

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 15/PINF/PB/I/2019**

**TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) MAHASISWA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan Tugas Akhir Skripsi (TAS) mahasiswa, dipandang perlu mengangkat dosen pembimbingnya;
b. bahwa untuk keperluan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu menetapkan Keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi (TAS) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mengingat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Universitas;
4. Peraturan Mendiknas RI Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Peraturan Mendiknas RI Nomor 34 Tahun 2011 Tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 98/MPK.A4/KP/2013 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
7. Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2014 tentang Peraturan Akademik;
8. Keputusan Rektor Nomor 800/UN.34/KP/2016 tahun 2016 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.**

- PERTAMA : Mengangkat Saudara :

Nama : Handaru Jati, ST.,M.M.,M.T.,Ph.D.
NIP : 19740511 199903 1 002
Pangkat/Golongan : Penata Tk.I , III/d
Jabatan Akademik : Lektor

sebagai Dosen Pembimbing Untuk mahasiswa penyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) :

Nama : Ahmad Muzaki Salman Alfaris
NIM : 12520241035
Prodi Studi : Pend. Teknik Informatika - S1
Judul Skripsi/TA : SCRAMSIS GAMES (SCRAMBLE SINTAKS) INOVASI PERMAINAN EDUKATIF SINTAKS PEMROGRAMAN DASAR UNTUK KELAS XI RPL SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES

- KEDUA : Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA bertugas merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mempertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatan bimbingan terhadap mahasiswa sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA sampai mahasiswa dimaksud dinyatakan lulus.
- KETIGA : Biaya yang diperlukan dengan adanya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2019.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 28 Januari 2019.

Tembusan Keputusan Dekan ini disampaikan kepada :

1. Para Wakil Dekan Fakultas Teknik;
 2. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Teknik;
 3. Kepala Subbagian Keuangan dan Akuntansi Fakultas Teknik;
 4. Kepala Subbagian Pendidikan Fakultas Teknik;
 5. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik;
 6. Mahasiswa yang bersangkutan;
- Universitas Negeri Yogyakarta.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 28 Januari 2019

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,



Dr. Ir. Drs. WIDARTO, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Lampiran 2. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 233/UN34.15/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

18 Februari 2019

Yth. Kepala SMK Muhammadiyah 1 Wates
Gadingan, Wates, Kulonprogo, D.I. Yogyakarta 55611

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Tugas Akhir Skripsi" atas nama :

Nama : Ahmad Muzaki Salman Alfaris
NIM : 12520241035
Fakultas : Fakultas Teknik
Program Studi : Pend. Teknik Informatika - S1
Waktu Pelaksanaan Observasi : 20 - 28 Februari 2019
Judul / Keperluan : SMK Muhammadiyah 1 Wates

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Dekan.

Dr. Ir. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

- Tembusan :
 1. Sub. Bagian Pendidikan;
 2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 251/UN34.15/LT/2019
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

8 Mei 2019

Yth . 1. Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Wates Kulonprogo
2. Kepala SMK Muhammadiyah 1 Wates
Gadingan, Wates, Kulonprogo, D.I. Yogyakarta 55611

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ahmad Muzaki Salman Alfaris
NIM : 12520241035
Program Studi : Pend. Teknik Informatika - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : SCRAMSIS GAMES (SCRAMBLE SINTAKS) INOVASI PERMAINAN
EDUKATIF SINTAKS PEMROGRAMAN DASAR UNTUK KELAS X TKJ
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES
Waktu Penelitian : 13 Mei - 31 Juli 2019

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,

Dr. Ir. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP 19631230 198812 1 001

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4.Surat Permohonan Uji Kelayakan Media Ahli 1



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281 Telp. (0274)586168

Hal : Permohonan Uji Kelayakan Media
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.
Bapak Drs. Tuhadi
di SMK Muhammadiyah 1 Wates

Dengan Hormat,

Dalam rangka memperoleh data uji kelayakan *game* edukasi dengan judul penelitian skripsi "Scramsis *Game* (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates", maka dengan ini saya :

Nama : Ahmad Muzaki Salman Alfaris
NIM : 12520241035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Dosen Pembimbing : Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.
mengajukan permohonan untuk bersedia memberikan **saran, komentar, serta penilaian validasi materi** pada lembar uji kelayakan materi yang terlampir berikut.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,
Pemohon,

