

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Anaalisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem digunakan untuk memperoleh analisis sistem dalam menentukan keseluruhan yang akan digunakan untuk pembuatan sistem. Kebutuhan sistem terbagi menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

3.1.1. Kebutuhan fungsional

Fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

Berikut ini adalah kebutuhan fungsional dari permainan yang akan dibuat:

1. Pada tampilan *dashboard* atau menu terdapat tombol menu wisata, menu kuliner, menu bangunan bersejarah, menu peribahasa Ketapang, menu bermain
 - a. Wisata, berfungsi untuk menampilkan *layout* menu informasi tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Ketapang.
 - b. Kuliner, berfungsi untuk menampilkan *layout* menu informasi kuliner-kuliner yang ada di Kabupaten Ketapang.
 - c. Bangunan bersejarah, berfungsi untuk menampilkan *layout* menu informasi bangunan-bangunan yang berada di Kabupaten Ketapang.

- d. Peribahasa, berfungsi untuk mengenalkan bahasa-bahasa yang digunakan dalam keseharian masyarakat Kabupaten Ketapang.
 - e. Bermain, dalam menu bermain tersebut ada beberapa pilihan yaitu bermain, petunjuk, dan sejarah Ketapang
2. Pemain dapat menampilkan nilai skor yang telah dicapai pemain dalam menjawab soal-soal permainan.

2.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional

Analisa kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang berisi properti apa saja yang digunakan untuk mendukung dalam pembuatan sistem. Dalam pembuatan permainan ini membutuhkan serangkaian peralatan untuk mendukung kelancaran saat pembuatan dan pengujian permainan “Ini am Ketapang t” diantaranya sebagai berikut:

1. Perangkat lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*) yang diperlukan dalam pembuatan *game mobile*

“Ini am Ketapang t” untuk *Android Phone* ini adalah sebagai berikut:

- a. *Microsoft Windows 10 (32-bit)*
- b. *Construct 2*
- c. *Android Software Development Kit (Android SDK)*
- d. *Intel XDK*
- e. Program-program lainnya yang mendukung penyelesaian aplikasi permainan ini.

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

a. Komputer

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membuat permainan

“Ini am Ketapang t” adalah sebagai berikut :

1. *Processor* : *Intel(R) CPU B 980 @ 2.40GHz 2.40GHz*
2. *Memory* : *2 GB (1.83 GB useble)*
3. *HDD* : *500 GB*
4. *VGA* : *Inter(R) HD Graphics*

b. Perangkat *Android*

Spesifikasi minimal perangkat *Android* yang dibutuhkan untuk menjalankan permainan ini adalah sebagai berikut:

1. *Ponsel* : *Ponsel berbasis Android*
2. *OS* : *OS 4.0 Android (Jelly Bean), Ice Cream Sandwich (Crosswalk), Kitkat dan Lollipop.*
3. *Prosesor* : *528 MHz, Qualcomm MSM 7225 chipset.*
4. *Memory* : *512 ROM, 258 RAM.*

c. Perangkat *Windows*

Spesifikasi perangkat *Windows* yang digunakan untuk menjalankan permainan ini adalah sebagai berikut:

1. *Laptop* : *OS Windows*
2. *OS* : *OS Windows 32-64 bit (XP, VISTA, 7, 8, dan Windows10).*
3. *Aplikasi browser* : *Google Chrome versi 9.0 dan Firefox versi 3.6.13*

3.2. Perancangan Perangkat Lunak

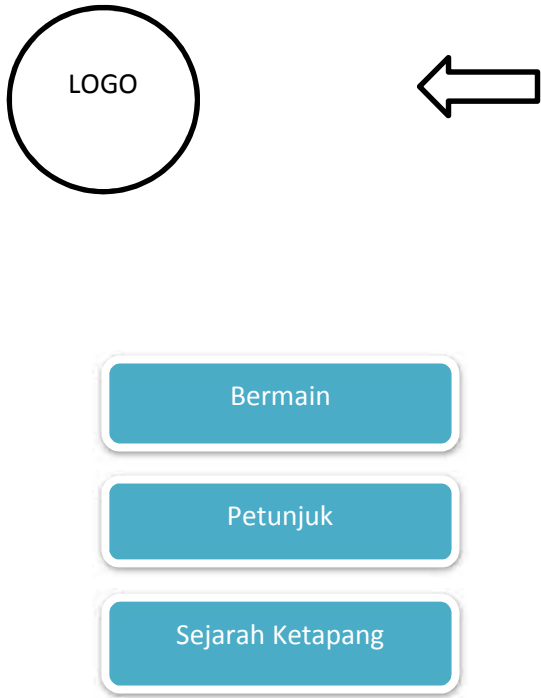
3.2.1. Rancangan *Storyboard*

Berikut adalah tampilan storyboard aplikasi permainan “Ini am Ketapang t”.

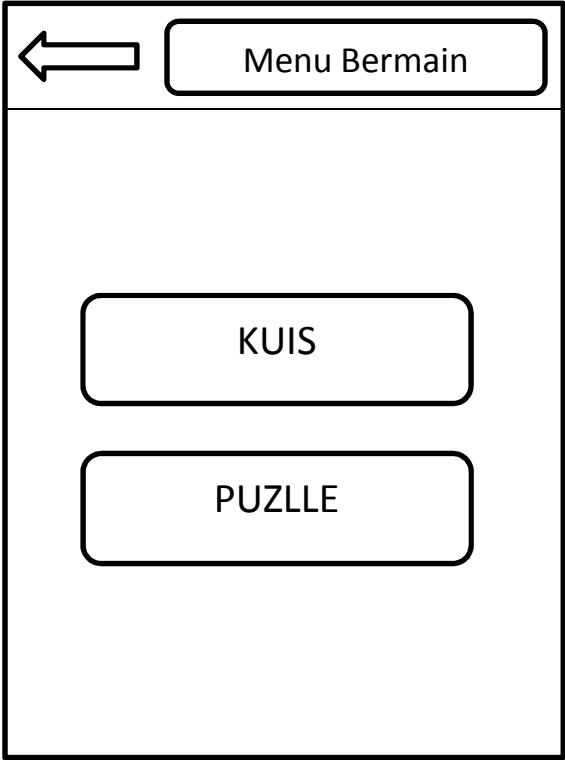
Table III. 1. *Storyboard*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<i>Layout</i> menu utama ini berisi nama aplikasi, tombol wisata alam, untuk memulai memberikan informasi wista ketapang, dan tombol wisata kuliner, bangunan,pribahase juga mempunyai fungsi yang sama dengan tombol-tombol di atasnya dan memiliki tombol untuk menampilkan <i>loyout</i> bermain		

Tabel III 1. *Storyboard* (Lanjutan 1)

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada layout ini berfungsi untuk menampilkan tombol bermain, yang berfungsi untuk menimbulkan 2 pilhan yaitu <i>Quiz</i> dan <i>Puzzle</i>, tombol petunjuk berfungsi untuk menjelaskan maksud dan tujuan aplikasi tersebut, dan tombol sejarah yang berfungsi untuk menceritakan sejarah Ketapang, dan terdapat tombol back yang berfungsi untuk kembali ke <i>layout</i> menu utama		

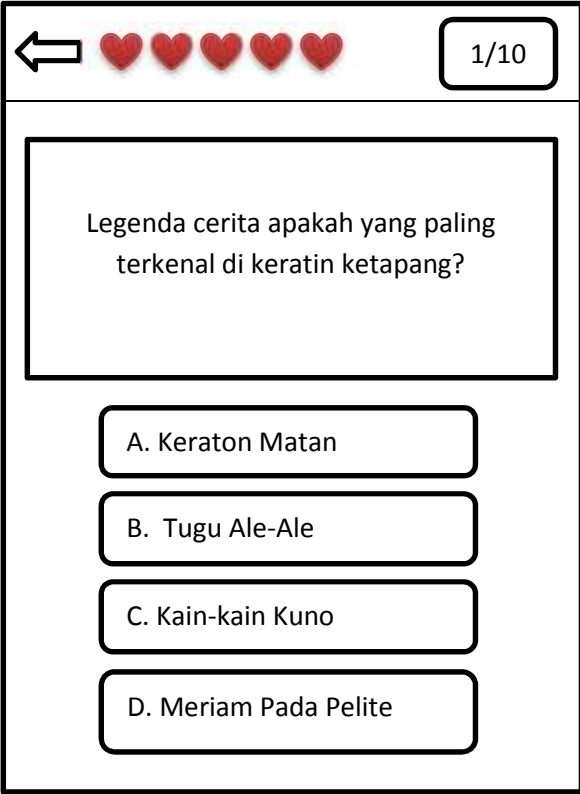
TABEL III. 1. *Storyboard* (lanjutan 2) Pilihan *Quis* dan *Puzzle*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada <i>layout</i> ini berfungsi untuk menampilkan pilihan permainan yang terdiri dari kuis dan Puzzle Dan terdapat juga tombol back untuk kembali ke menu bermain, petunjuk, serah		

