



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *PLUGIN MOODLE* DENGAN KONSEP *GAMIFIKASI* MENGUNAKAN KERANGKA *OCTALYSIS*

Identitas Ahli

Hari / Tanggal : _____

Nama Penilai : _____

Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda (✓) pada kolom untuk pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>)			
1	Ketepatan penggunaan warna dan font agar lebih menarik jika digunakan		
2	Ketepatan pemilihan ukuran font		
3	Ketepatan posisi menu atau layout		
4	Ketepatan pemilihan icon menu		
5	Kemudahan dalam menggunakan sistem		
B. Interaktif			
6	Kemudahan dalam pembuatan kuis		
7	Kemudahan dalam pengerjaan kuis		
8	Kesesuaian poin dan <i>timer</i> pada papan peringkat		
9	Kesesuaian elemen gamifikasi Octalysis dengan fitur plugin Octa Quiz		
C. Evaluasi Isi			
10	Kesesuaian nilai yang muncul setelah		

No	Aspek Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
	pengerjaan soal dan setelah pengerjaan kuis		
D. Performa Sistem			
11	Kecepatan <i>plugin</i> saat digunakan		
12	Kemampuan <i>responsive plugin</i> ketika digunakan		

Kesimpulan :

Plugin Octalysis Moodle dinyatakan* :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan masukan dan saran
3. Tidak layak dipergunakan

*(Mohon melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Kritik dan masukan :

Singaraja,

Penilai

NIP. _____

Lampiran 2 Hasil Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *PLUGIN MOODLE* DENGAN KONSEP *GAMIFIKASI* MENGUNAKAN KERANGKA *OCTALYSIS*

Identitas Ahli

Hari / Tanggal : Senin, 29 Juli 2024
 Nama Penilai : 1 Ketut Anika Pradnyana
 Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda (✓) pada kolom untuk pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>)			
1	Ketepatan penggunaan warna dan font agar lebih menarik jika digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran font	✓	
3	Ketepatan posisi menu atau layout	✓	
4	Ketepatan pemilihan icon menu	✓	
5	Kemudahan dalam menggunakan sistem	✓	
B. Interaktif			
6	Kemudahan dalam pembuatan kuis	✓	
7	Kemudahan dalam pengerjaan kuis	✓	
8	Kesesuaian poin dan <i>timer</i> pada papan peringkat	✓	
9	Kesesuaian elemen gamifikasi <i>Octalysis</i> dengan fitur plugin <i>Octa Quiz</i>	✓	
C. Evaluasi Isi			
10	Kesesuaian nilai yang muncul setelah pengerjaan soal dan setelah pengerjaan kuis	✓	

No	Aspek Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
D. Performa Sistem			
11	Kecepatan <i>plugin</i> saat digunakan	✓	
12	Kemampuan <i>responsive plugin</i> ketika digunakan	✓	

Kesimpulan :

Plugin Octalysis Moodle dinyatakan* :

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan masukan dan saran
3. Tidak layak dipergunakan

*(Mohon melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Kritik dan masukan :

Singaraja, 29 Juli 2024


 1 ketul Anika Pradnyana
 NIP. 199603192024061003

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *PLUGIN MOODLE* DENGAN KONSEP *GAMIFIKASI*
MENGGUNAKAN KERANGKA *OCTALYSIS*

Identitas Ahli

Hari / Tanggal : Senin, 29 Juli 2024
 Nama Penilai : Geada Ayu Meludis, S.Pd. M.Kom
 Petunjuk Pengisian :

1. Berikan tanda (✓) pada kolom untuk pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>)			
1	Ketepatan penggunaan warna dan font agar lebih menarik jika digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran font	✓	
3	Ketepatan posisi menu atau layout	✓	
4	Ketepatan pemilihan icon menu	✓	
5	Kemudahan dalam menggunakan sistem	✓	
B. Interaktif			
6	Kemudahan dalam pembuatan kuis	✓	
7	Kemudahan dalam pengerjaan kuis	✓	
8	Kesesuaian poin dan <i>timer</i> pada papan peringkat	✓	
9	Kesesuaian elemen gamifikasi Octalysis dengan fitur plugin Octa Quiz	✓	
C. Evaluasi Isi			
10	Kesesuaian nilai yang muncul setelah pengerjaan soal dan setelah pengerjaan kuis	✓	

