

Kode>Nama Rumpun Ilmu :123/Ilmu Komputer

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN INTERNAL**



**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN UNTUK
PENGENALAN ANGKA DENGAN MULTILINGUAL
BERBASIS MOBILE**

DOSEN PENGUSUL

Muhammad Sobri., M.Kom. 0218088801

UNIVERSITAS BINA DARMA

NOVEMBER 2014

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN INTERNAL**

Judul Penelitian : Perancangan Aplikasi Pembelajaran
Untuk Pengenalan Angka Dengan
Multilingual Berbasis Mobile

Kode>Nama Rumpun Ilmu : Ilmu Komputer

Ketua Peneliti :

a. Nama Lengkap : Muhammad Sobri, M.Kom.
b. NIDN : 0218088801
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli IIIa
d. Program Studi : Sistem Informasi D3
e. Nomor HP : 081368577423
f. Alamat surel (e-mail) : sobri@mail.binadarma.ac.id

Biaya Penelitian : Rp. –

Palembang, November 2014

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma

Peneliti

M. Izman Herdiansyah, S.T.,M.M.,Ph.D.
NIP. 990109088

Muhammad Sobri, M.Kom.
NIP.110103318

Mengetahui
Direktur Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat

Ir. Erna Yuliwati, M.T., Ph.D.
NIP.030109194

RINGKASAN

Teknologi komputer saat ini terus berkembang dari dimulainya komputer yang berukuran sangat besar kemudian berkembang menjadi perangkat yang mudah untuk dibawa yang disebut dengan laptop. Tahun ke tahun terus berkembang sehingga bermunculnya berbagai jenis mobile smartphone, penggunaannya sudah sampai kepada anak-anak. Akan tetapi aplikasi yang terdapat pada perangkat tersebut belum banyak tersedia untuk pembelajaran anak-anak melainkan banyak aplikasi berupa permainan. Peneliti memanfaatkan teknologi tersebut untuk membuat aplikasi pembelajaran untuk anak-anak seperti pengenalan angka yang disertai suara dan juga multilingual yang berguna untuk melatih anak-anak untuk belajar bahasa arab maupun bahasa inggris sekaligus. Berdasarkan dari permasalahan tersebut penulis membuat aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak.

Kata kunci: *mobile, smartphone, multilingual*

PRAKATA

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua sehingga Penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Penelitian Internal dengan judul perancangan aplikasi pembelajaran untuk pengenalan angka dengan multilingual berbasis *mobile*.

Dalam laporan akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang sifatnya dapat membangun guna kesempurnaan kemajuan laporan akhir penelitian. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Ir. H. Bochari Rachman, M.Sc., selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Ir. Erna Yuliwati, M.T., Ph. D. selaku Direktur Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Bina Darma.
3. M. Izman Herdiansyah, ST., MM., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma.

Palembang , November 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
RINGKASAN	
PRAKATA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I. Pendahuluan.....	9
1.1. Latar belakang.....	9
1.2. Perumusan Masalah.....	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II. Tinjauan Pustaka	12
2.1. Landasan Teori.....	12
2.1.1. Media Pembelajaran.....	12
2.1.2. Multilingual	12
2.1.3. Mobile Application.....	12
2.2. Penelitian Relevan.....	12
BAB III. Metode Penelitian	14
3.1. Waktu dan Objek Penelitian	14
3.1.1. Waktu Penelitian.....	14
3.1.2. Objek Penelitian	14
3.2. Metode Pembuatan Aplikasi	14
3.2.1. Tahap Analisis	14
3.2.2. Tahap Perancangan.....	15
BAB IV. Hasil yang Dicapai	19
4.1. Halaman Antar Muka	19
4.1.1. Halaman Menu Utama	19
4.1.2. Menu Materi	20
4.1.3. Menu Latihan	20
BAB V. Kesimpulan dan Saran.....	22
5.1. Kesimpulan	22
5.2. Saran	22

DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

3.1	Storyboard Menu Utama	16
3.2	Storyboard Menu Materi	16
3.3	Storyboard Menu Latihan.....	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Menu Aplikasi.....	18
Gambar 4.1 Menu Utama.....	19
Gambar 4.2 Menu Materi.....	20
Gambar 4.3 Menu Latihan	21

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Peneliti

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi komputer saat ini terus berkembang dari semula berbentuk komponen yang besar dan terpisah seperti komputer hingga menjadi *laptop* yang bisa dengan mudahnya dibawa kemana-mana dan sekarang terus berinovasi sehingga bermuncunya berbagai jenis *mobile smartphone*, penggunaannya pun dari segala usia dan sudah sampai kepada anak-anak usia dini. Akan tetapi aplikasi yang terdapat pada perangkat tersebut belum banyak tersedia untuk pembelajaran anak-anak seperti pengenalan angka yang disertai suara dan juga multilingual yang berguna untuk melatih anak-anak untuk belajar bahasa arab maupun bahasa inggris sekaligus dalam satu aplikasi. Melainkan masih banyak yang terdapat aplikasi permainan yang tidak bersifat pembelajaran untuk pendidikan tingkat anak-anak.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut penulis membuat sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak khususnya usia dini untuk mengenalkan angka sekaligus dengan multi bahasa yaitu bahasa Arab maupun bahasa Inggris selain bahasa Indonesia dalam satu aplikasi yang disertai juga suara.

Pembelajaran mengenal angka ini menggunakan multilingual yaitu bahasa Indonesia, bahasa Arab dan bahasa Inggris, yang perlu dijadikan perhatian untuk anak-anak usia dini yaitu bagaimana caranya agar objek tersebut (anak-anak)

dapat membaca dan memahami angka tersebut dengan baik dan benar dengan menggunakan aplikasi ini.

Berlatar belakang kondisi ini, maka perlu untuk dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memanfaatkan perangkat *mobile* sebagai media yang dapat dijadikan sarana pembelajaran, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Untuk Pengenalan Angka Dengan Multilingual Berbasis *Mobile*”.

1.2. Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, dalam penelitian ini rumusan masalah yang dapat di ambil adalah ”Merancang aplikasi pembelajaran untuk pengenalan angka dengan multilingual berbasis *mobile*?”

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran untuk pengenalan angka dengan multilingual berbasis *mobile* juga disertai suara.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *mobile* ini, anak-anak mempunyai media belajar alternative selain buku sehingga lebih menarik.
2. Untuk mengenalkan angka dalam multilingual berbasis *mobile* ini anak-anak bisa membaca dengan baik dikarenakan mempunyai contoh langsung.

3. Membantu para orang tua dan juga guru dalam mengajarkan pengenalan angka serta bahasa yang lain.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Adapun teori – teori yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian ini antara lain :

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran serta segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta kemampuan sehingga dampaknya akan mendorong semangat belajar (Hariyanto : 2014).

2.2.2 Multilingual

Multilingual adalah bisa berbicara dan mengerti beberapa bahasa (*dictionary-online*). Aplikasi ini mengajarkan anak-anak untuk belajar mengenal angka sekaligus bahasa Arab dan Inggris selain bahasa Indonesia.

2.2.3 Mobile Application

Aplikasi berbasis *mobile* adalah sebuah integrasi cara kerja dari perangkat lunak untuk mengakses data atau layanan melalui perangkat bergerak via jaringan kabel atau nirkabel (Susetyo : 2012).

2.2 Penelitian – Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian ini antara lain :

2.2.1 Aplikasi Belajar Membaca dan Mengucapkan Huruf Hijaiyah untuk Pocket PC

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi huruf hijaiyah yang hanya bisa digunakan pada Pocket PC. Aplikasi ini berupa gambar huruf hijaiyah yang berisikan suara sesuai dengan hurufnya, ketika pengguna mengklik sebuah gambar maka akan keluar suara. Aplikasi ini juga memiliki menu latihan yang digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pemahaman pengguna terhadap materi yang telah dipelajari.