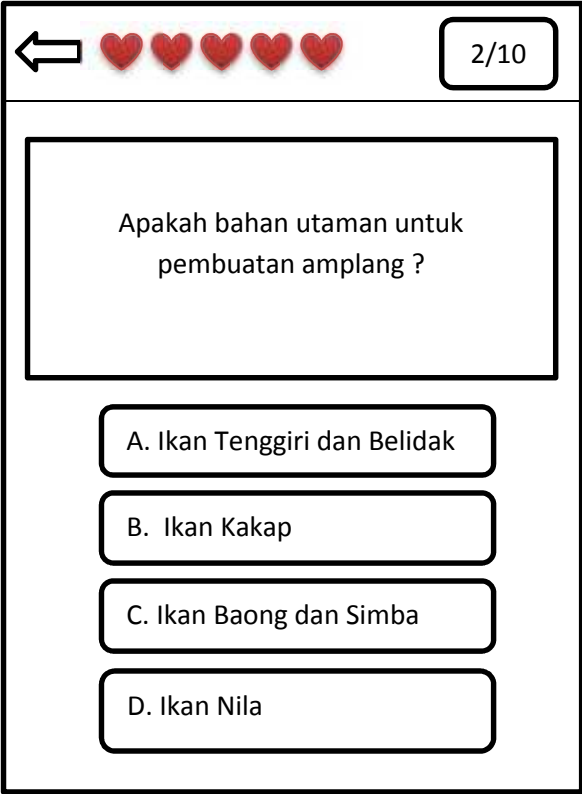
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 3) Masukan Nama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada <i>layout</i> ini terdapat tombol back yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol <i>refresh</i> untuk merefresh score yang sudah ada. Dan terdapat pula ruang untuk memasukan nama pemain sebelum mengklik tombol mulai, yang berfungsi untuk memulai permainan kuis		

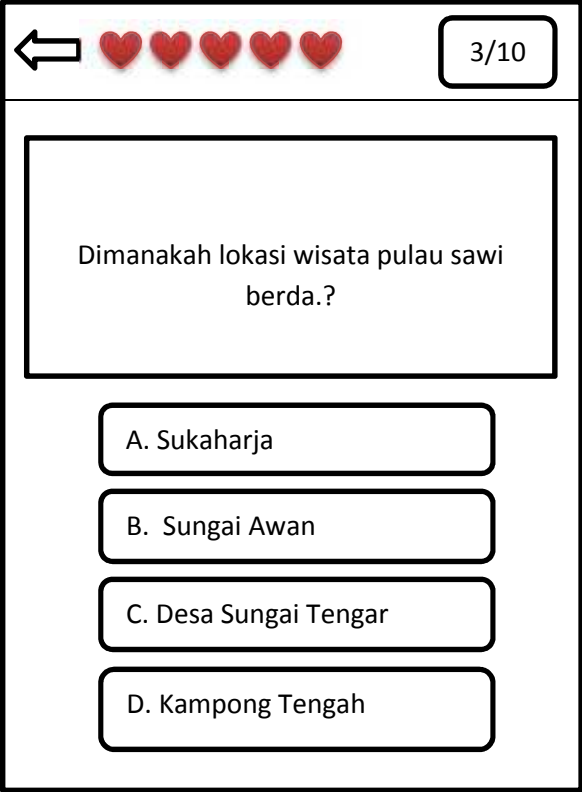
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 4) Soal *Quis*

VISUAL	SKETASA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal <i>quis</i>, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.		

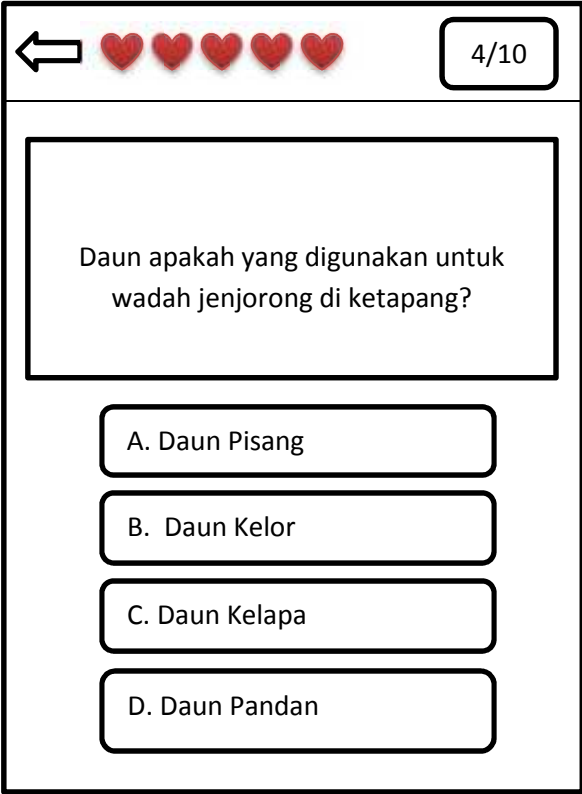
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 5) Soal *Quis*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal <i>quis</i>, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.	 ← ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ 2/10 Apakah bahan utama untuk pembuatan amplang ? A. Ikan Tenggiri dan Belidak B. Ikan Kakap C. Ikan Baong dan Simba D. Ikan Nila	

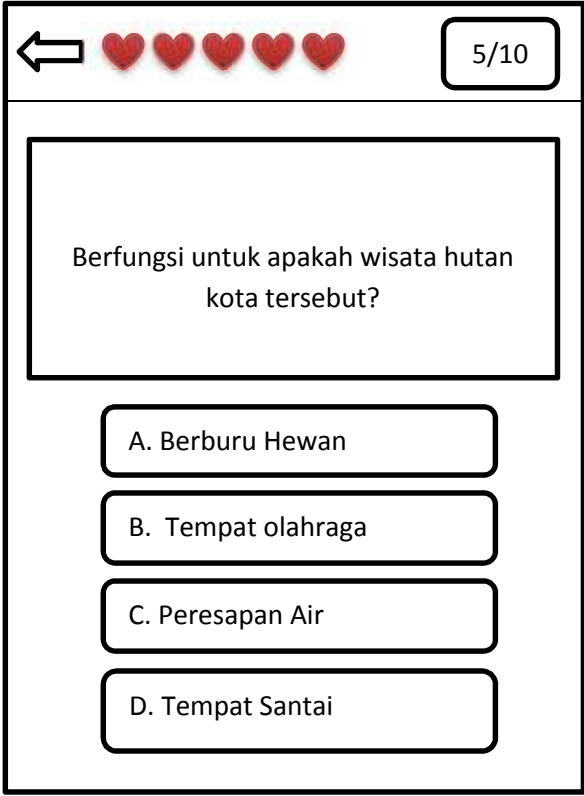
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 6) Soal *Quis*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal <i>quis</i>, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.		

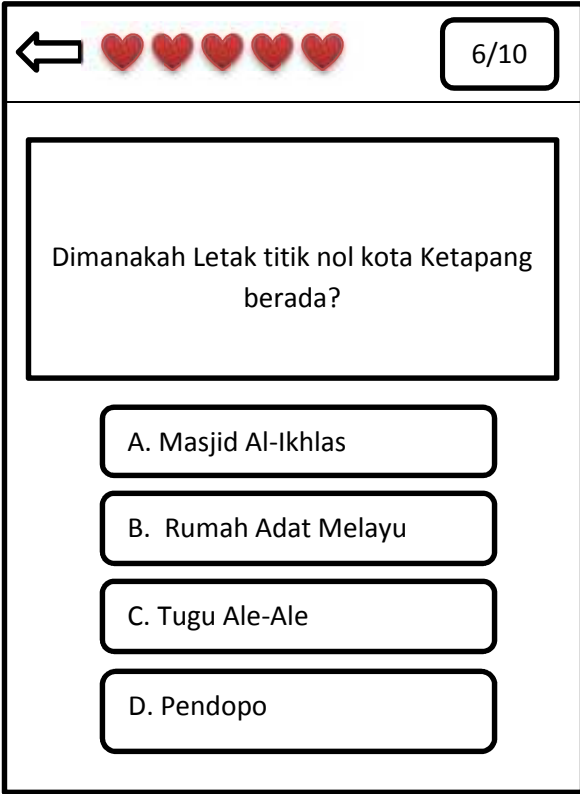
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 7) Soal *Quis*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal <i>quis</i>, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.		