No	Aspek Penilaian	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
D. Performa Sistem			
11	Kecepatan <i>plugin</i> saat digunakan	✓	
12	Kemampuan <i>responsive plugin</i> ketika digunakan	✓	

Kesimpulan :

Plugin Octalysis Moodle dinyatakan* :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan masukan dan saran
3. Tidak layak dipergunakan

*(Mohon melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Kritik dan masukan :

Sudah sesuai dengan harapan dan dapat disimplekan lebih dengan baik

Singaraja, 19 Juli 2021


Gede Supriyadinata, S.Pd, M.Pd
 NIP. 199005132002031009

Lampiran 3 Instrumen Uji *Blackbox*

PENGUJIAN FUNGSIONALITAS *PLUGIN MOODLE* DENGAN KONSEP GAMIFIKASI MENGGUNAKAN KERANGKA *OCTALYSIS* MELALUI UJI *BLACKBOX TESTING*

Tujuan : Uji Fungsionalitas *Plugin*

Cara Pengisian : Tuliskan hasil pengujian yang diperoleh dari penggunaan plugin, kemudian beri tanda centang (✓) pada kolom “Sesuai” atau “Tidak”

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
<i>Role Site Administrator</i>						
1	Fitur mengubah <i>credential</i> koneksi <i>websocket</i>	a. Pengguna menginput data pada kolom form, kemudian klik tombol simpan	Muncul pesan sukses “Changes saved”			
2	Fitur uji coba koneksi <i>websocket</i>	a. Pengguna menekan tombol “ <i>Test Connection</i> ” (Sebelumnya sudah tersimpan data valid)	Muncul pesan sukses “Connection is successfully created! Your credential is valid.”			
		b. Pengguna menekan tombol “ <i>Test</i> ”	Muncul pesan peringatan “Connection			

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		<i>Connection</i> ” (Sebelumnya sudah tersimpan data tidak valid [Credential tidak valid])	is failed! Check your credential in Socket Manager.”			
<i>Role Teacher</i>						
3	Fitur manajemen kuis (menambah, mengedit, atau menghapus)	a. Input Quiz Name, Open Date, dan Description, kemudian klik “Save and Display”	Diarahkan ke halaman view			
		b. Pengguna mengosongkan sebagian atau keseluruhan <i>form</i>	Muncul pesan peringatan di field form yang dikosongkan			
		c. Pengguna menambahkan soal dengan import dari Question Bank	Muncul pesan sukses “Question is added to Octa Quiz”			
		d. Pengguna menambahkan lencana dengan import dari Badges	Muncul pesan sukses “Badges is added to Octa Quiz”			
		e. Pengguna mengubah versi soal	Muncul pesan sukses “Question version is successfully changed”			
		f. Pengguna mengubah maximum	Muncul pesan sukses “Question			

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		score soal	maximum score is successfully changed”			
		g. Pengguna menghapus soal dari kuis	Muncul pesan sukses “Question is successfully deleted”			
		h. Pengguna menghapus lencana dari kuis	Muncul pesan sukses “Badge is successfully deleted”			
4	Fitur pengerjaan kuis	a. Pengguna masuk ke halaman view kuis (belum terdapat soal)	Muncul pesan “This quiz is not ready yet!”			
		b. Pengguna masuk ke halaman attempt kuis (tanggal buka kuis belum lewat)	Muncul pesan “Quiz opened at {opened_time}”			
		c. Pengguna masuk ke halaman attempt kuis (belum ada pertanyaan dimulai)	Muncul header dengan pesan “Waiting room ...”			
		d. Pengguna memulai pertanyaan	Timer pada header dan baris soal yang dimulai berjalan			