(Sobri, 2009)

2.2.2 Perancangan Aplikasi Pembelajaran Mengenal Alfabet Dengan Bahasa Inggris Berbasis Android

Penelitian ini menghasilkan aplikasi pengenalan alfabet dengan bahasa Inggris yang bisa digunakan pada perangkat berbasis android. Penelitian ini bertujuan untuk menarik minat anak-anak untuk belajar pengenalan angka, penelitian ini berisikan gambar, suara serta animasi. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu orang tua maupun guru untuk mengajarkan kepada anak-anak dalam belajar mengenal angka serta bahasa Inggrisnya.

(Wijayanto, 2014)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Objek Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan hampir selama 7 (tujuh) bulan lamanya, dimulai dari pembuatan sampai dengan laporannya, terhitung dari bulan maret sampai dengan bulan oktober 2014.

3.1.2 Objek Penelitian

Objek yang peneliti gunakan / referensi untuk pembuatan *interface* dalam penelitian ini adalah Sebuah Kamus Anak Muslim 3 (Tiga) bahasa yaitu Arab-Inggris-Indonesia yang ditulis oleh Yayan Wulandari.

3.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Untuk pembuatan aplikasi ini, peneliti menggunakan metode *waterfall*, metode ini terdiri dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, pemrograman, pengujian dan pemeliharaan. (Presman, 1987).

3.2.1 Tahap Analisis

Tahap ini peneliti mengumpulkan kebutuhan dari aplikasi yang akan dibuat dan merupakan tahap awal untuk menentukan informasi apa saja yang akan di sampaikan kepada pengguna aplikasi ini. Adapun kebutuhan aplikasi tersebut yaitu :

a. Pengenalan Angka

Untuk pengenalan angka ini pengguna aplikasi cukup mengklik gambar dari angka tersebut kemudian akan keluar suara sesuai dengan angka yang di klik beserta dengan bahasa Arab dan bahasa Inggris.

b. Latihan dan Soal

Setelah pengguna menggunakan menu materi dan memahaminya dilanjutkan untuk menggunakan menu latihan atau soal yang digunakan sebagai evaluasi, apakah pengguna sudah paham mengenai angka baik dalam bahasa Indonesia, bahasa Arab maupun bahasa Inggris.

3.2.2 Tahap Perancangan

Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan dari aplikasi, maka selanjutnya melakukan tahap perancangan, tahap ini terdiri dari *storyboard* dan struktur akses program.

3.2.2.1 Storyboard

Storyboard berfungsi untuk perencanaan proses pembuatan film atau iklan yang menggabungkan antara narasi dengan visual. Adapun *storyboard* dalam pembuatan menu utama aplikasi pembelajaran mengenal angka dengan multilingual ini sebagai berikut

Tabel 3.1 *Storyboard* Menu Utama

Visualisasi	Sketsa
Menu utama ini terdiri dari 4 tombol yaitu tombol materi, tombol latihan, tombol cara penggunaan dan tombol keluar	

Setelah *storyboard* untuk menu utama telah dibuat, selanjutnya membuat *storyboard* untuk materi. *Storyboard* materi ini berfungsi sebagai perancangan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat tampilan dan fungsi kerja menu materi. Adapun *storyboard*nya seperti yang dijelaskan tabel dibawah ini :

Tabel 3.2 *Storyboard* Menu Materi

Visualisasi	Sketsa
Menu materi ini terdiri dari gambar angka disertai tiga (3) bahasa yaitu Arab, Inggris, Indonesia. Untuk pindah materi cukup klik tanda panah sedangkan untuk keluar dari menu ini cukup klik tombol keluar.	

