dan *password*.

4.2.3.3. Halaman Introduction Modul Mahasiswa Digital Marketing

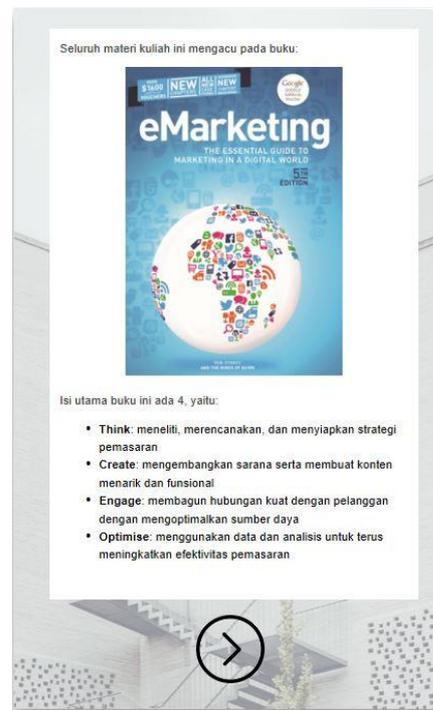
Create



Gambar 4.40 Tampilan Halaman *Introduction* Modul Mahasiswa

Pada gambar 4.40 merupakan halaman perkenalan tentang materi *digital marketing*.

4.2.3.4. Halaman Acuan Materi



Gambar 4.41 Tampilan Halaman Acuan Materi

Pada gambar 4.41 merupakan halaman buku acuan sebagai pembentuk materi modul mahasiswa.

4.2.3.5. Halaman Chapter Create



Gambar 4.42 Tampilan Halaman *Chapter Create*

Pada gambar 4.42 merupakan halaman *chapter create* sebagai halaman pembatas sebelum masuk pada materi *create*.

4.2.3.6. Halaman Daftar Isi Materi *Create to Digital Marketing*

Create to digital marketing

Kegiatan Pembelajaran

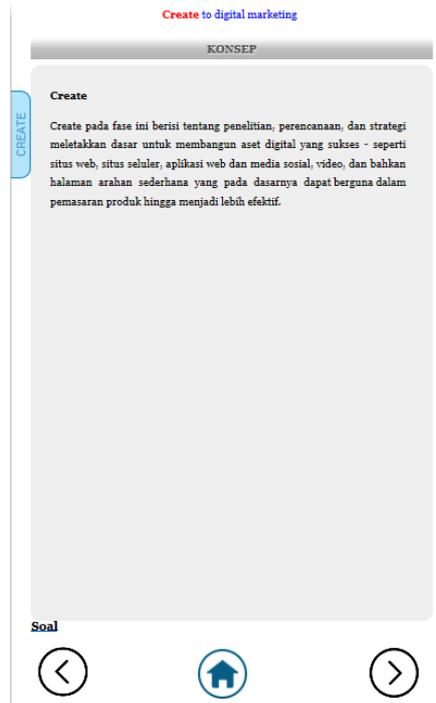
Minggu ke	Tema	Tatap muka	CAI
1	Create		Create
2	Create		Desain User Experience
3	Create		UX Handphone
4	Create		Web Desain
5	Create		Membangun Web
6	Create		Pengembangan Web
7	Create		Mobile Development
8	Create		Copywriting
9	Create		SEO

Last Sync: 2:53:56 PM - 9/29/2019 ID: 20140140046

Gambar 4.43 Halaman Tampilan Daftar Isi Kegiatan Pembelajaran

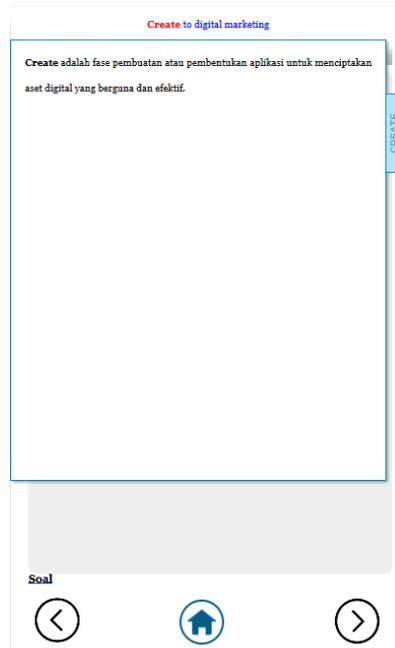
Pada gambar 4.43 merupakan tampilan halaman daftar isi kegiatan pembelajaran untuk menuju ke halaman materi yang akan dibuka.