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		e. Waktu pengerjaan soal selesai	Muncul header dengan pesan "Leaderboard - [question_name]"			
		f. Semua soal pada kuis sudah selesai dikerjakan	Muncul header dengan pesan "Quiz is Finished"			
<i>Role Student</i>						
5	Fitur pengerjaan kuis <i>octalysis</i>	a. Pengguna masuk ke halaman attempt kuis (belum ada pertanyaan dimulai)	Muncul header dengan pesan "Waiting room ..."			
		b. Pengguna menjawab soal sesuai dengan tipe soal yang muncul	Leaderboard di sidebar kanan diupdate timestamp			
		c. Waktu pengerjaan soal selesai	Muncul header dengan pesan "Leaderboard - [question_name]" Muncul papan peringkat di main screen Leaderboard di sidebar kanan diupdate skor dan timestamp			
		d. Semua soal pada kuis sudah selesai dikerjakan	Muncul header dengan pesan "Quiz is Finished" Muncul papan peringkat di main screen			

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
			Leaderboard di sidebar kanan diupdate skor dan timestamp			

Keterangan :

- *Plugin* yang dikembangkan, dapat digunakan oleh tiga *role*: 1) *Site Administrator*, 2) *Teacher*, 3) *Student*.
- Masing-masing *role* memiliki aktivitas tersendiri dalam penggunaan *plugin*.

Hasil :

Total Sesuai : X

Jumlah Kasus : n = 21

Persentase Kesesuaian : $\frac{\text{Total Sesuai}}{\text{Jumlah Kasus}} \times 100\% = \frac{X}{n} \times 100\% = Y\%$

Singaraja, _____

Peneliti

NIM. _____

Lampiran 4 Hasil Uji *Blackbox*

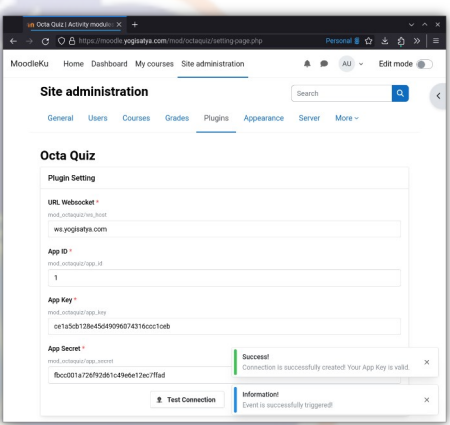
PENGUJIAN FUNGSIONALITAS *PLUGIN MOODLE* DENGAN KONSEP GAMIFIKASI MENGGUNAKAN KERANGKA *OCTALYSIS* MELALUI UJI *BLACKBOX TESTING*

Tujuan : Uji Fungsionalitas *Plugin*

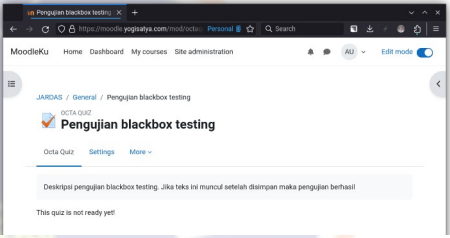
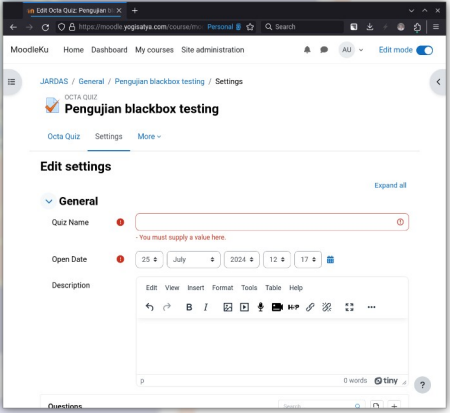
Cara Pengisian : Tuliskan hasil pengujian yang diperoleh dari penggunaan plugin, kemudian beri tanda centang (✓) pada kolom “Sesuai” atau “Tidak”