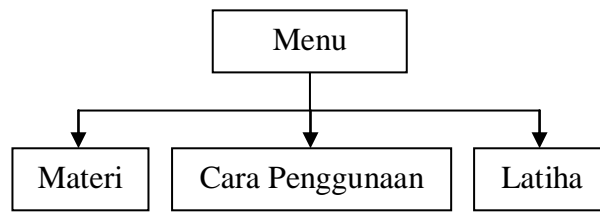
Storyboard untuk menu latihan seperti yang dijelaskan tabel dibawah ini :

Tabel 3.3 *Storyboard* Menu Latihan

Visualisasi	Sketsa
<p>Menu latihan ini bersifat pilihan ganda yang jawabannya terdiri dari tiga bahasa dalam satu pilihan. Untuk memilih jawabannya cukup klik hurufnya sehingga tampil pesan jawaban benar atau jawaban salah.</p> <p>Untuk melanjutkan latihan berikutnya klik tombol panah.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Menu Latihan</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;">Gambar</div> <p>a. satu / one / waahidun b. satu / two / waahidun c. dua /three / arba'atun d. tiga / one / sab'atun</p> <p>← →</p> <p>Keluar</p> </div>

3.2.2.2 Struktur Aplikasi

Setelah peneliti membuat *storyboard* selanjutnya membuat struktur dari aplikasi, struktur ini merupakan suatu petunjuk yang disediakan untuk mempermudah dalam pemrosesan data. Adapun struktur dari aplikasi yang akan dibuat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Struktur Menu Aplikasi

BAB IV

HASIL YANG DICAPAI

Bagian ini menjelaskan hasil penelitian, hasil dari perancangan serta *prototype* dan pembahasannya. Data yang diolah yaitu data yang berdasarkan referensi dari kamus anak muslim (wulandari : 2008), data tersebut menjadi dasar dari pembuatan *interface* atau antarmuka dari penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan aplikasi yang akan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

4.1 Halaman Antar Muka

Setelah membuat rancangan maka tahap selanjutnya yaitu pembuatan antar muka. Adapun antar muka yang terdapat dalam rancangan aplikasi ini berikut dengan penjelasan cara penggunaannya seperti di bawah ini :


4.1.1 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama ini mempunyai beberapa menu yaitu menu materi, menu latihan, cara penggunaan serta akses keluar dari aplikasi. Adapun tampilan menu utama yang telah dibuat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.1 Menu Utama

4.1.2 Menu Materi

Menu materi ini dapat di akses dari menu utama dengan memilih menu materi. Menu materi berisikan sebuah gambar angka disertai kata asing yaitu kata dalam bahasa Arab, Inggris serta Indonesia, selain itu juga memiliki tombol sebelumnya yang berfungsi kembali ke gambar sebelumnya dan tombol selanjutnya untuk ke gambar selanjutnya. Untuk keluar dari menu materi ini cukup klik gambar  . Adapun tampilan menu materi yang telah dibuat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.2 Menu Materi

4.1.3 Menu Latihan

Untuk mengakses menu materi dengan memilihnya pada menu utama. Menu ini berfungsi untuk mengetahui seberapa paham si pengguna dalam memahami materi yang telah diberikan. Latihan ini bersifat *multiple choice* (pilihan ganda) yang memudahkan pengguna dalam mengingat materi dan menentukan jawabannya. Adapun tampilan menu latihan yang telah dibuat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.3 Menu Latihan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukannya penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *mobile* ini, anak-anak mempunyai media belajar alternative selain belajar dengan buku sehingga lebih menarik.
2. Untuk mengenalkan angka dalam multilingual berbasis *mobile* ini anak-anak bisa membaca dengan baik dikarenakan mempunyai contoh langsung.
3. Membantu para orang tua dan juga guru dalam mengajarkan pengenalan angka serta bahasa yang lain.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya menghasilkan sebuah rancangan sehingga perlu dikembangkan menjadi aplikasi untuk bisa digunakan sesuai dengan manfaat yang akan didapat jika penelitian ini dilanjutkan.
2. Perlu dikembangkan tampilan program dan menyua agar lebih menarik pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, Jubilee. 2010. *“30 Bisnis Berbasis Ide bagi Siapa pun”*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Hariyanto, “Pengertian Media Pembelajaran diambil dari [http://www.merriam-webster.com/dictionary/multilingual](http://belajarpsikologi.com./pengertian-media-pembelajaran,” 25 September 2014.</p><p>Sobri, Muhammad. 2013. <i>”Aplikasi Belajar Membaca dan Mengucapkan Huruf Hijaiyah untuk Pocket PC”</i>. Prosiding SEMNASTEKNOMEDIA. Jogjakarta.</p><p>Susetyo, Danang Budi, Andri Suprayogi, and Moehammad Awaluddin. <i>”Pembuatan Aplikasi Peta Rute Bus Trans Jogja Berbasis Mobile GIS Menggunakan Smartphone Android.” Jurnal Geodesi Undip 1.1 (2012).</i></p><p>Wijayanto. Ridho, <i>“Perancangan Aplikasi Pembelajaran Mengenal Alfabet Dengan Bahasa Inggris Berbasis Android,” Prosiding SNIT, 28-32, Mei 2014.</i></p><p><a href=) diakses 26 september 2014

