

LAMPIRAN



Lampiran 1. Instrument Uji *White Box*

**ANGKET PENGUJIAN *WHITE BOX*
 GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI
 PADA LONTAR BERBASIS *MOBILE***

Nama :

Pekerjaan :

Tipe Perangkat :

Total RAM :

Versi :

CPU :

PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	PERNYATAAN	KEBERHASILAN	
		Berhasil	Tidak Berhasil
1	Kondisi ketika melihat cerita maka suara latar dan teks akan tampil.		
2	Kondisi ketika pemain menekan tombol <i>skip</i> maka cerita dilewati.		
3	<i>Player</i> akan bergerak maju, mundur, lompat, dan menyerang ketika pemain menekan tombol <i>controller</i> pada <i>stage</i> .		
4	Jika karakter dalam permainan bertumbukan dengan musuh maka <i>Health Point</i> karakter		

No	PERNYATAAN	KEBERHASILAN	
		Berhasil	Tidak Berhasil
	akan berkurang.		
5	Jika pemain belum mengumpulkan <i>item</i> sesuai tantangan, maka pemain tidak bisa melanjutkan ke <i>stage</i> selanjutnya.		
6	Jika pemain belum menyelesaikan <i>mini game</i> stage sebelumnya, maka pemain tidak bisa melanjutkan ke <i>stage</i> selanjutnya.		

Komentar :

.....

.....

.....

.....



.....

Lampiran 2. Instrument Uji Black Box

ANGKET PENGUJIAN BLACK BOX
GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI
PADA LONTAR BERBASIS *MOBILE*

Nama :

Pekerjaan :

Tipe Perangkat :

Total RAM :

Versi :

CPU :

PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Saat aplikasi dibuka akan muncul antarmuka tampilan menu utama		
2	Jika menu <i>icon</i> 'New Game' dipilih, maka akan muncul awal cerita.		
3	Jika menu <i>icon</i> 'Resume' dipilih, maka akan muncul peta dan pemain dapat memilih <i>stage</i> yang telah dimainkan sebelumnya.		
4	Jika menu <i>icon</i> '?' dipilih, maka akan muncul tentang permainan yang menjelaskan halangan, musuh, dan <i>item – item</i> yang harus dikumpulkan.		
5	Jika menu <i>icon</i> 'Pengembang' dipilih, maka akan muncul informasi terkait pengembang.		
6	Jika menu <i>icon</i> 'Sound' dipilih, maka akan muncul pengaturan volume musik.		
7	Jika menu <i>icon</i> 'Keluar' dipilih, maka akan muncul perintah keluar dari <i>game</i> .		

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
8	Pada tahap <i>stage 1</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan tugas mengumpulkan 18 Aksara Bali agar dapat melewati <i>stage</i> ini.		
9	Pada tahap <i>stage 2</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan mengumpulkan 3 item lumba - lumba, rintangan mengalahkan prajurit dan harus menyelesaikan mini game menulis Aksara.		
10	Pada tahap <i>stage 3</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan melawan boss dan harus menyelesaikan mini <i>game Memory Game</i>		
11	Pada tahap <i>stage 4</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan rintangan Gerandong, Buto Ijo dan kala – kala. Dan harus menyelesaikan mini <i>game Pasang Aksara</i> .		
12	Pada tahap <i>stage 5</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan rintangan Gerandong, Buto Ijo dan kala – kala. Dan harus menyelesaikan mini <i>game Puzzle Game Aksara</i> .		
13	Pada tahap <i>stage 6</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan rintangan melawan Raksasa. Dan harus menyelesaikan mini <i>game Word Game Aksara</i> . Setelah berhasil maka cerita penutup akan muncul.		

Komentar :

.....

.....

.....,

.....

Lampiran 3. *Instrument* Uji Ahli Media

**ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA
GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI
PADA LONTAR BERBASIS *MOBILE***

Nama :

Pendidikan :

Status :

PETUNJUK PENGISIAN

Setelah menggunakan aplikasi *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis *Mobile*, jawablah pernyataan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kotak jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<i>Learnability</i>						
1.	Saat menu utama ditampilkan, saya langsung menemukan 6 tombol pada aplikasi.					
2.	Dengan memilih tombol 'Mulai Baru', saya berhasil memulai permainan.					
3.	Saya berhasil mendapatkan aksara bali dan berhasil menuju <i>stage</i> berikutnya.					
4.	Saya dengan mudah mengikuti petunjuk cara permainan dalam <i>stage</i> .					