Ahmad Muzaki Salman Alfaris
NIM. 12520241035

Mengetahui,

Kaprodi P.T. Informatika

Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.
NIP. 197405111999031002

Pembimbing TAS

Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.
NIP. 197405111999031002

Lampiran 5. Surat Permohonan Uji Kelayakan Media Ahli 2



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281 Telp. (0274)588168

Hal : Permohonan Uji Kelayakan Media
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.
Ibu Dra. Peni Akhadiyati
di SMK Muhammadiyah 1 Wates

Dengan Hormat,

Dalam rangka memperoleh data uji kelayakan *game* edukasi dengan judul penelitian skripsi "Scramsis Game (Scramble Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates", maka dengan ini saya :

Nama : Ahmad Muzaki Salman Alfaris
NIM : 12520241035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Dosen Pembimbing : Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.
mengajukan permohonan untuk bersedia memberikan **saran, komentar, serta penilaian validasi materi** pada lembar uji kelayakan materi yang terlampir berikut.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,
Pemohon,

Ahmad Muzaki Salman Alfaris
NIM. 12520241035

Mengetahui,

Kaprodi P.T. Informatika

Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.
NIP. 197405111999031002

Pembimbing TAS

Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.
NIP. 197405111999031002

Lampiran 6. Surat Permohonan Uji Kelayakan Materi Ahli 1



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281 Telp. (0274)586168

Hal : Permohonan Uji Kelayakan Materi

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.

AD Syerit Zulfinda Tahdin, S.Pd.

Guru Teknik Komputer Jaringan

di SMK Muhammadiyah 1 Wates

Dengan Hormat,

Dalam rangka memperoleh data uji kelayakan *game* edukasi dengan judul penelitian skripsi "Scramsris *Game* (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates", maka dengan ini saya :

Nama : Ahmad Muzaki Salman Alfaris

NIM : 12520241035

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Dosen Pembimbing : Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.

mengajukan permohonan untuk bersedia memberikan **saran, komentar, serta penilaian validasi materi** pada lembar uji kelayakan materi yang terlampir berikut.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

Pemohon,

Ahmad Muzaki Salman Alfaris

NIM. 12520241035

Mengetahui,

Kaprodi P.T. Informatika

Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.

NIP. 197405111999031002

Pembimbing TAS

Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.

NIP. 197405111999031002

Lampiran 7. Surat Permohonan Kelayakan Materi Ahli 2



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281 Telp. (0274)586168

Hal : Permohonan Uji Kelayakan Materi
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.

Ibu Asli Khatul Khasanah, S.Pd.

Guru Teknik Komputer Jaringan

di SMK Muhammadiyah 1 Wates

Dengan Hormat,

Dalam rangka memperoleh data uji kelayakan *game* edukasi dengan judul penelitian skripsi "Scramsis *Game* (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates", maka dengan ini saya :

Nama : Ahmad Muzaki Salman Alfaris

NIM : 12520241035

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Dosen Pembimbing : Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.

mengajukan permohonan untuk bersedia memberikan **saran, komentar, serta penilaian validasi materi** pada lembar uji kelayakan materi yang terlampir berikut.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

Pemohon,

Ahmad Muzaki Salman Alfaris

NIM. 12520241035

Mengetahui,

Kaprodi P.T. Informatika

Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.

NIP. 197405111999031002

Pembimbing TAS

Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D.

NIP. 197405111999031002

Lampiran 8. Hasil Uji Kelayakan Media Ahli 1

UJI KELAYAKAN MEDIA

Scrams Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates

Nama : TUHADI

Keahlian / Pekerjaan : GURU

Instansi : SMK Muhammadiyah 1 Wates / Cp.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat Anda selaku responden terhadap penggunaan "Scrams Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates".