LAMPIRAN

Biodata Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Muhammad Sobri, M.Kom.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	110103318
5	NIDN	0218088801
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Jua-Jua dan 18 Agustus 1988
7	Email	sobri@mail.binadarma.ac.id
8	Nomor Telepon / HP	081368577423
9	Alamat Kantor	Jl. A. Yani No.12 Plaju Palembang
10	Nomor Telepon / Faks	0711515679
11	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 : 8 orang S2 : 0 S3 : 0
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Teori Graph 2. Pengantar Pemrograman Java

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Bina Darma	Universitas Bina Darma
Bidang Ilmu	Ilmu Komputer	Ilmu Komputer
Tahun Masuk-Lulus	2005-2009	2009-2011
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Aplikasi Belajar Membaca dan Mengucapkan Huruf Hijaiyah berbasis Mobile Menggunakan VB.NET	Analisis dan Perancangan Administrasi Basis Data Menggunakan Metode Objek Oriented Design (OOD)
Nama Pembimbing/Promotor	1.Afryudi, M.Kom. 2.Hutrianto, M.Kom.,M.M.	1. Dr. Lin Yan Syah, M.Si. 2. Afryudi, M.Kom.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1	2011	Analisis Efektivitas Pemanfaatan Hotspot di Universitas Bina Darma (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Informatika Universitas Bina Darma)	Universitas Bina Darma	Rp. 5.000.000

2	2013	Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang)	Dikti	Rp.14.500.000
---	------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------	---------------

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1	2010	Pembicara Talk Show Teknologi Informasi di TVRI Sumsel	Universitas Bina Darma	-
2	2012	Pelatihan pembuatan E-Mail di SMA Nurul Qomar Palembang	Universitas Bina Darma	Rp. 1.000.000
3	2013	Pelatihan pembuatan laporan keuangan sederhana menggunakan aplikasi komputer	Universitas Bina Darma	-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Rancang Bangun Aplikasi Bina Darma Entrepreneurship Center (BDEC) Berbasis Web Application	Prosiding	SN SMAIP III 2012
2	Aplikasi Belajar Membaca Iqro' Berbasis Mobile	Prosiding	ISSN 2302-3805

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama pertemuan ilmiah/seminar	Judul artikel ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional Sains Matematika Informatika dan Aplikasinya (SN SMAIP) 2012	Rancang Bangun Aplikasi Bina Darma Entrepreneurship Center (BDEC) Berbasis Web Application	Bandar Lampung, 29 juni 2012 dan UNILA

2	Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia (semnasteknomedia) 2013	Aplikasi Belajar Membaca Iqro' Berbasis Mobile	Yogyakarta, 19 Januari 2013 dan STMIK Amikom
3	Seminar Nasioanal Informasi Indonesia (SESINDO 2013)	Rancang Bangun Aplikasi Bina Darma Niaga Berbasis Web	Bali, 2 Desember 2013
4	Seminar Nasional Teknik Informatika dan Komunikasi (SNASTIKOM 2014)	Efektivitas Pembelajaran Media Elearning Berbasis Web dan Konvensional terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa	Medan, 13 Maret 2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah.

Palembang November 2014

Ketua Peneliti

Muhammad Sobri, M.Kom.

NIP. 110103318