4.2.3.7. Halaman *Create*



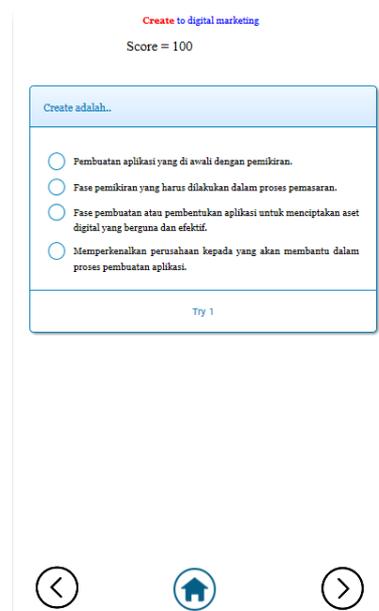
Gambar 4.44 Halaman Tampilan Konsep *Create*

Pada gambar 4.44 merupakan tampilan halaman konsep pembelajaran materi *create*. Materi tersebut berupa konseptual.



Gambar 4.45 Halaman Tampilan Pengertian *Create*

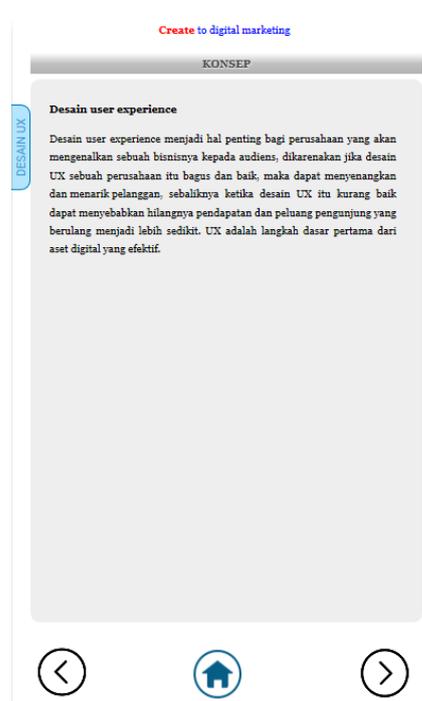
Pada gambar 4.45 merupakan tampilan halaman pengertian dari materi *create*. Materi tersebut berisi tentang pengertian dari *create*.



Gambar 4.46 Halaman Tampilan Pertanyaan Tentang

Pada gambar 4.46 merupakan tampilan halaman pertanyaan pada materi *create*. Tampilan tersebut berupa pertanyaan dan *score*. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab pertanyaan yang hasilnya benar *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab pertanyaan yang hasilnya salah *score* berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, tampilan akan otomatis kembali ke tampilan konsep materi *create*.

4.2.3.8. Halaman Desain *User Experience*



Gambar 4.47 Halaman Tampilan Konsep Desain *User Experience*

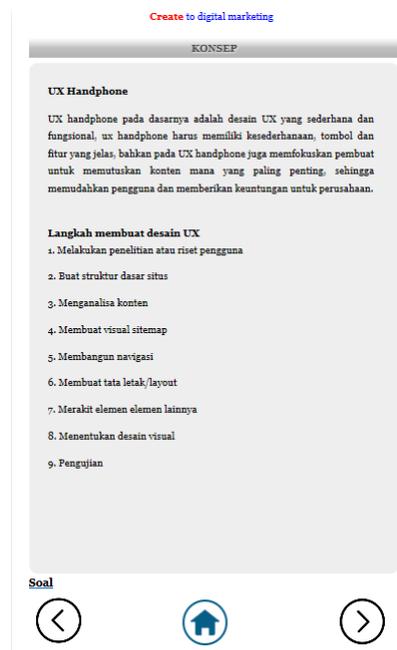
Pada gambar 4.47 merupakan tampilan halaman konsep materi desain *user experience*. Halaman ini berupa konseptual materi desain *user experience*.