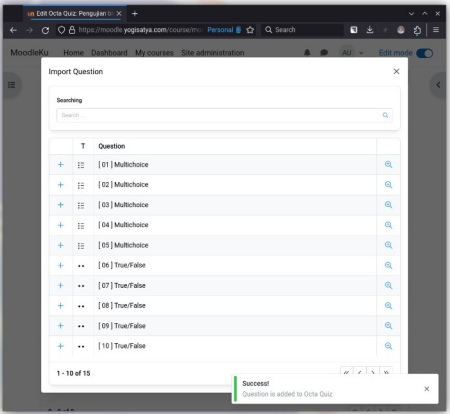
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
<u><i>Role Site Administrator</i></u>						

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
1	Fitur mengubah <i>credential</i> koneksi <i>websocket</i>	a. Pengguna menginput data pada kolom form, kemudian klik tombol simpan	Muncul pesan sukses “Changes saved”		✓	

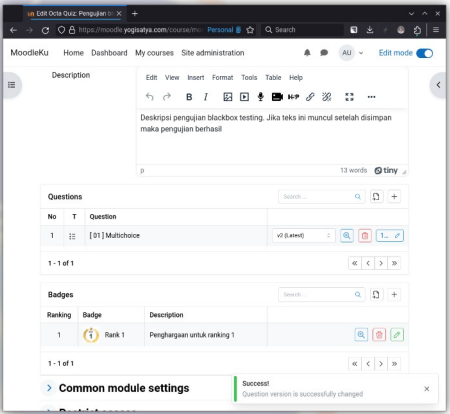
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
2	Fitur uji coba koneksi <i>websocket</i>	a. Pengguna menekan tombol “ <i>Test Connection</i> ” (Sebelumnya sudah tersimpan data valid)	Muncul pesan sukses “Connection is successfully created! Your credential is valid.”		✓	

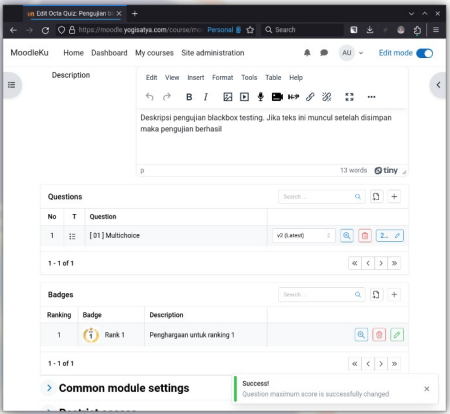
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		b. Pengguna menekan tombol “ <i>Test Connection</i> ” (Sebelumnya sudah tersimpan data tidak valid [Credential tidak valid])	Muncul pesan peringatan “ <i>Connection is failed! Check your credential in Socket Manager.</i> ”		✓	
<i>Role Teacher</i>						

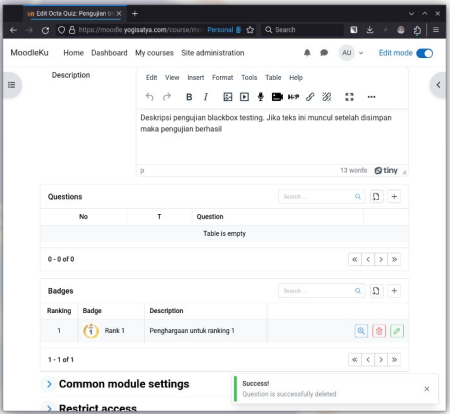
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
3	Fitur manajemen kuis (menambah, mengedit, atau menghapus)	a. Input Quiz Name, Open Date, dan Description, kemudian klik “Save and Display”	Diarahkan ke halaman view		✓	
		b. Pengguna mengosongkan sebagian atau keseluruhan <i>form</i>	Muncul pesan peringatan di field form yang dikosongkan		✓	

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		c. Pengguna menambahkan soal dengan import dari Question Bank	Muncul pesan sukses “Question is added to Octa Quiz”		✓	