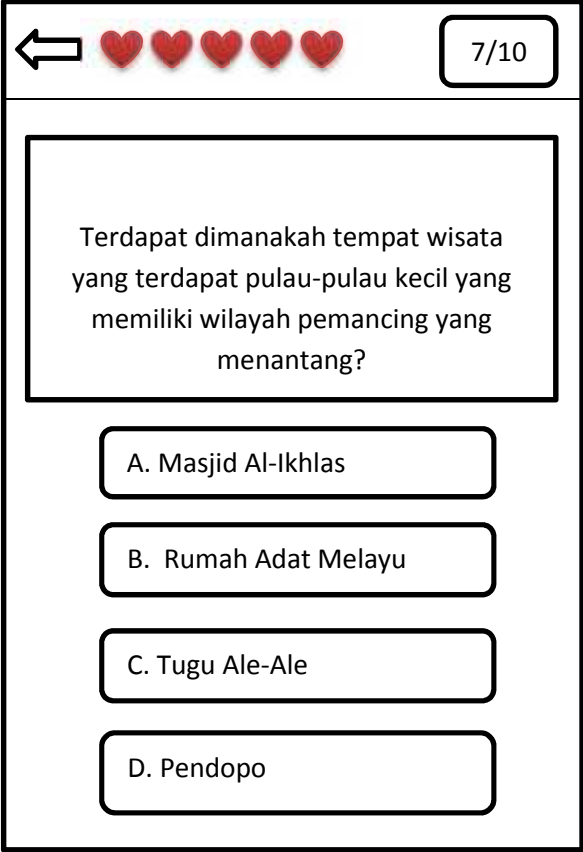
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 8) Soal *Quis*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal <i>quis</i>, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.		

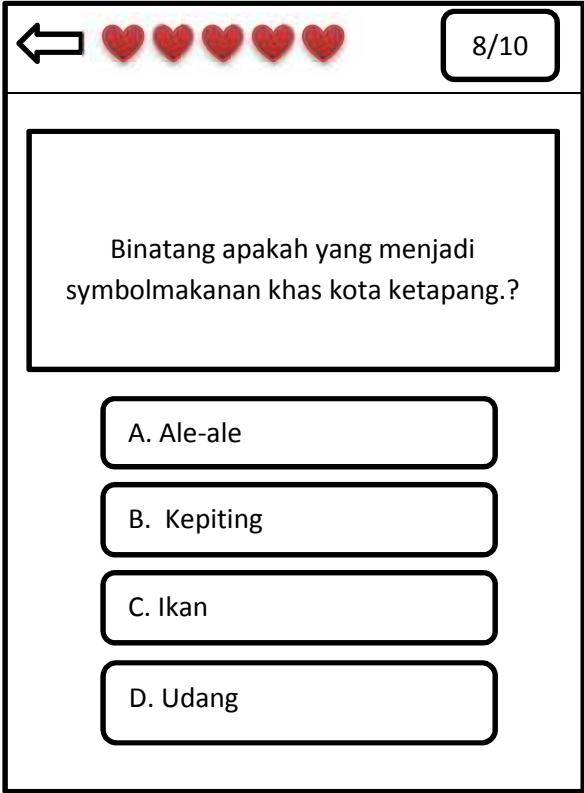
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 9) Soal *Quis*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal <i>quis</i>, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.		

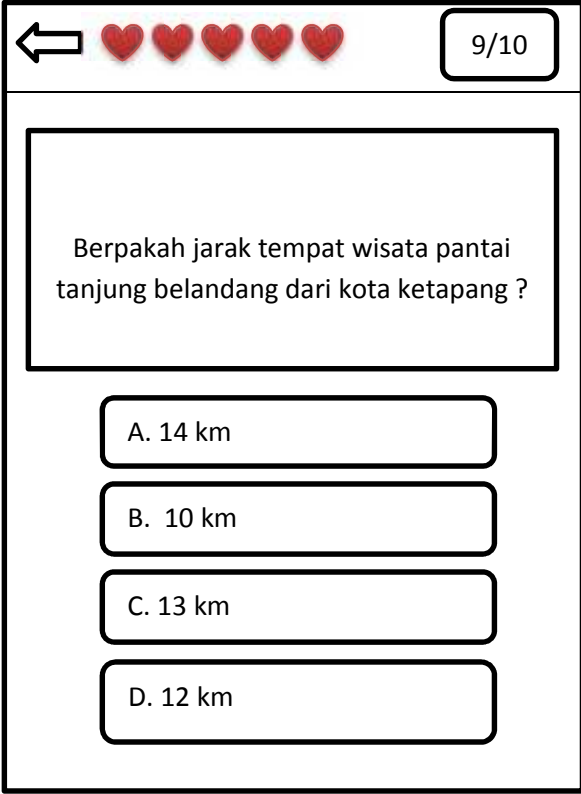
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 10) Soal *Quis*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal <i>quis</i>, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.		

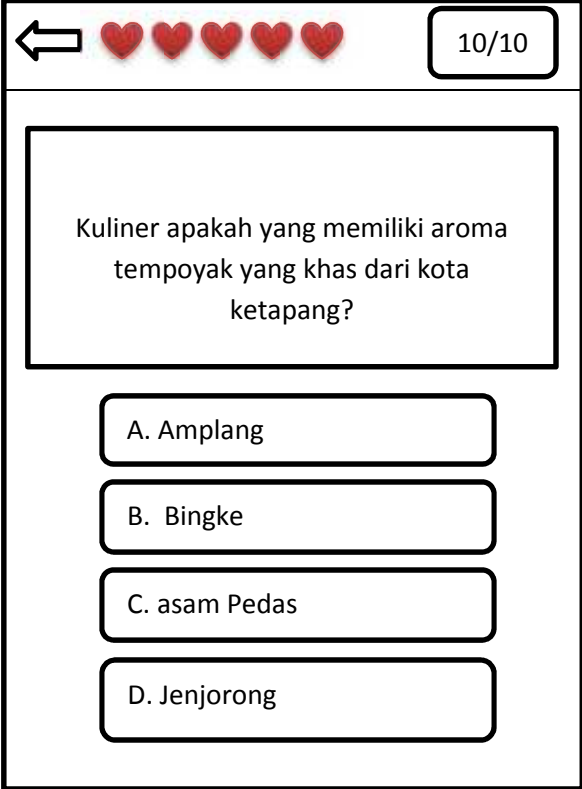
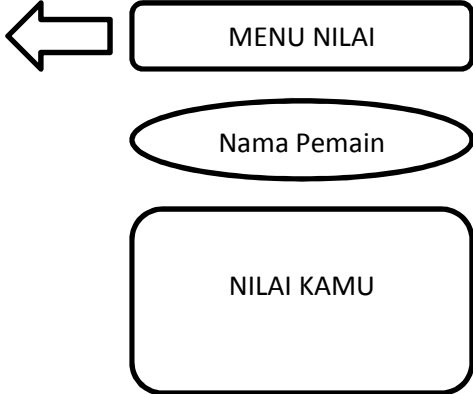
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 11) Soal Quis

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal quis, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.		

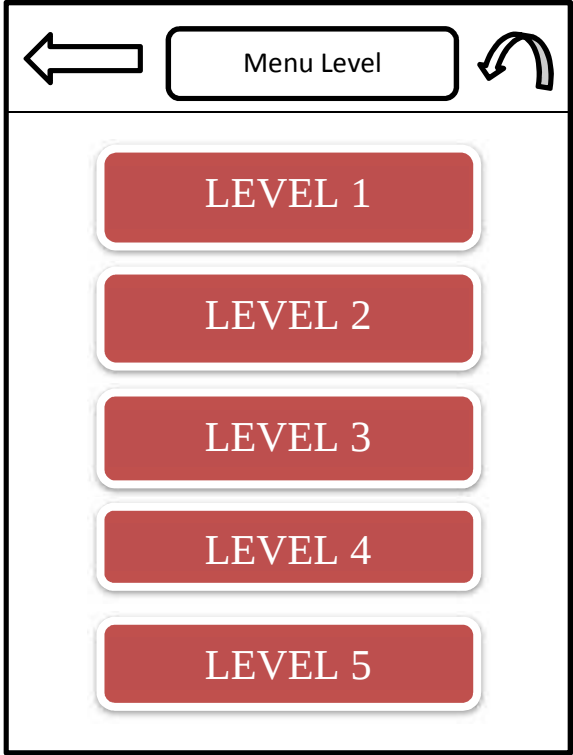
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjutan 12) Soal *Quis*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal <i>quis</i>, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.		