Gambar 4.48 Halaman Tampilan Pengertian Desain *User Experience*

Pada gambar 4.48 merupakan tampilan halaman pengertian dari materi desain *user experience*. Materi tersebut berisi tentang pengertian dari desain *user experience*.

4.2.3.9. Halaman *User Experience Handphone (UX Handphone)*



Gambar 4.49 Halaman Tampilan Konsep Materi *User Experience Handphone (UX Handphone)*

Pada gambar 4.49 berisi halaman tampilan konsep untuk materi *user experience handphone*. Halaman tampilan ini berupa materi *user experience handphone* secara konseptual dari materi tersebut.

Create to digital marketing

Score = 0

Pengoptimalan aplikasi adalah termasuk langkah pembuatan desain UX.

Salah.

Benar.

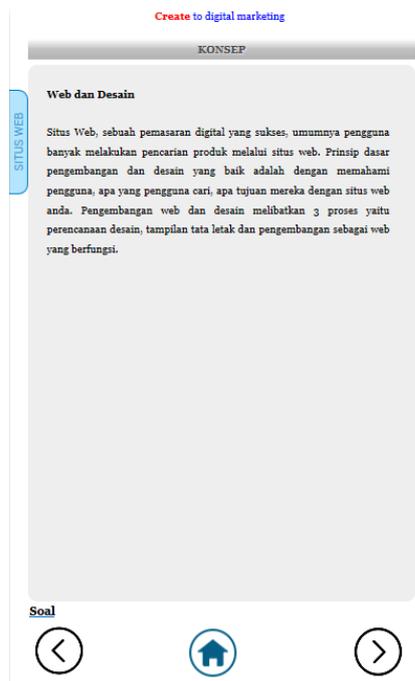
Try 1



Gambar 4.50 Halaman Tampilan Soal Materi *User Experience Handphone*

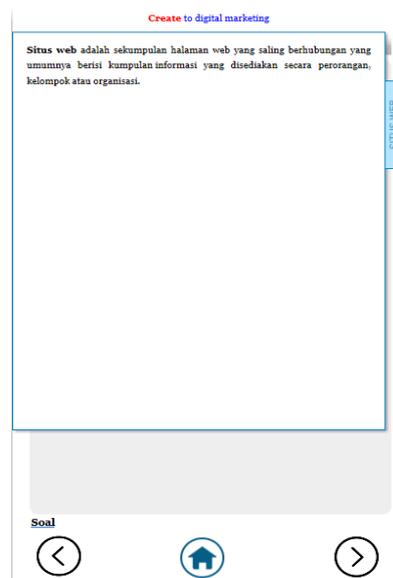
Pada gambar 4.50 merupakan tampilan halaman soal materi *user experience handphone*. Tampilan ini berupa pertanyaan dan *score*. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya benar maka *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya salah maka *score* akan berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, otomatis tampilan akan kembali pada materi konsep *user experience handphone*.

4.2.3.10. Halaman *Web* dan Desain



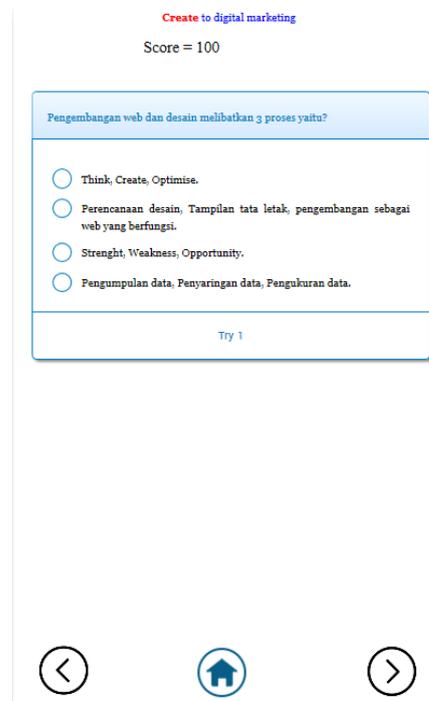
Gambar 4.51 Halaman Tampilan Konsep Materi *Web* dan Desain

Pada gambar 4.51 merupakan halaman tampilan konsep materi riset pasar. Tampilan ini berisi materi konseptual dari web dan desain.