Keterangan Pilihan:

1 = Sangat Tidak Layak 2 = Tidak Layak

3 = Cukup Layak 4 = Layak 5 = Sangat Layak

No	Aspek	Indikator	Jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	a. Tata letak				✓	
		b. Penggunaan warna					✓
		c. Kualitas teks (ukuran, jenis <i>font</i> , warna)				✓	
		d. Kualitas gambar (resolusi, relevansi dengan materi)				✓	

	e. Kualitas animasi(resolusi, relevansi dengan materi)					✓
	f. Kualitas audio/video (resolusi, relevansi dengan materi)				✓	
	g. Fungsi navigasi				✓	
	h. Konsistensi navigasi				✓	
	i. Kekontrasan latar belakang dengan objek depan				✓	
	j. spasi					✓

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

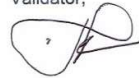
Setelah dilakukan kajian aplikasi ini dinyatakan *) :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

*) Pilih salah satu dan beri tanda

Yogyakarta,

Validator,



TUHNDI

NIP. 19670424 200701 1012

Lampiran 9. Hasil Uji Kelayakan Media Ahli 2

UJI KELAYAKAN MEDIA

Scramsis Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks

Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates

Nama : Beni Akhadiyah

Keahlian / Pekerjaan : Guru

Instansi : SMK Muh. 1 Klaten

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat Anda selaku responden terhadap penggunaan "Scramsis Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates".

Keterangan Pilihan:

1 = Sangat Tidak Layak 2 = Tidak Layak

3 = Cukup Layak 4 = Layak 5 = Sangat Layak

No	Aspek	Indikator	Jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	a. Tata letak			✗	✓	
		b. Penggunaan warna				✓	
		c. Kualitas teks (ukuran, jenis <i>font</i> , warna)				✓	
		d. Kualitas gambar (resolusi, relevansi dengan materi)				✓	

	e. Kualitas animasi(resolusi, relevansi dengan materi)					✓
	f. Kualitas audio/video (resolusi, relevansi dengan materi)				✓	
	g. Fungsi navigasi					✓
	h. Konsistensi navigasi					✓
	i. Kekontrasan latar belakang dengan objek depan				✓	
	j. spasi				✓	

Komentar dan Saran

~ Sudah bagus

~ Saran : navigasi menu utama bisa ditampilkan dengan bentuk kotak yg lebih menarik agar kerannya tidak kaku.


Setelah dilakukan kajian aplikasi ini dinyatakan *) :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

*) Pilih salah satu dan beri tanda

Yogyakarta,

Validator,


Peni Akhadiyah.....

NIP. 19610312 198703 2005-

Lampiran 10. Hasil Uji Kelayakan Materi Ahli 1

UJI KELAYAKAN MATERI

Scramsis Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks

Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates

Nama : AD Syarif Zulfanda Taldan

Keahlian / Pekerjaan : Guru

Instansi : SMK Muhammadiyah 1 Wates

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat Anda selaku responden terhadap penggunaan "Scramsis Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates".

Keterangan Pilihan:

1 = Sangat Tidak Layak 2 = Tidak Layak

3 = Cukup Layak 4 = Layak 5 = Sangat Layak

No	Aspek	Indikator	Jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Isi Materi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar				✓	
		b. Kebenaran struktur materi					✓
		c. Keakuratan isi materi					✓
		d. Kebenaran tata bahasa				✓	

		e. Kebenaran ejaan				✓	
		f. Kebenaran istilah					✓
		g. Kebenaran tanda baca				✓	
		h. Kebenaran kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna				✓	
2.	Kualitas Instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar				✓	
		b. Memberikan bantuan untuk belajar					✓
		c. Dapat memotivasi peserta didik					✓
		d. Dapat memberikan dampak bagi peserta didik			✓		
		e. Dapat memberikan dampak bagi guru dan pembelajarnya				✓	

Komentar dan Saran

i. Waktu tiap soal terlalu sedikit. Perlu ditambahkan waktu (\pm 30 detik)


Setelah dilakukan kajian aplikasi ini dinyatakan *) :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

*) Pilih salah satu dan beri tanda

Yogyakarta,

Validator,


A.D. Syarif 20.11

Lampiran 11. Hasil Uji Kelayakan Materi Ahli 2

UJI KELAYAKAN MATERI

Scramsis Games (*Scramble Sintaks*) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks

Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates

Nama : Asli Khakul Khasanah, S.Pd.

Keahlian / Pekerjaan : Guru

Instansi : SMK Muh 1 Wates

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat Anda selaku responden terhadap penggunaan "Scramsis Games (*Scramble Sintaks*) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates".