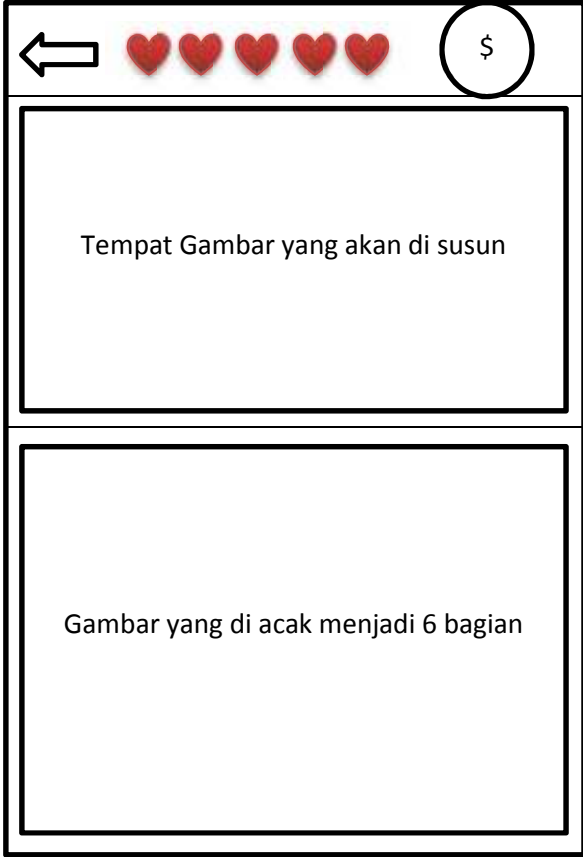
TABEL III. 1. *Storyboard* (Lanjut 13) Soal Quis

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada tampilan <i>layout</i> berisi tentang pertanyaan soal quis, jika pemain menjawab dengan benar dari pertanyaan tersebut maka akan lanjut ke soal berikutnya dan tidak mengurangi nyawa yang tersedia, jika pemain menjawab dengan salah maka nyawa yang tersedia akan berkurang.		
Pada <i>layout</i> ini terdapat tombol back yang berfungsi untuk kembali kemenu sebelumnya. Dan terdapat nama pemain dan skor yang dihasilkan.		

TABEL III. 1. *Storyboard (Lanjutan 14) Puzzle*

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada layout ini terdapat tombol back yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan terdapat tombol refresh yang berfungsi untuk mererefresh. Dan terdapat level-leveler yang harus di lewati pemain agar bias naik ke level berikutnya		

TABEL III. 1. *Storyboard (Lanjutan 15) Puzzle*

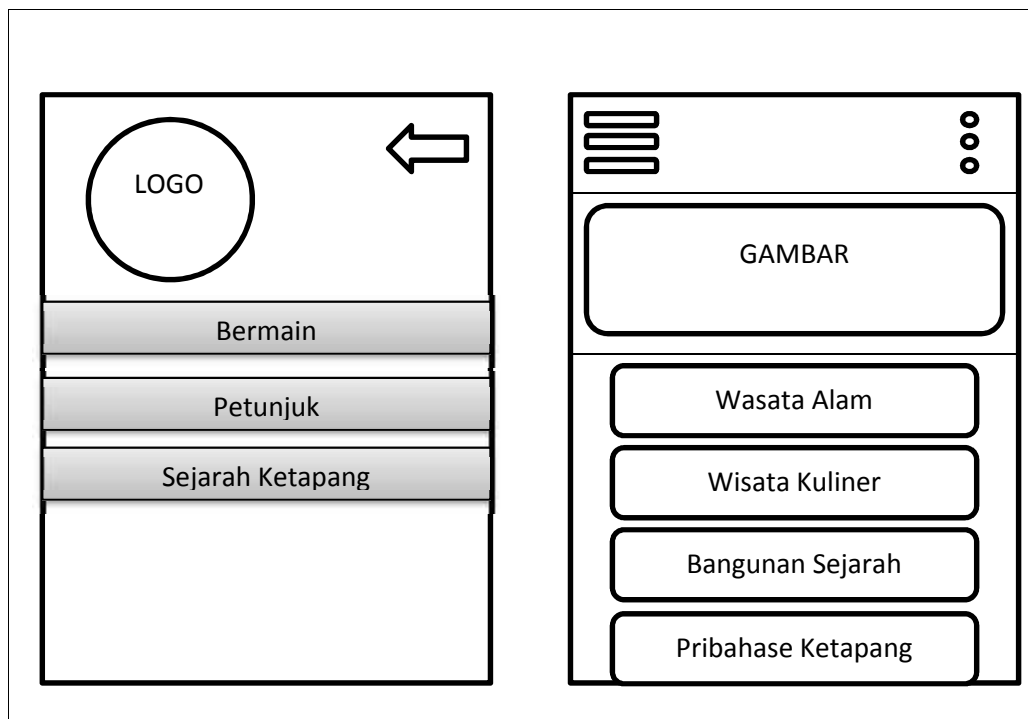
VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada layout puzzle ini terdapat tombol back yang berfungsi untuk kembali ke menu berikutnya. Dan di layout puzzle ini terdapat gambar-gambar yang di pecah menjadi 6 bagian yang akan di susun oleh pemain. Jika pemain berhasil menyusun puzzle tersebut maka pemain diwajibkan untuk menebak objek yang sudah tersusun tersebut. Jika pemain berhasil menebak, maka level berikutnya akan terbuka. Dan jika pemain salah menebak maka nyawa akan berkurang 1.	 Tempat Gambar yang akan di susun Gambar yang di acak menjadi 6 bagian	

3.3.2. Rancangan Antarmuka

Menjelaskan rancangan antarmuka (*interface*) yang terdapat pada aplikasi permainan “Ini am Ketapang t”.

1. Menu Utama

Layout utama ini berisi judul belajar, tombol Wisata alam, wisata kuliner, bangunan sejarah, dan pribahasa Ketapang, tombol-tombol tersebut, berfungsi untuk memberi pengetahuan tentang apa yang ada di Kabupaten Ketapang. Menu ini terdapat tombol yang berfungsi untuk menuju *layout* bermain, Petunjuk, Sejarah Ketapang, dan terdapat tombol yang berfungsi untuk keluar dari permainan.

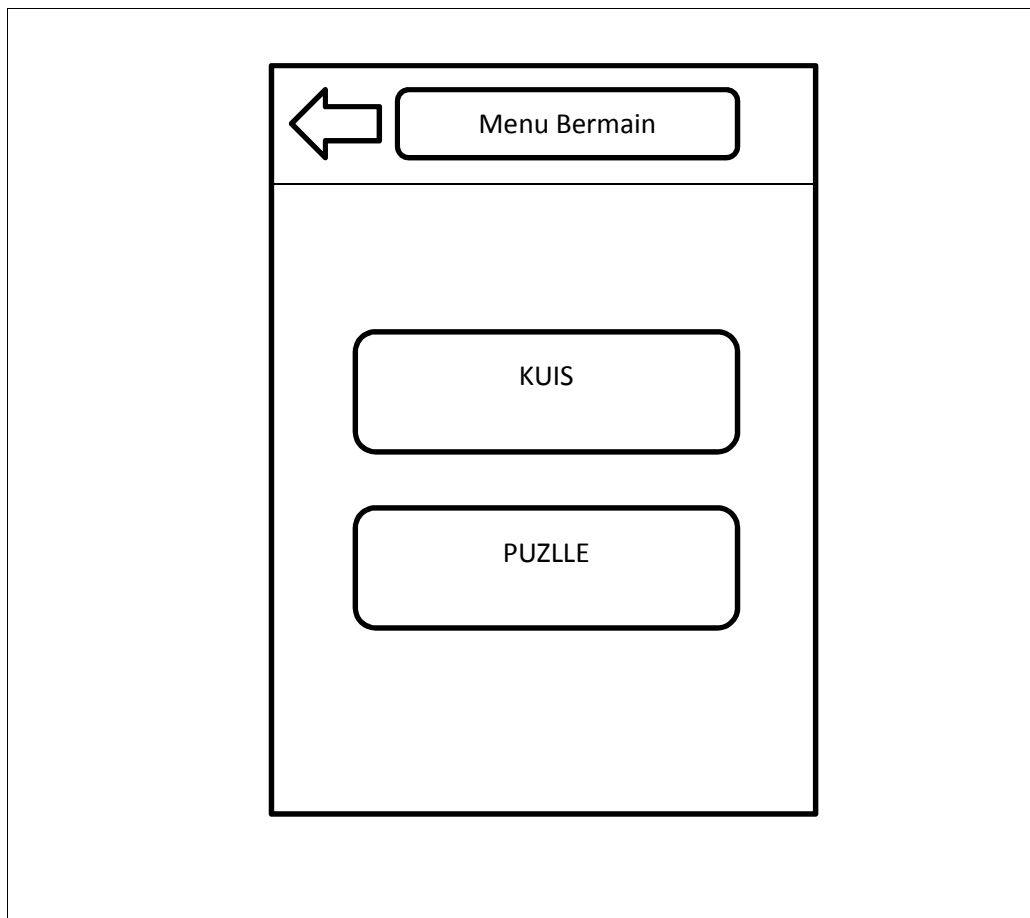


GAMBAR III. 20

Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Menu Pilihan Bermain

Pada *layout* ini terdapat dua pilihan permainan yaitu *quis* dan *puzzle*, soal yang terdapat pada game *quis* tersebut semuanya di ambil dari cerita yang terdapat pada menu utama yaitu, wisata alam, wisata kuliner, bangun sejarah, dan pribahasa ketapang. Untuk dapat menjawab dengan benar pemain diwajibkan untuk membaca sebelum bermain *quis* dan *puzzle* tersebut.