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Efficiency						
5.	Saya dapat dengan mudah menggunakan tombol ke belakang, ke depan, loncat dan serang dalam <i>game</i> .					
6.	Saya dapat dengan mudah mengerti petunjuk penggunaan aplikasi.					
7.	Saya kesusahan dalam menghindari setiap rintangan.					
Memorability						
8.	Setelah menggunakan <i>game</i> ini, saya mulai terbiasa dan bisa lebih cepat menggunakan tombol dalam permainan.					
9.	Saya menggunakan tombol loncat untuk menghindari setiap rintangan. Dan tombol serang untuk mengalahkan musuh.					
10.	Dalam memainkan aplikasi ini di setiap <i>stage</i> saya harus memahami <i>objective</i> agar dapat menyelesaikan permainan.					
11.	Pada saat percobaan <i>stage</i> 1 dan <i>stage</i> 2 saya berhasil, sedangkan saya gagal pada <i>stage</i> 3.					
Error						
12.	Saya berhasil mengaktifkan dan menonaktifkan suara					
13.	Saya gagal mendapatkan <i>item</i> sesuai <i>objective</i> pada setiap <i>stage</i> ketika pertama kali main.					
14.	Saya berhasil menggerakkan karakter dengan menekan tombol arah ke depan, ke belakang, lompat, dan serang.					
15.	Genta yang saya mainkan ketika terkena kawah berduri akan mati seketika.					
Satisfaction						
16.	Saya senang memainkan <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar.					
17.	<i>Game</i> ini mempermudah saya untuk mengenal dan belajar Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar.					
18.	Tampilan dari <i>game</i> ini sederhana dan sangat mudah dimengerti.					
19.	Saya akan menganjurkan ke					

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
	keluarga/teman/sahabat dan orang sekitar untuk memainkan <i>game</i> ini.					

Komentar :

.....

.....

.....



Lampiran 4. *Instrument* Uji Respon Pengguna

**ANGKET RESPON PENGGUNA
GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI
PADA LONTAR BERBASIS *MOBILE***

Nama :

Pendidikan :

Umur :

PETUNJUK PENGISIAN

Setelah menggunakan aplikasi *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis Mobile, jawablah pernyataan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kotak jawaban yang telah disediakan, untuk keterangan jawaban bisa dilihat dibawah ini:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<i>Sensation</i>						
1.	<i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis Mobile ini mudah dimengerti dan dimainkan, karena tidak rumit, dan didukung dengan teknologi 2D yang mudah dan menarik.					
2.	Dengan memainkan <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada					

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
	Lontar Ketangkasan saya diasah.					
Discovery						
3.	Dengan adanya <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar, saya mendapat pengetahuan baru tentang Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar					
4.	Dengan memainkan <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar belajar aksara bali tidaklah sesulit yang dibayangkan					
Challenge						
5.	Tantangan yang ada didalam game unik dan beragam yang memacu saya untuk menyelesaikannya.					
6.	Dengan adanya <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis <i>Mobile</i> , saya merasa puas karena rintangan pada <i>game</i> dapat saya lalui.					
Fantasy						
7.	Saya merasa senang untuk belajar Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar karena selain saya bisa melestarikan budaya, saya juga ikut membantu program pemerintah untuk menggalakan penggunaan bahasa bali.					
8.	Setelah saya bermain <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis <i>Mobile</i> , saya semakin tertarik untuk belajar Aksara dan Bahasa Bali.					

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<i>Narrative</i>						
9.	Jalan cerita dalam <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis <i>Mobile</i> mengasyikan dan membuat saya semakin penasaran dengan kelanjutan cerita disetiap stage.					
10.	Cerita disetiap stage merepresentasikan keberadaan Lontar yang sesungguhnya dalam kehidupan nyata.					

Komentar :

.....

.....

.....

.....

.....



.....

 Responden

.....

.....