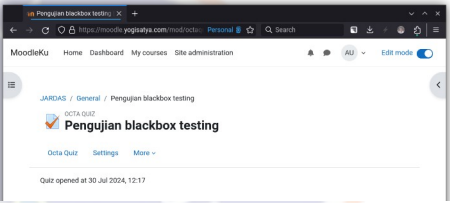
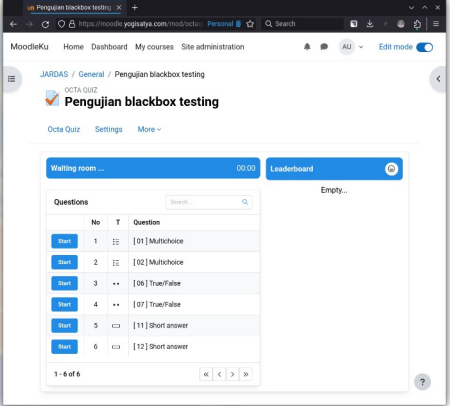
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		d. Pengguna menambahkan rencana dengan import dari Badges	Muncul pesan sukses "Badges is added to Octa Quiz"		✓	

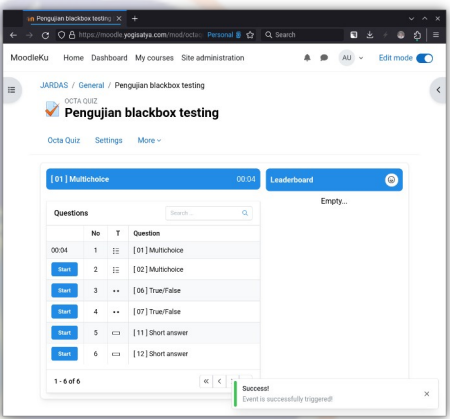
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		e. Pengguna mengubah versi soal	Muncul pesan sukses "Question version is successfully changed"		✓	

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		f. Pengguna mengubah maximum score soal	Muncul pesan sukses “Question maximum score is successfully changed”		✓	

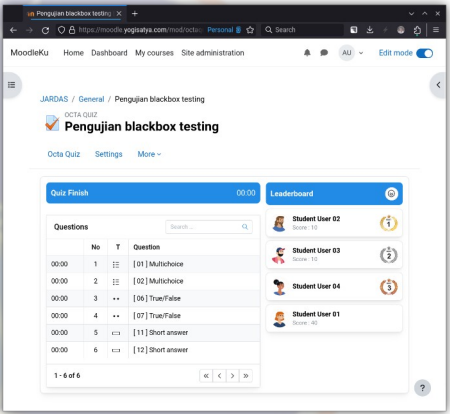
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		g. Pengguna menghapus soal dari kuis	Muncul pesan sukses “Question is successfully deleted”		✓	

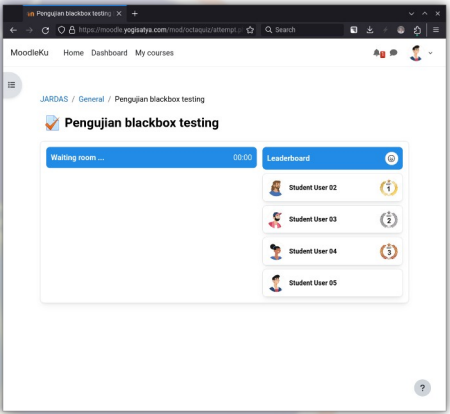
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		h. Pengguna menghapus lencana dari kuis	Muncul pesan sukses “Badge is successfully deleted”		✓	
4	Fitur pengerjaan kuis	a. Pengguna masuk ke halaman view kuis (belum terdapat soal)	Muncul pesan “This quiz is not ready yet!”		✓	

