

Lampiran 1. Lembar Pengujian Kuisisioner

Tabel III. 11.

Pengujian Kuisisioner

 <b>BINA SARANA INFORMATIKA</b>	<b>KUESIONER</b>  <b>PERMAINAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH</b>				
<p><i>Untuk Mengetahui Pernerimaan User Terhadap Permainan “Mengenal Huruf Hijaiyah” Kami sangat berterima kasih apabila anda berkenan untuk meluangkan waktu mengisi kuisisioner ini</i></p>					
<b>Profesi</b> : Pelajar ( )      Mahasiswa /i( )      Karyawan ( ) <b>Umur</b> : <b>Jenis Kelamin</b> : ( ) 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 “Mengenal Huruf <i>Hijaiyah</i> ”. <b>STS</b> : Sangat Tidak setuju <b>TS</b> : Tidak Setuju <b>S</b> : Setuju <b>SS</b> : Sangat Setuju					
No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
<b>Tampilan Aplikasi</b>					
1.	Pada aplikasi permainan “Mengenal Huruf Hijaiyah” menarik untuk di mainkan?				
2.	Warna aplikasi permainan “Mengenal Huruf Hijaiyah” sangat menarik?				
3.	Tampilan aplikasi permainan ini tidak membosankan di setiap level nya?				
4.	Suara dan tampilan pada permainan “Mengenal Huruf Hijaiyah” sesuai dengan jenis tema nya?				
<b>Tujuan Aplikasi</b>					
5.	Dengan aplikasi permainan “Mengenal Huruf Hijaiyah” memberikan metode belajar yang efektif dan efisien untuk anak melalui beberapa objek di dalam <i>game</i>				
6.	Dengan aplikasi permainan “Mengenal Huruf Hijaiyah” memberika metode belajar yang tidak seperti biasanya menggunakan lisan atau tertulis				
7.	Dengan aplikasi permainan “Mengenal Huruf Hijaiyah” dapat mendorong minat anak lebih giat lagi untuk belajar				
<b>(Kemudahan penggunaan) User Friendly</b>					
8.	Bentuk tombol pada aplikasi permainan”Mengenal Huruf Hijaiyah” mudah di pahami?				
9.	Aplikasi permainan ”Mengenal Huruf Hijaiyah” ini asyik untuk di mainkan di waktu luang?				
10.	Aplikasi permainan ”Mengenal Huruf Hijaiyah” mudah untuk dioperasikan?				

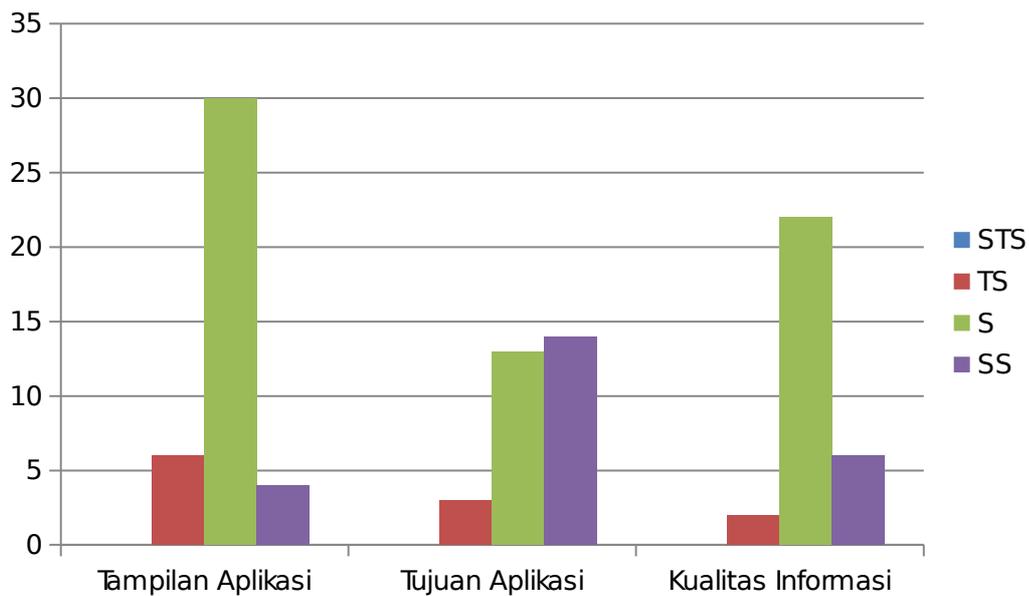
No	Responden	Pertanyaan		
		Tampilan Aplikasi	Tujuan Aplikasi	Kualitas Informasi

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Pelajar 1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
2	Pelajar 2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
3	Pelajar 3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4
4	Mahasiswa/i 1	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3
5	Mahasiswa/i 2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4
6	Mahasiswa/i 3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
7	Karyawan 1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4
8	Karyawan 2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3
9	Karyawan 3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3
10	Karyawan 4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3
<b>Tampilan Aplikasi</b>		<b>Tujuan Aplikasi</b>				<b>Kualitas Informasi</b>					
<b>ST</b>	<b>TS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
<b>S</b>											
0	6	30	4	0	3	13	14	0	2	22	6
<b>Total Jawaban "Sangat Tidak Setuju= 1"</b>		0									
<b>Total Jawaban "Tidak Setuju= 2"</b>		11									
<b>Total Jawaban "Setuju= 3"</b>		65									
<b>Total Jawaban "Sangat Setuju= 4"</b>		22									

**Lampiran 3. Lembar Tampilan Grafik Jawaban Kuisisioner**

**Tabel III. 13.**

**Tampilan Grafik Jawaban Kuesioner**



Seluruh poin pertanyaan yang diajukan oleh penulis dalam kuisisioner kepada 10 karyawan, mahasiswa/I maupun anak – anak 1.6% dijawab dengan jawaban “sangat setuju”, 12% dengan jawaban “setuju”, 1.8% dengan jawaban “tidak setuju” untuk tampilan aplikasi. Untuk tujuan aplikasi 4.2% dijawab dengan jawaban “sangat setuju”, 3.9% dengan jawaban “setuju”, 0.9% dengan jawaban “tidak setuju”. Sedangkan untuk user friendly (kemudahan pengoprasian) 1.8% dijawab dengan jawaban “sangat setuju”, 6.6% dengan jawaban “setuju”, 0.6% dengan jawaban “tidak setuju” yang berarti Permainan Edukasi “Mengenal Huruf Hijaiyah” sudah memenuhi maksud dan tujuan yang telah penulis paparkan pada bab pertama.

#### Lampiran 4. Foto Pengujian Kuisisioner