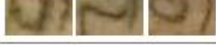





Lampiran 5. Lontar






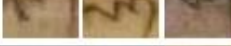






Gambar Lontar yang tersebar di Negara – Negara Asia Tenggara



Lontar yang akan digunakan dalam Content Game



No	Name	Printed Sample	AMADI Lontar Set Sample	Transliteration	UNICODE
1	Gantungan Ha			A	No
2	Gantungan Na			NA	No
3	Gantungan Ca			CA	No
4	Guwung / Cakra	Pangangge Aksara	Pangangge Aksara	RA	No
5	Gantungan Ka			KA	No
6	Gantungan Da			DA	No
7	Gantungan Ta			TA	No
8	Gempelan Sa		N/A	SA	No
9	Suku Kembang	Pangangge Aksara	Pangangge Aksara	WA	No
10	Gantungan La			LA	No
11	Gantungan Ma			MA	No

12	Gantungan Ga			GA	No
13	Gantungan Ba			BA	No
14	Gantungan Nga			NGA	No
15	Gempelan Pa			PA	No
16	Gantungan Ja			JA	No
17	Nania	Pangangge Aksara	Pangangge Aksara	YA	No
18	Gantungan Nya			NYA	No

Lampiran 6. Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Waktu Kegiatan (2019)																															
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi Lapangan																																
2	Pengajuan Topik Penelitian					■																											
3	Penyusunan Proposal dan bimbingan						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
4	Seminar Proposal																																
5	Analisis Kebutuhan																																
6	Desain																																
7	Implementasi/Pembuatan Kode Program																																
8	Pengujian																																
9	Penyusunan Laporan Skripsi																																
10	Ujian Skripsi																																



Lampiran 7. Pengujian *White Box*

**ANGKET PENGUJIAN *WHITE BOX*
GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI
PADA LONTAR BERBASIS *MOBILE***

Nama : Kadek Teguh Yoni Aditya
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Tipe Perangkat : Xiaomi Note 4
 Total RAM : 3 GB
 Versi : Android v.8 (oreo)
 CPU : Octa Core 2.4 GHz

PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	PERNYATAAN	KEBERHASILAN	
		Berhasil	Tidak Berhasil
1	Kondisi ketika melihat cerita maka suara latar dan teks akan tampil.	✓	
2	Kondisi ketika pemain menekan tombol <i>skip</i> maka cerita dilewati.	✓	
3	<i>Player</i> akan bergerak maju, mundur, lompat, dan menyerang ketika pemain menekan tombol <i>controller</i> pada <i>stage</i> .	✓	
4	Jika karakter dalam permainan bertumbukan dengan musuh maka <i>Health Point</i> karakter akan berkurang.	✓	

No	PERNYATAAN	KEBERHASILAN	
		Berhasil	Tidak Berhasil
5	Jika pemain belum mengumpulkan <i>item</i> sesuai tantangan, maka pemain tidak bisa melanjutkan ke <i>stage</i> selanjutnya.	✓	
6	Jika pemain belum menyelesaikan <i>mini game</i> stage sebelumnya, maka pemain tidak bisa melanjutkan ke <i>stage</i> selanjutnya.	✓	

Komentar :

Sudah berhasil, siap ke tahap selanjutnya

Singaraja, 29 September 2019

[Signature]

Kadek Teguh Yogi Adhika

Lampiran 8. Pengujian *Black Box*

**ANGKET PENGUJIAN BLACK BOX
GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI
PADA LONTAR BERBASIS *MOBILE***

Nama : Kadet Teguh Yosi Mulya
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Tipe Perangkat : Komputer 4
 Total RAM : 3 GB
 Versi : Android V-8 (oreo)
 CPU : Octa Core 2.4 GHz

PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Saat aplikasi dibuka akan muncul antarmuka tampilan menu utama	✓	
2	Jika menu <i>icon</i> "New Game" dipilih, maka akan muncul awal cerita.	✓	
3	Jika menu <i>icon</i> "Resume" dipilih, maka akan muncul peta dan pemain dapat memilih <i>stage</i> yang telah dimainkan sebelumnya.	✓	
4	Jika menu <i>icon</i> "T" dipilih, maka akan muncul tentang permainan yang menjelaskan halangan, musuh, dan <i>item - item</i> yang harus dikumpulkan.	✓	
5	Jika menu <i>icon</i> "Pengembang" dipilih, maka akan muncul informasi terkait pengembang.	✓	
6	Jika menu <i>icon</i> "Sound" dipilih, maka akan muncul pengaturan volume musik.	✓	
7	Jika menu <i>icon</i> "Keluar" dipilih, maka akan muncul perintah keluar dari <i>game</i> .	✓	