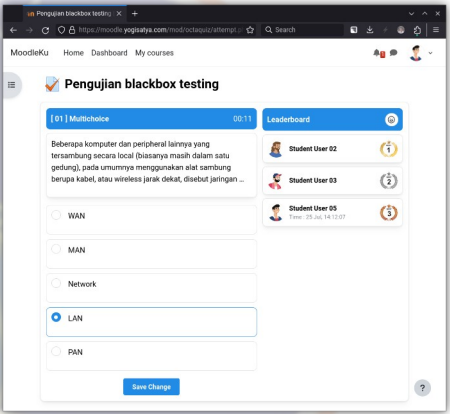
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		b. Pengguna masuk ke halaman attempt kuis (tanggal buka kuis belum lewat)	Muncul pesan “Quiz opened at {opened_time}”		✓	
		c. Pengguna masuk ke halaman attempt kuis (belum ada pertanyaan dimulai)	Muncul header dengan pesan “Waiting room ...”		✓	

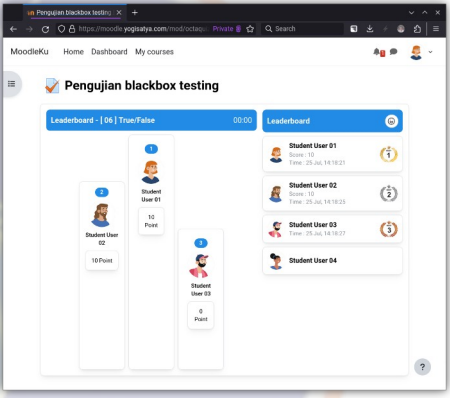
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		d. Pengguna memulai pertanyaan	Timer pada header dan baris soal yang dimulai berjalan		✓	

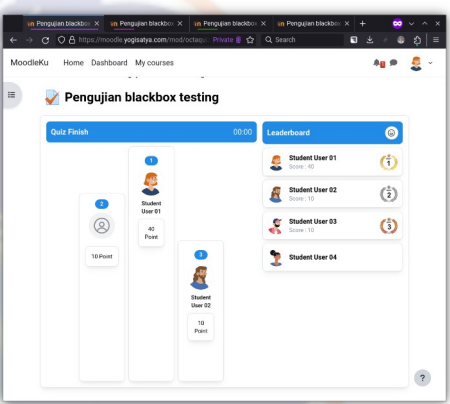
No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		e. Waktu pengerjaan soal selesai	Muncul header dengan pesan “Leaderboard - [question_name]”		✓	

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		f. Semua soal pada kuis sudah selesai dikerjakan	Muncul header dengan pesan “Quiz is Finished”	 <p>The screenshot shows a Moodle quiz interface. At the top, it says 'Quiz Finish' with a timer at 00:00. Below this is a table of questions and a leaderboard. The questions table has 6 rows with columns for question number, type, and question text. The leaderboard shows four users: Student User 02 (Score: 10), Student User 03 (Score: 10), Student User 04 (Score: 3), and Student User 01 (Score: 10).</p>	✓	
<i>Role Student</i>						

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
5	Fitur pengerjaan kuis <i>octalysis</i>	a. Pengguna masuk ke halaman attempt kuis (belum ada pertanyaan dimulai)	Muncul header dengan pesan “Waiting room ...”		✓	

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		b. Pengguna menjawab soal sesuai dengan tipe soal yang muncul	Leaderboard di sidebar kanan diupdate timestamp		✓	

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		c. Waktu pengerjaan soal selesai	<p>Muncul header dengan pesan “Leaderboard - [question_name]”</p> <p>Muncul papan peringkat di main screen</p> <p>Leaderboard di sidebar kanan diupdate skor dan timestamp</p>		✓	

No	Nama Aktivitas	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil	
					Sesuai	Tidak
		d. Semua soal pada kuis sudah selesai dikerjakan	Muncul header dengan pesan “Quiz is Finished” Muncul papan peringkat di main screen Leaderboard di sidebar kanan diupdate skor dan timestamp		✓	

Keterangan :

- *Plugin* yang dikembangkan, dapat digunakan oleh tiga *role*: 1) *Site Administrator*, 2) *Teacher*, 3) *Student*.
- Masing-masing *role* memiliki aktivitas tersendiri dalam penggunaan *plugin*.