Gambar 4.52 Halaman Tampilan Materi Pengertian *Web* dan Desain

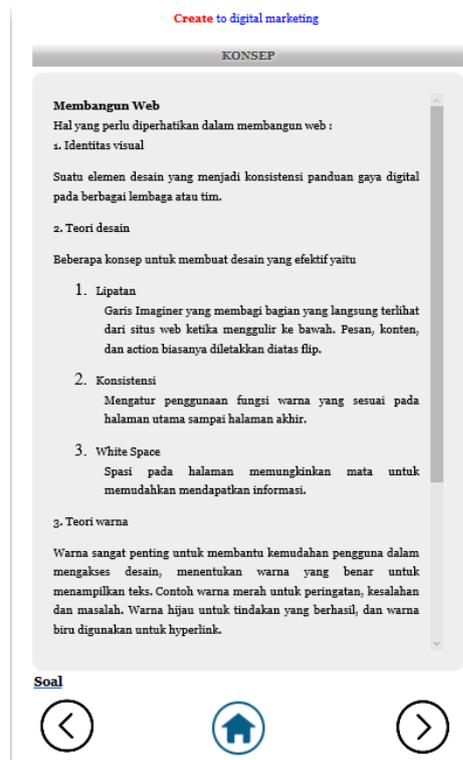
Pada gambar 4.52 merupakan halaman tampilan pengertian situs web. Tampilan tersebut berisi pengertian situs web.



Gambar 4.53 Halaman Tampilan Soal Materi *Web* dan Desain

Pada gambar 4.53 merupakan halaman tampilan soal materi web dan desain. Tampilan tersebut berisi pertanyaan dan *score*. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya benar maka *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya salah maka *score* akan berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, otomatis tampilan akan kembali pada materi konsep web dan desain.

4.2.3.11. Halaman Membangun Web



Gambar 4.54 Halaman Tampilan Konsep Membangun Web

Pada gambar 4.54 merupakan halaman tampilan konsep materi membangun web. Tampilan tersebut berisi materi konseptual dari membangun web.

Create to digital marketing

Score = 100

Gambar adalah salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk membangun sebuah web?

Salah.

Benar.