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
8	Pada tahap <i>stage 1</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan tugas mengumpulkan 18 Aksara Bali agar dapat melewati <i>stage</i> ini.	✓	
9	Pada tahap <i>stage 2</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan mengumpulkan 3 item lumba - lumba, rintangan mengalahkan prajurit dan harus menyelesaikan mini game menulis Aksara.	✓	
10	Pada tahap <i>stage 3</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan melawan boss dan harus menyelesaikan mini game <i>Memory Game</i>	✓	
11	Pada tahap <i>stage 4</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan rintangan Gerandong, Buto Ijo dan kala - kala. Dan harus menyelesaikan mini game Pasang Aksara.	✓	
12	Pada tahap <i>stage 5</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan rintangan Gerandong, Buto Ijo dan kala - kala. Dan harus menyelesaikan mini game <i>Puzzle Game Aksara</i> .	✓	
13	Pada tahap <i>stage 6</i> dipilih, maka pemain memulai permainan dengan rintangan melawan Raksasa. Dan harus menyelesaikan mini game <i>Word Game Aksara</i> . Setelah berhasil maka cerita penutup akan muncul.	✓	

Komentar :

Sudah berhasil, siap ke tahap selanjutnya

Singaraja 29 September 2019

[Signature]

Kadek Teguh Yogi A.

**ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA
GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI
PADA LONTAR BERBASIS MOBILE**

Nama : Jendi Maysanjaya
Pendidikan : SI
Status : Dosen

PETUNJUK PENGISIAN

Setelah menggunakan aplikasi *Game Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali* pada Lontar Berbasis *Mobile*, jawablah pernyataan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (✓) pada salah satu kotak jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Learnability						
1.	Saat menu utama ditampilkan, saya langsung menemukan 6 tombol pada aplikasi.					✓
2.	Dengan memilih tombol 'Mulai Baru', saya berhasil memulai permainan.				✓	
3.	Saya berhasil mendapatkan aksara bali dan berhasil menuju <i>stage</i> berikutnya.					✓
4.	Saya dengan mudah mengikuti petunjuk cara permainan dalam <i>stage</i> .				✓	
Efficiency						
5.	Saya dapat dengan mudah menggunakan					

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
	tombol ke belakang, ke depan, loncat dan serang dalam <i>game</i> .				✓	
6.	Saya dapat dengan mudah mengerti petunjuk penggunaan aplikasi.				✓	
7.	Saya kesusahan dalam menghindari setiap rintangan.		✓			
Memorability						
8.	Setelah menggunakan <i>game</i> ini, saya mulai terbiasa dan bisa lebih cepat menggunakan tombol dalam permainan.				✓	
9.	Saya menggunakan tombol loncat untuk menghindari setiap rintangan. Dan tombol serang untuk mengalahkan musuh.				✓	
10.	Dalam memainkan aplikasi ini di setiap <i>stage</i> saya harus memahami <i>objective</i> agar dapat menyelesaikan permainan.				✓	
11.	Pada saat percobaan <i>stage</i> 1 dan <i>stage</i> 2 saya berhasil, sedangkan saya gagal pada <i>stage</i> 3.			✓		
Error						
12.	Saya berhasil mengaktifkan dan menonaktifkan suara					✓
13.	Saya gagal mendapatkan <i>item</i> sesuai <i>objective</i> pada setiap <i>stage</i> ketika pertama kali main.		✓			
14.	Saya berhasil menggerakkan karakter dengan menekan tombol arah ke depan, ke belakang, lompat, dan serang.				✓	
15.	Genta yang saya mainkan ketika terkena kawah berduri akan mati seketika.				✓	
Satisfaction						
16.	Saya senang memainkan <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar.				✓	
17.	<i>Game</i> ini mempermudah saya untuk mengenal dan belajar Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar.				✓	
18.	Tampilan dari <i>game</i> ini sederhana dan sangat mudah dimengerti.				✓	
19.	Saya akan menganjurkan ke keluarga/teman/sahabat dan orang sekitar untuk memainkan <i>game</i> ini.				✓	