Keterangan Pilihan:

1 = Sangat Tidak Layak 2 = Tidak Layak

3 = Cukup Layak 4 = Layak 5 = Sangat Layak

No	Aspek	Indikator	Jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Isi Materi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar					✓
		b. Kebenaran struktur materi					✓
		c. Keakuratan isi materi				✓	
		d. Kebenaran tata bahasa				✓	

		e. Kebenaran ejaan						✓
		f. Kebenaran istilah						✓
		g. Kebenaran tanda baca						✓
		h. Kebenaran kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna					✓	
2.	Kualitas Instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar						✓
		b. Memberikan bantuan untuk belajar					✓	
		c. Dapat memotivasi peserta didik						✓
		d. Dapat memberikan dampak bagi peserta didik						✓
		e. Dapat memberikan dampak bagi guru dan pembelajarnya						✓

Komentar dan Saran

Antara Syntak dan pertanyaan harap dibedakan dalam penulisan.

.....

.....

.....

.....

.....

Setelah dilakukan kajian aplikasi ini dinyatakan *) :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

*) Pilih salah satu dan beri tanda

Yogyakarta,

Validator,



Asli Khatul Khasanah, S.Pd

NBM. 12049316123 7965

Lampiran 12. Hasil Uji Kualitas *Functional Suitability* Developer 1

UJI KUALITAS *FUNCTIONAL SUITABILITY*

Scramsis Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks

Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates

Nama : Tri Nugroha

Keahlian / Pekerjaan : Game Front-End Developer

Instansi : Merapitech Game Studio

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda *check* () pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian untuk pengujian *functionality* pada "Scramsis Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates" sesuai dengan pendapat Anda.

Sukses = Jika fungsi dapat dijalankan dengan benar.

Gagal = Jika fungsi tidak dapat dijalankan dengan benar.

No.	Fungsi	Hasil Yang Diharapkan	Tarf Ketercapaian	
			Sukses	Gagal
1	Menu Utama / Masuk	Dapat menampilkan Halaman Utama Permainan.	✓	
2	Menu Ayo Main	Dapat memulai permainan dengan menampilkan halaman level terlebih dahulu.	✓	

3	Menu Pengaturan	Dapat menampilkan halaman pengaturan permainan.	✓	
4	Menu Profil	Dapat menampilkan Menu profil pengembang permainan dan informasi permainan.	✓	
5	Menu Cara Bermain	Dapat menampilkan halaman cara bermain permainan yang benar.	✓	
6	Menu Petunjuk	Dapat menampilkan halaman petunjuk yang menampilkan fungsi dari tombol navigasi.	✓	
7	Navigasi Musik	Dapat mengatur volume musik yang dimainkan dalam permainan.	✓	
8	Navigasi <i>Sound Effect</i>	Dapat mengatur <i>effect</i> suara saat menekan tombol.	✓	
9	Navigasi Kembali	Dapat kembali ke halaman sebelumnya.	✓	
10	Navigasi <i>Home</i>	Dapat kembali ke Menu Utama.	✓	
11	Level 1	Dapat Menampilkan halaman level 1 permainan <i>scramble</i>	✓	
12	Level 2	Dapat Menampilkan halaman level 2 permainan <i>scramble</i> .	✓	
13	Level 3	Dapat Menampilkan halaman level 3 permainan <i>scramble</i> .	✓	

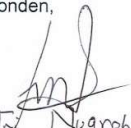
14	<i>Lock level</i>	Level 2 akan terkunci sebelum menyelesaikan level 1. Level 3 akan terkunci sebelum menyelesaikan level 2.	✓	
15	Menampilkan Sintaks/soal	Sintaks/soal dapat di tampilkan dalam halaman permainan.	✓	
16	Menampilkan Huruf Acak (<i>Scramble</i>)	Huruf dapat di acak dan disusun sesuai dengan sintaks/soal.	✓	
17	Hitung Mundur	Hitung mundur sebagai <i>timer</i> dalam bermain dapat berjalan dengan baik.	✓	
18	Penambahan Skor	Penambahan skor dapat berjalan dengan baik.	✓	
19	Jumlah Skor	Dapat menampilkan jumlah skor saat permainan telah diselesaikan.	✓	
20	<i>Reward</i> Bintang	Dapat menampilkan bintang sesuai dengan skor yang di dapat.	✓	
21	Tombol Keluar	Dapat keluar dari permainan.	✓	