Hasil :

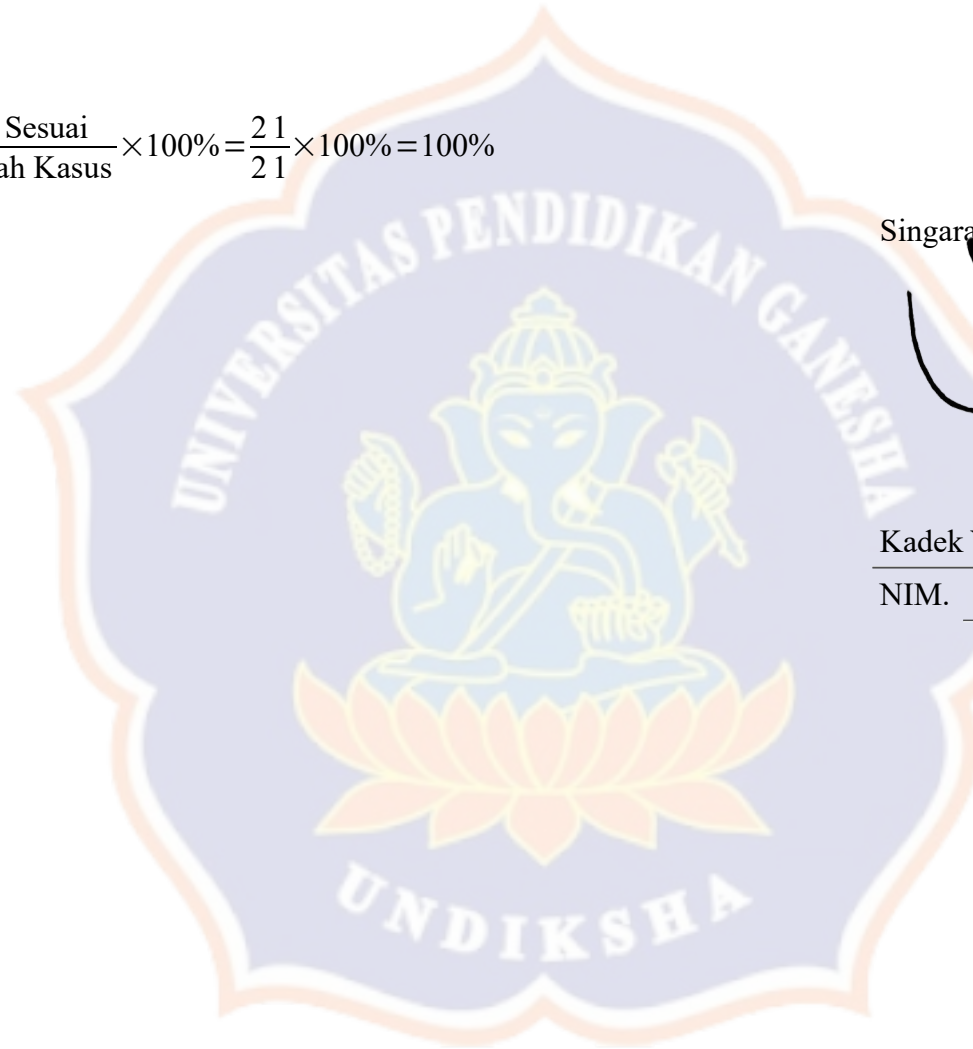
Total Sesuai : 21
 Jumlah Kasus : n = 21

$$\text{Persentase Kesesuaian} : \frac{\text{Total Sesuai}}{\text{Jumlah Kasus}} \times 100\% = \frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$$

Singaraja, 25 Juli 2024

Kadek Yogi Satya Mahayana

NIM. 1715051025



Lampiran 5 Dokumentasi



(Dokumentasi Uji Ahli Media)