Komentar :

- cek bagian informasi, typo, tanda close
- visibilitas tombol permainan
- awal game berikan semacam tour guide kepada user untuk fungsionalitas tombol permainan
- tata letak health, poin, objective
- fungsionalitas tombol resume ketika pertama kali bermain
- pertimbangkan batasan ketika karakter mati
- perhatikan copyright back sound

Singaraja,

26/9/2019

Ahli Media



Dendi Maysanjaya

**ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA
GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI
PADA LONTAR BERBASIS *MOBILE***

Nama : I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom
 Pendidikan : S2
 Status : Dosen

PETUNJUK PENGISIAN

Setelah menggunakan aplikasi *Game Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali* pada Lontar Berbasis *Mobile*, jawablah pernyataan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (✓) pada salah satu kotak jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<i>Learnability</i>						
1.	Saat menu utama ditampilkan, saya langsung menemukan 6 tombol pada aplikasi.				✓	
2.	Dengan memilih tombol 'Mulai Baru', saya berhasil memulai permainan.				✓	
3.	Saya berhasil mendapatkan aksara bali dan berhasil menuju <i>stage</i> berikutnya.				✓	
4.	Saya dengan mudah mengikuti petunjuk cara permainan dalam <i>stage</i> .					✓
<i>Efficiency</i>						
5.	Saya dapat dengan mudah menggunakan					

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
	tombol ke belakang, ke depan, loncat dan serang dalam <i>game</i> .					✓
6.	Saya dapat dengan mudah mengerti petunjuk penggunaan aplikasi.				✓	
7.	Saya kesusahan dalam menghindari setiap rintangan.				✓	
Memorability						
8.	Setelah menggunakan <i>game</i> ini, saya mulai terbiasa dan bisa lebih cepat menggunakan tombol dalam permainan.					✓
9.	Saya menggunakan tombol loncat untuk menghindari setiap rintangan. Dan tombol serang untuk mengalahkan musuh.				✓	
10.	Dalam memainkan aplikasi ini di setiap <i>stage</i> saya harus memahami <i>objective</i> agar dapat menyelesaikan permainan.			✓		
11.	Pada saat percobaan <i>stage</i> 1 dan <i>stage</i> 2 saya berhasil, sedangkan saya gagal pada <i>stage</i> 3.				✓	
Error						
12.	Saya berhasil mengaktifkan dan menonaktifkan suara				✓	
13.	Saya gagal mendapatkan <i>item</i> sesuai <i>objective</i> pada setiap <i>stage</i> ketika pertama kali main.				✓	
14.	Saya berhasil menggerakkan karakter dengan menekan tombol arah ke depan, ke belakang, lompat, dan serang.					✓
15.	Genta yang saya mainkan ketika terkena kawah berduri akan mati seketika.			✓		
Satisfaction						
16.	Saya senang memainkan <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar.				✓	
17.	<i>Game</i> ini mempermudah saya untuk mengenal dan belajar Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar.			✓		
18.	Tampilan dari <i>game</i> ini sederhana dan sangat mudah dimengerti.				✓	
19.	Saya akan menganjurkan ke keluarga/teman/sahabat dan orang sekitar untuk memainkan <i>game</i> ini.				✓	✓

Komentar :

- Persepsi Persepsi Wana
- Sistem feed back

Singaraja,

26 September 2019

Ahli Media



I Ketut Resda Artha

Lampiran 10. Pengujian Respon Pengguna

**ANGKET RESPON PENGGUNA
GAME EDUKASI TEMATIK AKSARA DAN BAHASA BALI PADA
LONTAR BERBASIS MOBILE**

Nama : 1 Nayan Agus Ayun Andi Jumarati
Pendidikan : S1 Pendidikan Teknik Informatika
Umur : 21