GAMBAR III. 21

Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Pilihan Bermain

3. Tampilan menu Masukan nama

Pada *layout* ini terdapat perintah masukan nama sebelum pemain memulai permainan *quis* tersebut, di layout ini terdapat tombol *back* yang berfungsi kembali ke menu sebelumnya dan tombol *refresh* yang berfungsi untuk mererefresh nama dan *hight score* yang sudah terisi



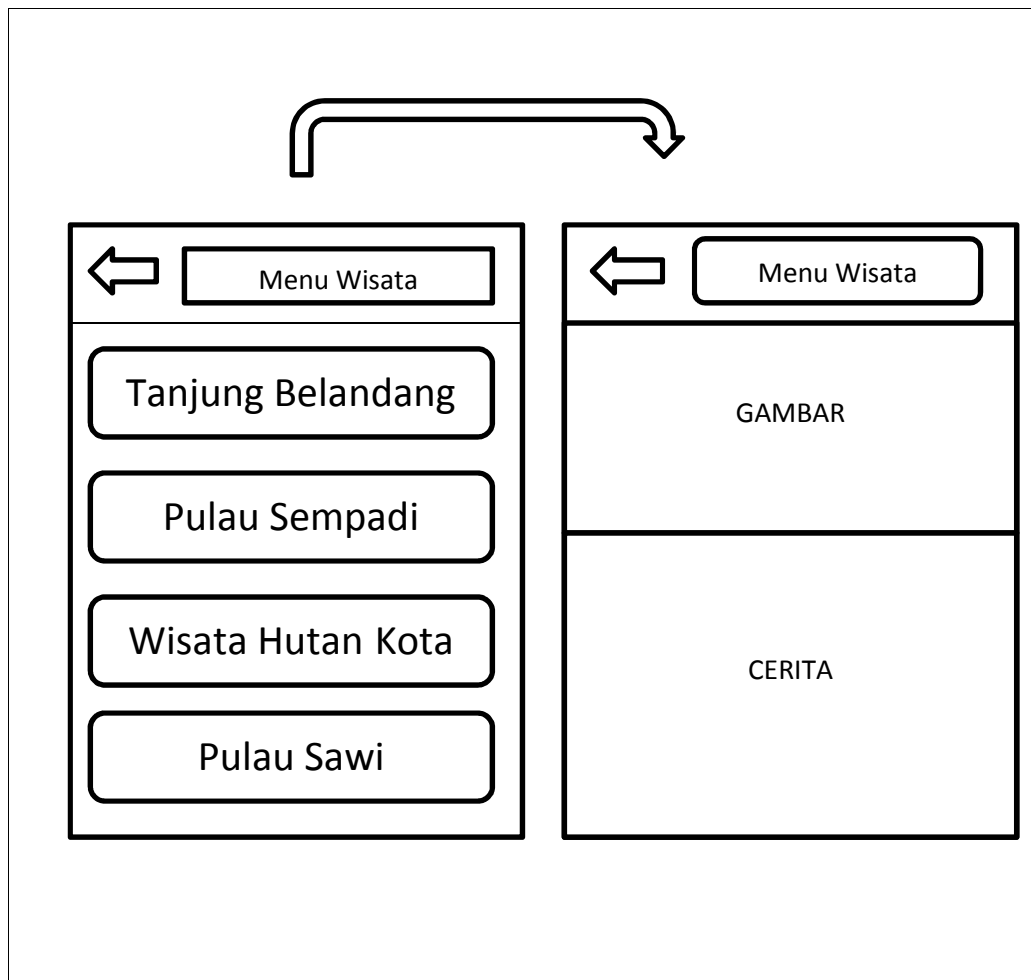
	Menu Nama	
Silakan Masukan Nama Anada terlebih Dahulu dan Klik Tombol Mulai		
Masukan Nama Anda		
Mulai		
Hight Score :		

GAMBAR III. 22

Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Nama

4. Tampilan Menu Cerita-Cerita

Pada layout ini terdapat tombol-tombol untuk pemilihan cerita yang tersedia. Saat pemain sudah mengklik salah satu cerita maka akan masuk ke menu cerita yang tersedia gambar dan cerita.



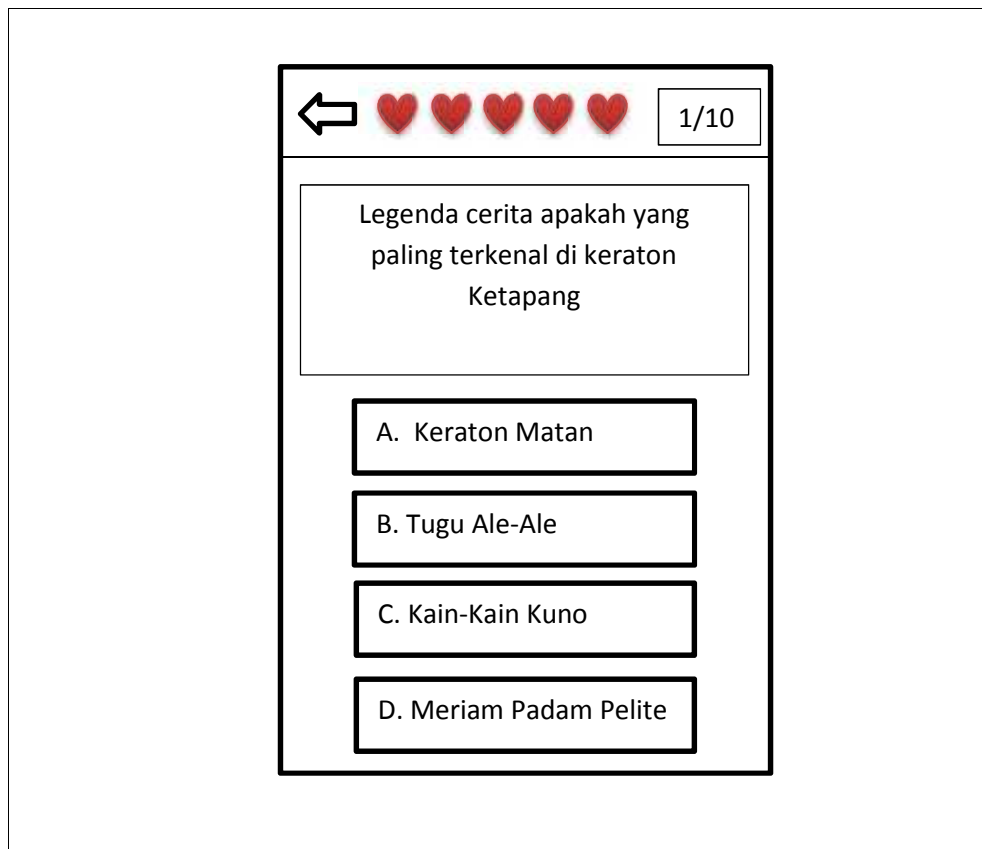
GAMBAR III. 23

Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Cerita

5. Tampilan soal

a. Soal *Quis*

Pada tampilan layout berisi tentang pertanyaan yang selalu berganti (*random*) saat pemain merefresh menu tersebut. Jika pemain menjawab dengan benar maka akan lanjut ke soal berikutnya. Contoh soal sebagai berikut



GAMBAR III. 24

Rancangan Antarmuka Soal *Quis*

b. *Puzzle*

Pada tampilan layout puzzle sebelum bermain pemain harus memilih level 1 yang sudah terbuka dan pemain akan menyusun gambar yang terbagi menjadi enam bagian. Jika pemain berhasil menyusun gambar yang terbagi menjadi enam bagian, pemain diwajibkan menebak gambar yang sudah tersusun tersebut jika pemain menebak dengan benar, maka level berikutnya akan terbuka.