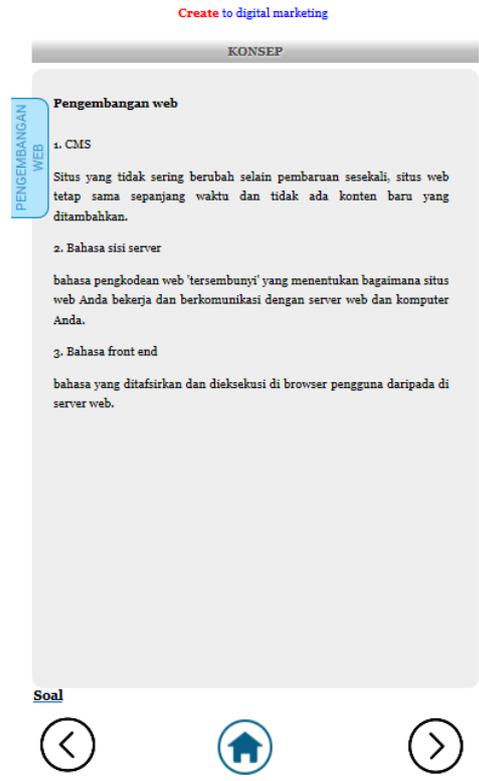
Try 1

< 🏠 >

Gambar 4.55 Halaman Tampilan Soal Materi Membangun *Web*

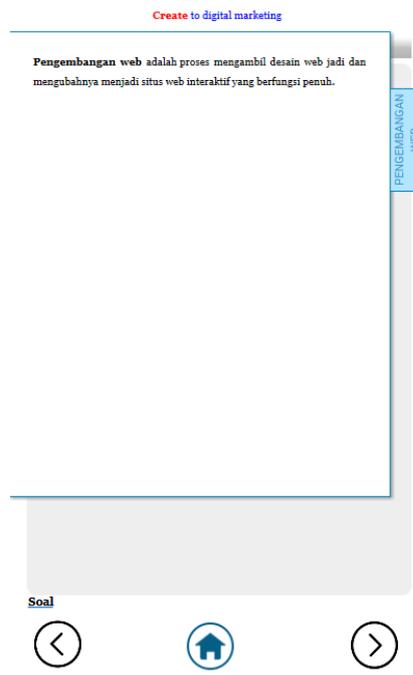
Pada gambar 4.55 merupakan halaman tampilan soal membangun web. Tampilan tersebut berisi pertanyaan dan *score*. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya benar maka *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya salah maka *score* akan berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, otomatis tampilan akan kembali pada materi konsep membangun web.

4.2.3.12. Halaman Pengembangan *Web*



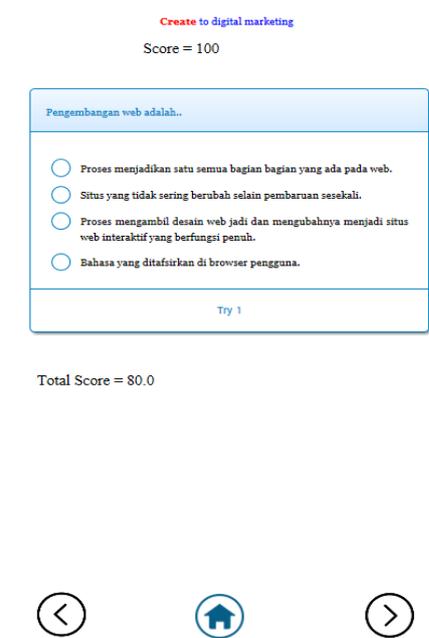
Gambar 4.56 Halaman Tampilan Konsep Materi Pengembangan *Web*

Pada gambar 4.56 merupakan halaman tampilan konsep materi pengembangan *web*. Tampilan tersebut berisi materi konseptual pengembangan *web*.



Gambar 4.57 Halaman Tampilan Materi Pengertian Pengembangan *Web*

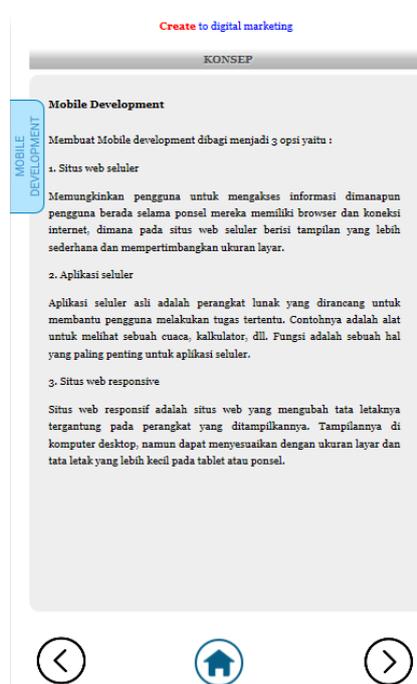
Pada gambar 4.57 merupakan halaman tampilan pengertian pengembangan web. Tampilan tersebut berisi pengertian pengembangan web.