PETUNJUK PENGISIAN

Setelah menggunakan aplikasi *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis Mobile, jawablah pernyataan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (✓) pada salah satu kotak jawaban yang telah disediakan, untuk keterangan jawaban bisa dilihat dibawah ini:

- SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Sensation						
1.	<i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis Mobile ini mudah dimengerti dan dimainkan, karena tidak rumit, dan didukung dengan teknologi 2D yang mudah dan menarik.					✓
2.	Dengan memainkan <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Ketangkasan saya diasah.					✓
Discovery						
3.	Dengan adanya <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar, saya					

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
	mendapat pengetahuan baru tentang Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar				✓	
4.	Dengan memainkan <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar belajar aksara bali tidaklah sesulit yang dibayangkan				✓	
Challenge						
5.	Tantangan yang ada didalam game unik dan beragam yang memacu saya untuk menyelesaikannya.					✓
6.	Dengan adanya <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis <i>Mobile</i> , saya merasa puas karena rintangan pada <i>game</i> dapat saya lalui.					✓
Fantasy						
7.	Saya merasa senang untuk belajar Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar karena selain saya bisa melestarikan budaya, saya juga ikut membantu program pemerintah untuk menggalakan penggunaan bahasa bali.					✓
8.	Setelah saya bermain <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis <i>Mobile</i> , saya semakin tertarik untuk belajar Aksara dan Bahasa Bali.				✓	
Native						
9.	Jalan cerita dalam <i>Game</i> Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis <i>Mobile</i> mengasyikan dan membuat saya semakin penasaran dengan kelanjutan cerita disetiap stage.				✓	
10.	Cerita disetiap stage merepresentasikan					

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
	keberadaan Lontar yang sesungguhnya dalam kehidupan nyata.					✓

Komentar :

Gamedutasi sangat menarik, siap untuk dihibur bahkan dimasyarakat.

Singaraja 26 September 2019
Responden

I Wayan Agus Ayun Aedi

Lampiran 11. Dokumentasi Pengujian Ahli Media



Ahli Media 1 (I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng.)

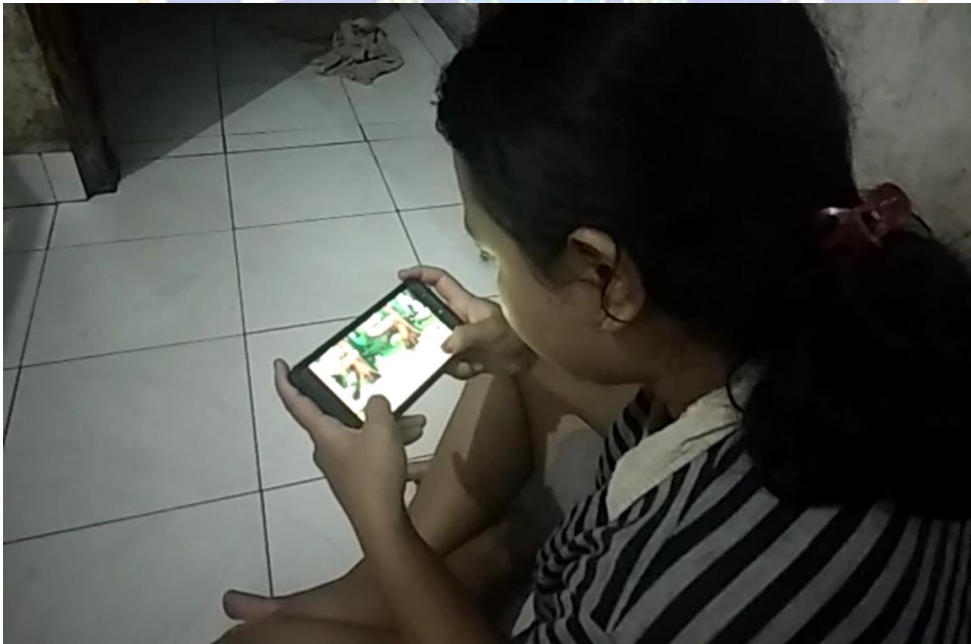


Ahli Media 2 (I Ketut Resika Arthana, S.T.,M.Kom.)

Lampiran 12. Dokumentasi Pengujian Respon Pengguna



Mahasiswa



Pelajar SMA