GAMBAR III. 25

Rancangan Antarmuka *Puzzle*

3.3.1. Implementasi

1. Tampilan Menu Utama



GAMBAR III. 26

Tampilan Menu Utama

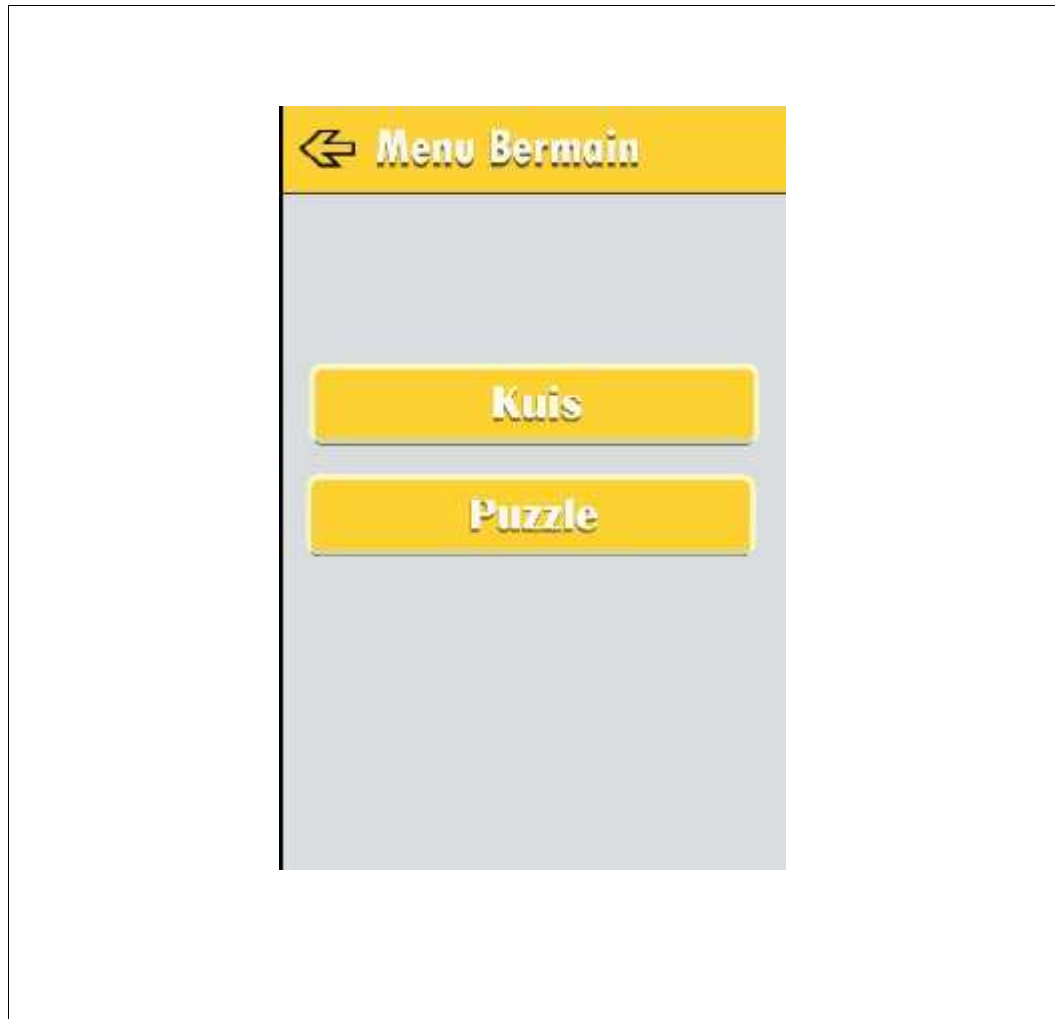
2. Tampilan Menu Wisata



GAMBAR III. 27

Menu Wisata

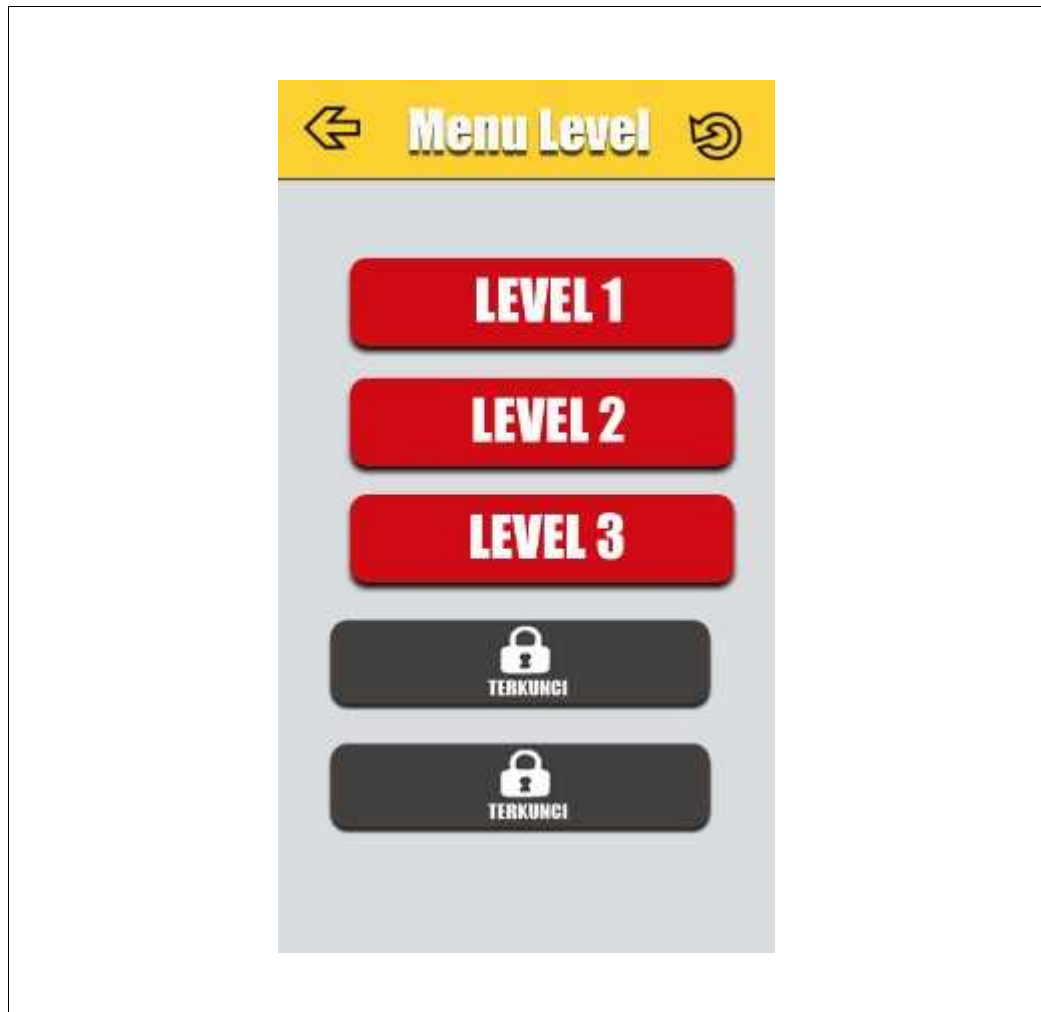
3. Menu Bermain



GAMBAR III. 28

Menu Bermain

4. Menu Pilihan Level

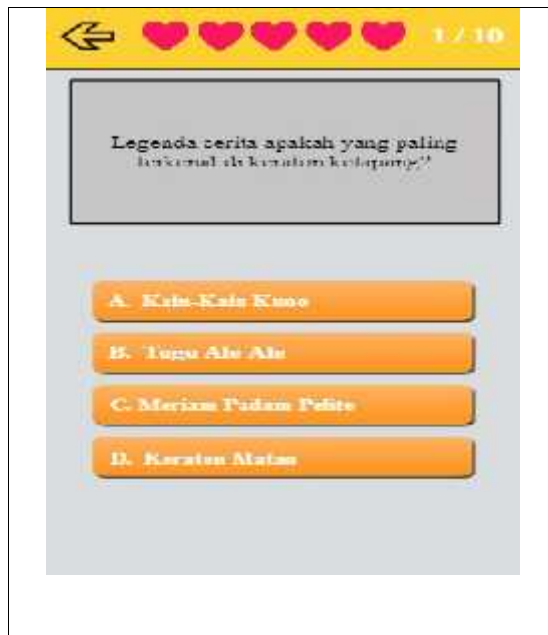


GAMBAR III. 29

Tampilan Menu Level

A. Soal Pilihan Permainan Quis

1. Soal Pertama



The screenshot shows a quiz application interface. At the top, there is a yellow header bar containing a back arrow icon, five red heart icons representing a progress or score, and the text "1 / 10". Below the header, a grey rectangular box contains the question text: "Legenda cerita apakah yang paling terkenal di kawasan kabupaten?". Underneath the question box, there are four orange rectangular buttons with white text, labeled A, B, C, and D, representing the multiple-choice options.

Legenda cerita apakah yang paling terkenal di kawasan kabupaten?

- A. Kain-Kain Kuno
- B. Tugu Ala Ala
- C. Meriam Padam Pelite
- D. Karaton Malau

2. Soal Kedua



The screenshot shows the same quiz application interface as the first one, but for the second question. The yellow header bar now shows "2 / 10". The grey question box contains the text: "Berlomba untuk apakah wisata hutan kota tersebut?". Below the question box, there are four orange rectangular buttons with white text, labeled A, B, C, and D, representing the multiple-choice options.

Berlomba untuk apakah wisata hutan kota tersebut?

- A. Tempat Santai
- B. Rumah Hewan
- C. Tempat Olah Raga
- D. Pesisiran Air

3. Soal Ketiga



A screenshot of a quiz application interface. At the top, there is a yellow header bar containing a back arrow icon, five red heart icons, and the text "3 / 10". Below the header is a grey rectangular box containing the question text: "Terdapat dimanakah tempat wisata yang terdapat pulau pulau kecil yang memiliki wilayah pemancing yang menantang ?". Underneath the question box are four orange rectangular buttons with black text, labeled A, B, C, and D. The buttons are stacked vertically.

Terdapat dimanakah tempat wisata yang terdapat pulau pulau kecil yang memiliki wilayah pemancing yang menantang ?