Gambar 4.58 Halaman Tampilan Soal Materi Pengembangan Web

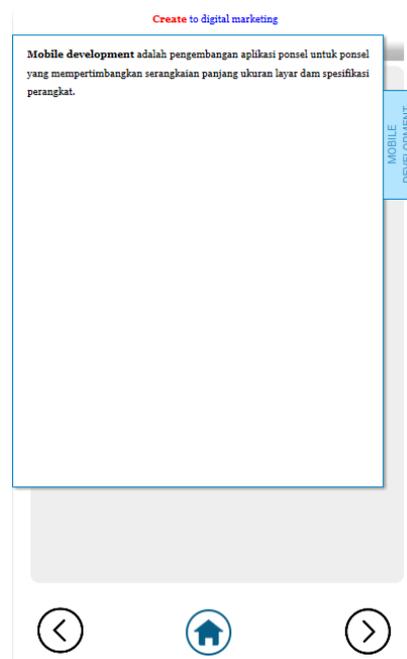
Pada gambar 4.58 merupakan halaman tampilan soal pengembangan web. Tampilan tersebut berisi pertanyaan, *score* pertanyaan dan total score keseluruhan pertanyaan. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan hanya diberikan 1 kali per soal, dan soal akan ter *reset* kembali jika user keluar dari aplikasi. Ketika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya benar maka *score* akan berubah menjadi 100, tetapi jika menjawab sebuah pertanyaan hasilnya salah maka *score* akan berubah menjadi 0 dan setelah menjawab soal, otomatis tampilan akan kembali pada materi konsep pengembangan web. Pada total *score* nilai akan otomatis terganti sesuai dengan salah dan benar pertanyaan yang telah dijawab.

4.2.3.13. Halaman *Mobile Development*



Gambar 4.59 Halaman Tampilan Konsep Materi *Mobile Development*

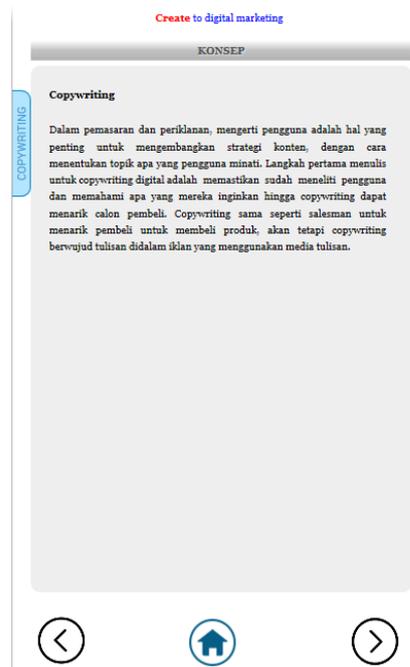
Pada gambar 4.59 merupakan halaman tampilan konsep *mobile development*. Tampilan tersebut berupa konseptual materi *mobile development*.



Gambar 4.60 Halaman Tampilan Pengertian Materi *Mobile Development*

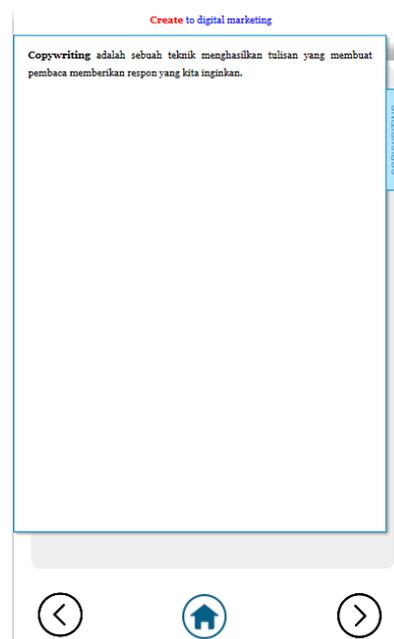
Pada gambar 4.60 merupakan halaman tampilan pengertian materi strategi *mobile development*. Tampilan tersebut berisi pengertian *mobile development*.

4.2.3.14. Halaman *Copywriting*



Gambar 4.61 Halaman Tampilan Materi *Copywriting*

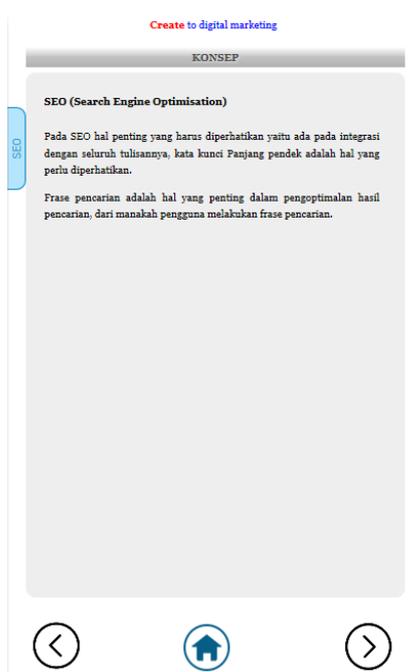
Pada gambar 4.61 merupakan halaman tampilan materi *copywriting*. Tampilan tersebut berisi materi konseptual *copywriting*.