Komentar dan Saran :

- Gameplay simpel, menarik, dan mengena
- Tampilan bersih dan konsisten
- petu diberikan konfirmasi ketika keluar permainan
- animasi terlalu lama

Yogyakarta,

Responden,


(Tri Nugroho)

Lampiran 13. Uji Kualitas *Functional Suitability* Developer 2

UJI KUALITAS *FUNCTIONAL SUITABILITY*

Scramsis Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks
Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates

Nama : Fikry Abdulloh Aziz
Keahlian / Pekerjaan : Programmer
Instansi : Create Studio

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda *check* () pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian untuk pengujian *functionality* pada "Scramsis Games (*Scramble* Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates" sesuai dengan pendapat Anda.

Sukses = Jika fungsi dapat dijalankan dengan benar.

Gagal = Jika fungsi tidak dapat dijalankan dengan benar.

No.	Fungsi	Hasil Yang Diharapkan	Tarf Ketercapaian	
			Sukses	Gagal
1	Menu Utama / Masuk	Dapat menampilkan Halaman Utama Permainan.	✓	
2	Menu Ayo Main	Dapat memulai permainan dengan menampilkan halaman level terlebih dahulu.	✓	

3	Menu Pengaturan	Dapat menampilkan halaman pengaturan permainan.	✓	
4	Menu Profil	Dapat menampilkan Menu profil pengembang permainan dan informasi permainan.	✓	
5	Menu Cara Bermain	Dapat menampilkan halaman cara bermain permainan yang benar.	✓	
6	Menu Petunjuk	Dapat menampilkan halaman petunjuk yang menampilkan fungsi dari tombol navigasi.	✓	
7	Navigasi Musik	Dapat mengatur volume musik yang dimainkan dalam permainan.	✓	
8	Navigasi Sound Effect	Dapat mengatur effect suara saat menekan tombol.	✓	
9	Navigasi Kembali	Dapat kembali ke halaman sebelumnya.	✓	
10	Navigasi Home	Dapat kembali ke Menu Utama.	✓	
11	Level 1	Dapat Menampilkan halaman level 1 permainan <i>scramble</i>	✓	
12	Level 2	Dapat Menampilkan halaman level 2 permainan <i>scramble</i> .	✓	
13	Level 3	Dapat Menampilkan halaman level 3 permainan <i>scramble</i> .	✓	

14	<i>Lock level</i>	Level 2 akan terkunci sebelum menyelesaikan level 1. Level 3 akan terkunci sebelum menyelesaikan level 2.	✓	
15	Menampilkan Sintaks/soal	Sintaks/soal dapat di tampilkan dalam halaman permainan.	✓	
16	Menampilkan Huruf Acak (<i>Scramble</i>)	Huruf dapat di acak dan disusun sesuai dengan sintaks/soal.	✓	
17	Hitung Mundur	Hitung mundur sebagai <i>timer</i> dalam bermain dapat berjalan dengan baik.	✓	
18	Penambahan Skor	Penambahan skor dapat berjalan dengan baik.	✓	
19	Jumlah Skor	Dapat menampilkan jumlah skor saat permainan telah diselesaikan.	✓	
20	<i>Reward</i> Bintang	Dapat menampilkan bintang sesuai dengan skor yang di dapat.	✓	
21	Tombol Keluar	Dapat keluar dari permainan.	✓	

Komentar dan Saran :

- Animasi menu utama lama, saran durasi = 0,25

Yogyakarta,

Responden,



(...FIKRY ABDULLAH AZZ...)