- A. Pulau Datok
- B. Tanjung Belandang
- C. Pulau Sempadi
- D. Pulau Sawi

4. Soal Keempat



A screenshot of a quiz application interface. At the top, there is a yellow header bar containing a back arrow icon, five red heart icons, and the text "4 / 10". Below the header is a grey rectangular box containing the question text: "daun apakah yang digunakan untuk wadah jenjorong di ketapang?". Underneath the question box are four orange rectangular buttons with black text, labeled A, B, C, and D. The buttons are stacked vertically.

daun apakah yang digunakan untuk wadah jenjorong di ketapang?

- A. Daun Kelapa
- B. Daun Pisang
- C. Daun Pandan
- D. Daun Kelor

5. Soal Kelima



A screenshot of a quiz application interface. At the top, there is a yellow header bar containing a back arrow icon, five red heart icons, and the text "5 / 10". Below the header is a light gray rectangular box with the question text: "Apa bahan utama untuk pembuatan amplang.?". Underneath the question box are four orange rectangular buttons with white text, labeled A, B, C, and D. The buttons are stacked vertically.

← ♥♥♥♥♥ 5 / 10

Apa bahan utama untuk pembuatan amplang.?

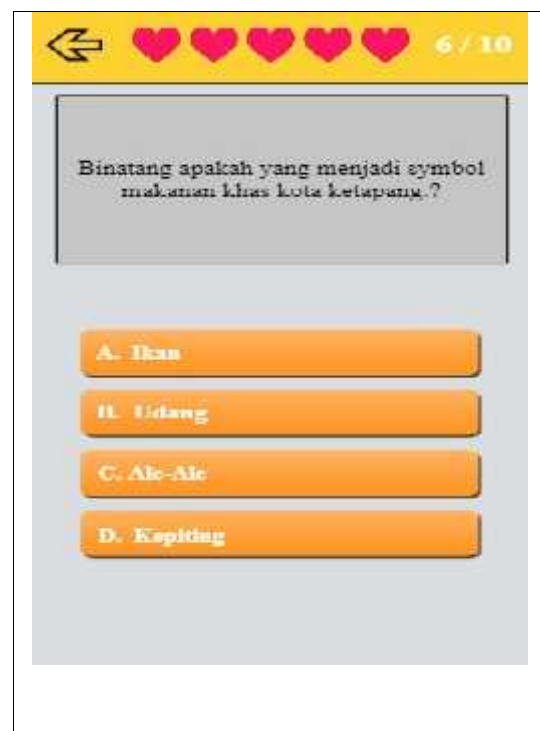
A. Ikan Baong dan Simba

B. Ikan Kakap

C. Ikan Nila

D. Ikan Tenggiri dan Belidak

6. Soal Keenam



A screenshot of a quiz application interface. At the top, there is a yellow header bar containing a back arrow icon, five red heart icons, and the text "6 / 10". Below the header is a light gray rectangular box with the question text: "Binatang apakah yang menjadi symbol makanan khas kota ketapang.?". Underneath the question box are four orange rectangular buttons with white text, labeled A, B, C, and D. The buttons are stacked vertically.

← ♥♥♥♥♥ 6 / 10

Binatang apakah yang menjadi symbol makanan khas kota ketapang.?

A. Ikan

B. Udang

C. Ale-Ale

D. Kepiting

7. Soal Ketujuh



← ♥♥♥♥♥ 7 / 10

Dimanakah lokasi wisata pulau sawi berada ??

- A. Kampong Tengah
- B. Suha Harja
- C. Sungai Awan
- D. Desa Sungai Tengar

8. Soal Kedelapan



← ♥♥♥♥♥ 8 / 10

Berapakah jarak tempat wisata pantai tanjung blandang dari kota ketapang?

- A. 15 km
- B. 12 km
- C. 10 k
- D. 14 km

9. Soal Kesembilan



A screenshot of a quiz application interface. At the top, there is a yellow header bar containing a back arrow icon, five red heart icons, and the text "9 / 10". Below the header is a light gray rectangular box containing the question text: "Dimanakah letak titik nol kota ketapang berda?". Underneath the question box are four orange rectangular buttons with white text, arranged vertically: "A. Rumah Adat Melayu", "B. Masjid Al Iklas", "C. Tugu Ala-Alt", and "D. Pendapa".

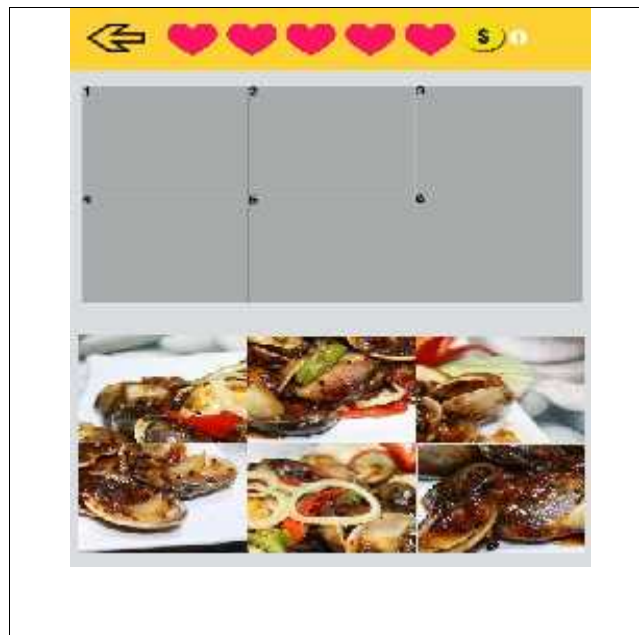
10. Soal Kesepuluh



A screenshot of a quiz application interface. At the top, there is a yellow header bar containing a back arrow icon, five red heart icons, and the text "10 / 10". Below the header is a light gray rectangular box containing the question text: "Kuliner apakah yang memiliki aroma tempoyak yang khas dari kota ketapang?". Underneath the question box are four orange rectangular buttons with white text, arranged vertically: "A. Asuplang", "B. Jenjorong", "C. Bingke", and "D. Ayam Pedas".

B. Contoh Permainan Puzzle

1. Level 1



2. Level 2



3. Level 3



3.3.2. Pengujian Unit

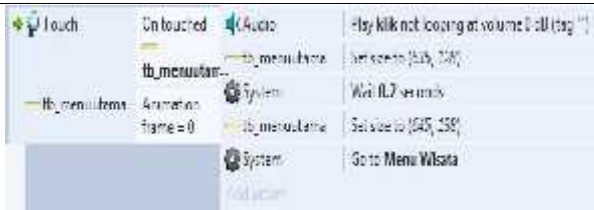
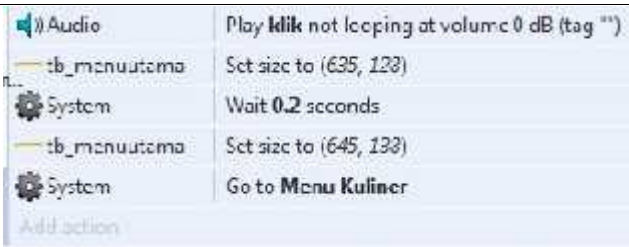
1. *Blackbox Testing*

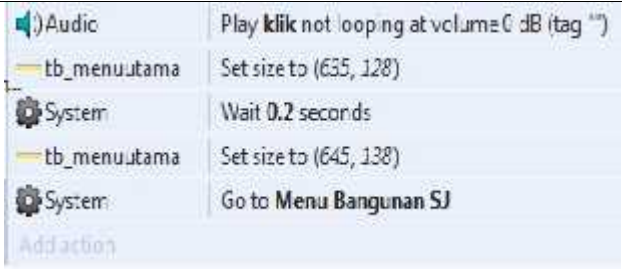
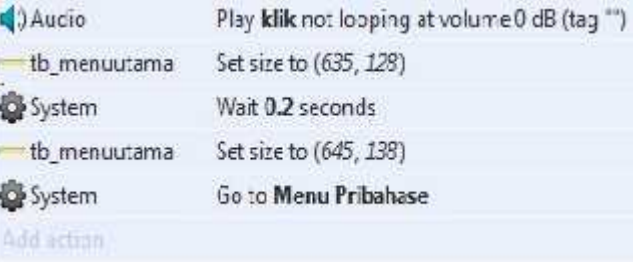
Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* yang focus terhadap proses masukan dan keluaran program.

Pengujian Unit :

Tabel III. 2.