Gambar 4.62 Halaman Tampilan Pengertian
Copywriting

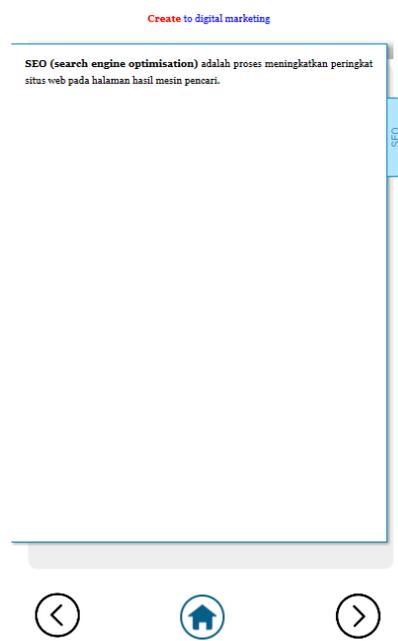
Pada gambar 4.62 merupakan halaman tampilan pengertian materi *copywriting*. Tampilan tersebut berisi pengertian dari *copywriting*.

4.2.3.15. Halaman SEO (*Search Engine Optimisation*)



Gambar 4.63 Halaman Tampilan Konsep Materi SEO (*Search Engine Optimisation*)

Pada gambar 4.63 merupakan halaman tampilan konsep materi SEO (*Search Engine Optimisation*). Tampilan tersebut berisi materi konseptual SEO (*Search Engine Optimisation*).



Gambar 4.64 Halaman Tampilan Pengertian SEO
(*Search Engine Optimisation*)

Pada gambar 4.64 merupakan halaman tampilan pengertian SEO (*Search Engine Optimisation*). Tampilan tersebut berisi tentang pengertian SEO (*Search Engine Optimisation*).

4.2.4. Pembahasan

Setelah melakukan pengujian menggunakan perbandingan *pretest* dan *posttest* serta menggunakan kuisioner maka penggunaan *mobile learning* digital marketing khususnya untuk kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini terlihat dari hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan normalisasi aspek pemahaman yang hampir setelah *pretest* dilakukan dan selisih kenaikan rata-rata nilai dari hasil *posttest* yang menggunakan perbedaan metode pembelajaran, yaitu metode pembelajaran menggunakan buku (PDF) dan metode pembelajaran *mobile learning*. Pada hasil *posttest* metode pembelajaran menggunakan *mobile learning* lebih tinggi rata-rata nilainya dan memiliki selisih kenaikan yang signifikan dari hasil normalisasi sebelumnya, dibandingkan dengan hasil *posttest* metode pembelajaran menggunakan buku (PDF).

Pada pengujian aplikasi module digital *marketing* menggunakan kuisioner yang dianalisa datanya menggunakan skala likert untuk menunjukan kalayak aplikasi *mobile learning* dari beberapa hasil variabel yang diambil. Hasilnya *mobile learning* untuk digital *marketing* termasuk dalam kategori “**LAYAK**”. Pada beberapa aspek variabel sesuai hasil uji melalui kuisioner juga dapat membantu meningkatkan kemudahan pembelajaran, kenyamanan pembelajaran, keafktifan mahasiswa dalam pembelajaran.

Disisi dosen, penggunaan aplikasi dapat memudahkan beberapa aspek yaitu keefektifan dosen untuk memberikan pendampingan dalam mengawasi, mengevaluasi hasil belajar mahasiswa melalui aplikasi *mobile learning* berserta berkomunikasi melalui whatsapp pada nomor yang sudah didaftarkan oleh mahasiswa.