Lampiran 14. Uji Kualitas *Usability*

UJI KUALITAS *USABILITY*

Scramsis Games (*Scramble Sintaks*) Inovasi Permalnan Edukatif Sintaks
Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Wates

Nama : Qholbiatus Syakrina As Samsa

Kelas : X TKJ

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum melakukan pengisian angket, silakan baca terlebih dahulu petunjuk dan pastikan Anda telah menggunakan Scramsis Games.
2. Tulislah identitas pada kolom yang telah disediakan.
3. Bacalah setiap pernyataan yang ada dengan teliti, jika ada yang tidak di mengerti silakan bertanya kepada peneliti atau guru.
4. Petunjuk pengisian
 - Berilah tanda *check* (✓) pada kolom pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda selaku responden.
 - Keterangan penilaian :

STS : Sangat Tidak Setuju (1)
TS : Tidak setuju (2)
RG : Ragu – Ragu (3)
S : Setuju (4)
SS : Sangat Setuju (5)


No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Aplikasi ini membantu saya lebih efektif				✓	
2	Aplikasi ini membantu saya lebih produktif				✓	
3	Aplikasi ini sangat berguna				✓	
4	Aplikasi ini memberikan saya pengendalian lebih pada aktivitas saya.				✓	
5	Aplikasi ini mempermudah saya dalam menyelesaikan apa yang saya kerjakan.				✓	
6	Aplikasi ini menghemat waktu saya ketika saya menggunakannya.				✓	
7	Aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan saya.				✓	
8	Aplikasi ini melakukan segala sesuatu yang saya harapkan untuk dilakukan.			✓		
9	Aplikasi ini mudah untuk digunakan.				✓	
10	Aplikasi ini praktis untuk digunakan.				✓	
11	Aplikasi ini mudah untuk dipahami.				✓	
12	Aplikasi ini membutuhkan langkah-langkah yang sedikit untuk mencapai apa yang ingin saya lakukan dengan aplikasi ini.			✓		
13	Aplikasi ini fleksibel.			✓		
14	Tidak ada kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini.				✓	
15	Saya dapat menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis.				✓	
16	Saya tidak melihat adanya bagian yang tidak konsisten saat saya menggunakan aplikasi ini.			✓		
17	Baik pengguna yang jarang dan pengguna yang terbiasa menggunakan akan menyukai aplikasi ini.				✓	
18	Saya dapat menangani kesalahan dengan cepat dan mudah.			✓		

19	Saya dapat menggunakan aplikasi ini dengan benar setiap saat saya menggunakannya.				✓	
20	Saya belajar untuk menggunakan aplikasi ini dengan cepat.				✓	
21	Saya mudah mengingat bagaimana menggunakan ini.				✓	
22	Aplikasi ini mudah untuk dipelajari bagaimana cara penggunaannya.					✓
23	Saya menjadi terampil menggunakan aplikasi ini dengan cepat.					✓
24	Saya puas dengan aplikasi ini.					✓
25	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya.					✓
26	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan.				✓	
27	Aplikasi ini bekerja seperti yang saya inginkan				✓	
28	Aplikasi ini memiliki tampilan yang sangat bagus.				✓	
29	Menurut saya, saya perlu memiliki aplikasi ini.				✓	
30	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan					✓

Terima kasih saya ucapkan atas bantuan dan partisipasi Anda dalam penelitian ini, semoga dapat memberi manfaat.

Yogyakarta, Mei 2019

Responden


Qholbatus Syakrinu A.S.

Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES
KELOMPOK : BISNIS DAN MANAJEMEN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI
STATUS : TERAKREDITASI A



SK BAP S/M : 16.01BAP.SM/TU/X/X/ 2014. 16 Oktober 2014
Alamat : Gadingan, Wates, Kulon Progo, DIY. 55611 Telp. (0274) – 773344
Web : www.smkmuh1wates.sch.id, email : smk_muh1wates@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 224/KET/III.4.AU/F/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SRININGSIH, M.Pd
NIP/NBM : -/ 946137
Jabatan : Kepala SMK Muhammadiyah 1 Wates

Menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa :

Nama : Ahmad Muzaki Salman Alfaris
NIM : 12520241035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas/PT : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dosen Pembimbing : Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Wates Tahun 2019
terhitung sejak tanggal 13 Mei sampai dengan tanggal 31 Juli 2019, dengan judul penelitian :

**"Scramsis Games (Scramble Sintaks) Inovasi Permainan Edukatif Sintaks
Pemrograman Dasar".**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Wates, 15 Syawal 1440 H

19 Juni 2019 M

Kepala Sekolah,



SRININGSIH, M.Pd.
NBM 946137

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian