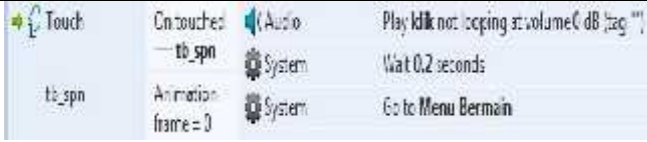
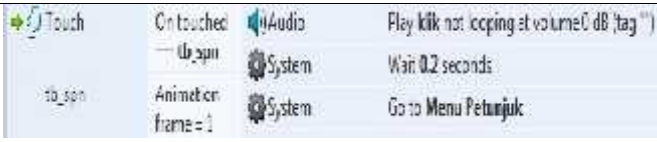
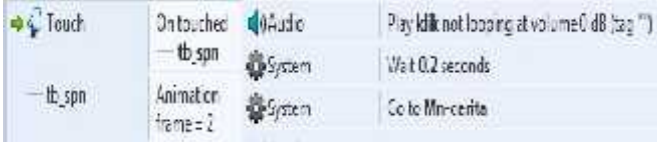
Hasil Pengujian *Black Box Testing*

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Menu Wisata		Menampilkan Menu Wisata	Sesuai
Tombol Menu Kuliner		Menampilkan Menu Kuliner	Sesuai

Tombol Bangunan sejarah		Menampilkan Bangunan Sejarah	Sesuai
Tombol Menu Pribahase		Menampilkan Menu Pribahase	Sesuai

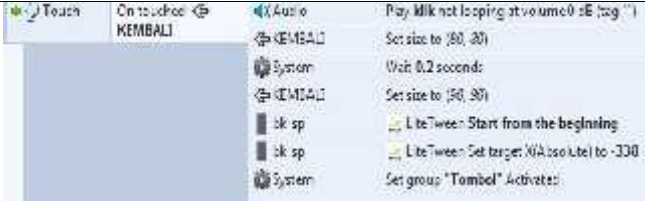
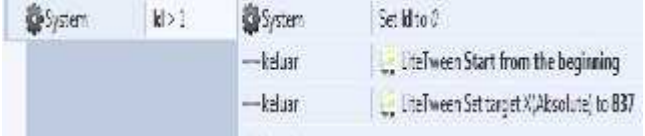
Tabel. 2.

Hasil Pengujian (Lanjutan 1)

Inpu/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Bermain		Menampilkan Menu Bermain	Sesuai
Tombol Menu Petunjuk		Menampilkan Petunjuk	Sesuai
Tombol Menu Cerita		Menampilkan Menu Cerita	Sesuai
Tombol Keluar		Keluar	Sesuai

Tabel. 2.

Hasil Pengujian (lanjutan 2)

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil
Tombol Kembali		Untuk Kembali ke menu sebelumnya	Sesuai
Tombol Sett		Untuk menampilkan menu bermain	Sesuai
Tombol Keluar (exit)		Untuk Keluar dari game	Sesuai

2. Penerimaan user Terhadap Permainan “Ini am Ketapang t”

Pertanyaa kuisioner dan grafiknya :

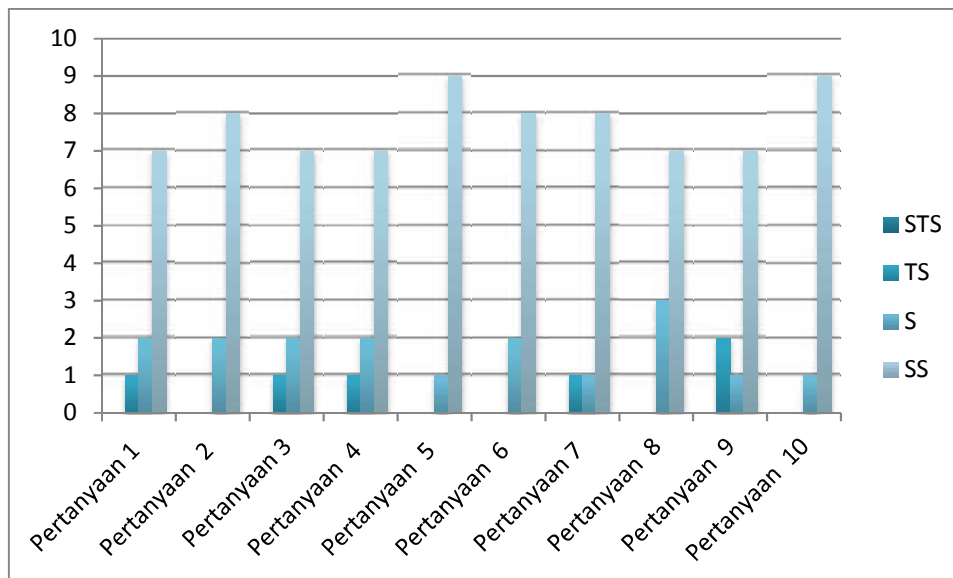
Tabel III. 3
Pengujian kuisioner

KUESIONER					
PERMAINAN “INI AM KETAPANG T”					
Untuk Mengetahui Penerimaan User Terhadap Permainan kuis dan puzzle “Ini am Ketapang t” Kami sangat berterima kasih apabila anda berkenan untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner ini.					
Profesi : Pelajar () Mahasiswa () Karyawan () Umur : Jenis Kelamin : () Laki – Laki () Perempuan					
Berilah tanda Centang (V) pada kolom di masing-masing pernyataan di bawah ini yang menurut anda sesuai dengan yang anda rasakan setelah mencoba memainkan permainan kuis dan puzzle “Ini am Ketapang t”. STS : Sangat Tidak setuju TS : Tidak Setuju S : Setuju SS : Sangat Setuju					
No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Tampilan Aplikasi					
1.	Tampilan aplikasi permainan kuis “Ini am Ketapang t” sangat menarik untuk dimainkan?				
2.	Warna pada aplikasi permainan kuis “Ini am Ketapang t” tidak membosankan?				
3.	Tampilan aplikasi permainan kuis dan puzzle “Ini am Ketapang t” mudah dipahami dan mudah untuk dimainkan?				
Tujuan Aplikasi					
4.	Dengan aplikasi permainan kuis “Ini am Ketapang t” Budaya Ketapang Mudah dikenal oleh siapa pun terutama masyarakat luar?				
5.	Dengan aplikasi permainan kuis dan puzzle “Ini am Ketapang t” secara tidak langsung dapat mempromosikan makanan-makanan khas Ketapang?				
6.	Dengan aplikasi permainan kuis dan puzzle “Ini am Ketapang t” dapat mengangkat dan melestarikan Budaya yang ada di Ketapang?				
7.	Dengan aplikasi permainan Kuis dan puzzle “Ini am Ketapang t” mudah mengenalkan sejarah-sejarah Ketapang?				
(Kemudahan penggunaan) User Friendly					
8.	Bentuk tombol pada aplikasi permainan kuis dan puzzle “Ini am Ketapang t” mudah di pahami?				
9.	Aplikasi permainan kuis dan puzzle “Ini am Ketapang t” ini asyik untuk dimainkan diwaktu luang?				
10.	Aplikasi permainan kuis dan puzzle “Ini am Ketapang t” mudah untuk dioperasikan?				

Tabel III. 4.
Rekapitulasi Jawaban Kuisioner

No	Responden			Pertanyaan									
				Tampilan			Tujuan				Kemudahan		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Responden 1			4	3	4	4	4	3	4	3	4	4
2	Responden 2			4	4	3	4	4	4	4	4	2	4
3	Responden 3			3	4	4	3	4	4	3	3	4	3
4	Responden 4			4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
5	Responden 5			3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
6	Responden 6			4	4	2	4	4	3	4	4	4	4
7	Responden 7			4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
8	Responden 8			4	3	4	4	4	4	4	4	2	4
9	Responden 9			4	4	4	2	4	4	4	4	4	4
10	Responden 10			2	4	4	4	4	4	2	4	4	4
Tampilan				Tujuan Aplikasi				Kemudahan					
STS	TS	S	SS	STS	TS	S	SS	STS	TS	S	SS		
0	2	6	22	0	2	6	32	0	2	5	23		
Total Jawaban "Sangat Tidak Setuju= 1”				0									
Total Jawaban "Tidak Setuju= 2”				6									
Total Jawaban "Setuju= 3”				17									
Total Jawaban "Sangat Setuju= 4 ”				77									

Tabel III. 12.
Tampilan Grafik Kuisioner



Dari hasil jawaban responden pada kuisioner penerimaan user terhadap aplikasi permainan kuis dan *puzzle* "Ini am Ketapang t" diuji menggunakan kuesioner dengan 10 pertanyaan dari 10 orang responden. Pada kategori tampilan pertanyaan 1 mendapat respon baik 70% pengguna merasa aplikasi menarik untuk dimainkan, pada pertanyaan 2 responden merespon 80% sangat setuju warna pada aplikasi permainan kuis dan *puzzle* "Ini am Ketapang t" tidak membosankan, dan pada pertanyaan 3 responden merespon baik 70% tampilan pada aplikasi permainan mudah untuk dimainkan, Kemudian kategori tujuan aplikasi permainan pada pertanyaan 4 responden merespon sangat baik 90% responden sangat setuju bahwa dengan aplikasi permainan kuis dan *puzzle* "Ini am Ketapang t" budaya Ketapang mudah dikenal oleh masyarakat luar, pada pertanyaan 5 respon 90% responden sangat setuju bahwa dengan aplikasi permainan kuis dan *puzzle* "Ini am Ketapang t" dapat mempromosikan makanan-makanan dan tempat wisata Ketapang.