

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara

A. Pedoman Wawancara gaya belajar (praktisi pendidikan)

Narasumber 1 : Drs. Agus Joko Purwadi, M.Pd.

Narasumber 2 : Dr. Nanik Sutidihardjo, M.Pd

Pertanyaan wawancara:

1. Apakah yang dimaksud dengan gaya belajar?
2. Apa saja jenis gaya belajar yang dimiliki pembelajar?
3. Mungkinkah setiap mahasiswa memiliki lebih dari 1 gaya belajar?
4. Bagaimana peran gaya belajar dalam proses pembelajaran?
5. Bagaimana mengenalkan pentingnya gaya belajar kepada mahasiswa?
6. Relevankah jika ada aplikasi yang dapat membantu mahasiswa mengenali gaya belajar?
7. Komponen apasaja yang harus ditampilkan dalam aplikasi tersebut agar mahasiswa dapat mengenali gaya belajarnya?

B. Pedoman Wawancara gaya belajar (mahasiswa)

Wawancara ini merupakan hasil tindak lanjut dari wawancara yang telah dilakukan sebelumnya kepada praktisi pendidikan

Narasumber : Mahasiswa S-1 Universitas Negeri Yogyakarta

Jumlah : 15 koresponden

Pertanyaan wawancara :

1. Apa yang anda ketahui tentang gaya belajar ?
2. Seberapa pentingnya gaya belajar bagi anda ?
3. Apakah materi perkuliahan didesain dengan mempertimbangkan keragaman gaya belajar ?
4. Apakah anda telah mengetahui jenis gaya belajar yang anda miliki?
5. Bagaimana cara mengetahui gaya belajar anda ?
6. Bagaimana pendapat anda jika ada aplikasi yang dapat memfasilitasi anda untuk mengenal gaya belajar?

Lampiran 2. Hasil Wawancara oleh praktisi pendidikan

Narasumber : Drs. Agus Joko Purwadi, M.Pd.

Profesi : dosen ilmu pendidikan Universitas Bengkulu

Tanggal wawancara : 28 September 2018.

Wawancara diawali dengan obrolan ringan dan dilanjutkan dengan perkenalan sekaligus tujuan dari wawancara. Pertanyaan wawancara berkembang berdasarkan arah obrolan dan tidak terpaku terhadap pertanyaan wawancara yang telah didesain sebelumnya. Berikut hasil wawancara yang dilakukan kepada narasumber

Pewawancara : Apakah yang dimaksud dengan gaya belajar?

Narasumber : menurut saya gaya belajar adalah sebuah ciri khas yang dimiliki oleh setiap orang dalam mengakomodasi untuk menerima dan mengolah informasi yang baru ia ketahui. Hal ini tidak terlepas dari peran indra manusia sebagai alat yang penting untuk mengidentifikasi hal tersebut

Pewawancara : Apa saja jenis gaya belajar yang dimiliki pembelajar?

Narasumber : sebenarnya banyak peneliti yang menuturkan hal ini, tapi secara garis besar ada 3 klasifikasi umum gaya belajar yaitu; visual, auditory atau pendengaran, dan kinestetik.

Pewawancara : Mungkinkah setiap mahasiswa memiliki lebih dari 1 gaya belajar?

Narasumber : sangat mungkin !, karena secara alami semua indra manusia bekerja pada umumnya. Namun, di antara itu ada indra yang lebih dominan, di antaranya.

Pewawancara : apakah indra yang dominan tersebut mempengaruhi gaya belajar ?

Narasumber : biasanya gaya belajar mahasiswa tergantung oleh kepekaan indra yang ia miliki. Apabila ia memiliki daya serap pendengaran yang baik, bukan tidak mungkin seseorang menjadikan auditori sebagai cara utama yang di favoritkan untuk gaya belajarnya.

Pewawancara : Bagaimana peran gaya belajar dalam proses pembelajaran ?

Narasumber : sebenarnya gaya belajar secara lahiriyah berlangsung secara alami. Namun, banyak seseorang tidak paham dengan hal ini dan cenderung tidak memperhatikan. Jika saya ditanya tentang peran, tentu gaya belajar memiliki peran yang penting. Dan perlu di ketahui, belajar bukan hanya ada di perkuliahan. Belajar berlangsung seumur hidup dan terus berlangsung hingga seseorang berhenti menemukan hal yang baru. Gaya belajar berperan dalam memahami seseorang untuk selanjutnya ditindak lanjuti. Jadi tidak berhenti di gaya belajar saja. Ada komponen lain yang mempengaruhi. Namun gaya belajar merupakan gerbang utama mahasiswa dalam mengenal dan mengolah informasi baru

Pewawancara : Bagaimana mengenalkan pentingnya gaya belajar kepada mahasiswa?

Narasumber : dijamin sekarang banyak medium yang dapat digunakan untuk mengenalkan gaya belajar. tapi tetap saja gaya belajar baik dikenalkan oleh guru-guru dan dosen di dunia pendidikan. Namun tidak menutup kemungkinan jika ada cara yang lain.

Pewawancara : Relevankah jika ada aplikasi yang dapat membantu mahasiswa mengenali gaya belajar?

Narasumber : saya rasa ini hal yang baik. Bukankah teknologi di ciptakan untuk mempermudah manusia bukan? (kemudian narasumber tertawa)

Pewawancara : Komponen apasaja yang harus ditampilkan dalam aplikasi tersebut agar mahasiswa dapat mengenali gaya belajarnya?

Narasumber : tentu saja yang terpenting mengenalkan apa itu gaya belajar, kemudia ciri ciri gaya belajar tesebut. Akan lebih baik jika ditambahkan saran untuk memaksimalkan setiap jenis gaya belajar.

Narasumber : Dr. Nanik Sutidihardjo, M.Pd

Profesi : praktisi pendidikan

Tanggal wawancara : 28 September 2018.

Wawancara diawali dengan obrolan ringan dan dilanjutkan dengan perkenalan sekaligus tujuan dari wawancara. Pertanyaan wawancara berkembang berdasarkan arah obrolan dan tidak terpaku terhadap pertanyaan wawancara yang telah didesain sebelumnya. Berikut hasil wawancara yang dilakukan kepada narasumber

Pewawancara : Apakah yang dimaksud dengan gaya belajar?

Narasumber : menurut saya gaya belajar itu merupakan karakteristik yang dimiliki seseorang dalam mengenali sesuatu. Jika dianalogikan Gaya belajar merupakan *software* yang dimiliki seseorang untuk bagaimana orang tersebut dapat memaksimalkan indera yang dia miliki.

Pewawancara : Apa saja jenis gaya belajar yang dimiliki pembelajar?

Narasumber : auditorial, visual dan kinestetik

Pewawancara : Mungkinkah setiap mahasiswa memiliki lebih dari 1 gaya belajar?

Narasumber : saya kira setiap orang mengakomodasi semua jenis gaya belajar, namun memang ada 1 jenis yang diandalkan oleh seseorang yang merupakan alat utama untuk mengenal sesuatu.

Pewawancara : Bagaimana peran gaya belajar dalam proses pembelajaran ?

Narasumber : banyak hal yang mempengaruhi proses pembelajaran. Hal ini di kenal dengan variabel mahasiswa dalam memaksimalkan gaya belajar. mungkin contohnya seperti metode, teknik, media dan model gaya belajar. namun di luar itu dengan memperhatikan perkembangan pendidikan, baik untuk memperhatikan mahasiswa, kita harus lebih mendalami karakteristik mahasiswa dan gaya belajar termasuk di dalamnya.

Pewawancara : Bagaimana mengenalkan pentingnya gaya belajar kepada mahasiswa?

Narasumber : di awal perkuliahan, sebaiknya dosen dapat mengenalkan tentang gaya belajar. jika perlu,, baik jika dilakukan seperti analisa awal dengan tanya jawab ringan terhadap mahasiswa dengan tujuan memahami mahasiswa tentang potensi belajar yang dia miliki

Pewawancara : Relevankah jika ada aplikasi yang dapat membantu mahasiswa mengenali gaya belajar?

Narasumber : saya kira itu perlu.

Pewawancara : Komponen apasaja yang harus ditampilkan dalam aplikasi tersebut agar mahasiswa dapat mengenali gaya belajarnya?

Narasumber : baik untuk menampilkan semua elemen tentang gaya belajar, seperti apa itu gaya belajar, bagaimana bisa memaksimalkan gaya belajar dll.

Lampiran 3. Hasil Wawancara oleh mahasiswa.

Nararumber : 15 mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta

Waktu dan tempat : *disesuaikan*

Berdasarkan hasil wawancara kepada 15 mahasiswa, peneliti menarik kesimpulan dengan meringkas hasil wawancara dalam bentuk paragraf deskriptif.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 15 mahasiswa, ada sebanyak 8 mahasiswa yang tidak mengetahui gaya belajar. mahasiswa hanya mengetahui bagaimana ciri ciri yang ia miliki, namun tidak mampu mengklasifikasi jenis gaya belajarnya. Sebagian besar mahasiswa mengemukakan bahwa Gaya belajar belum menjadi pertimbangan awal dalam memaksimalkan materi perkuliahan. Mahasiswa belajar berdasarkan apa yang di perintahkan oleh dosen. Sedangkan dosen menyajikan materi dalam bentuk yang monoton. Maksudnya, dosen hanya menampilkan pembelajaran dengan hal yang tidak mengakomodasi jenis karakter mahasiswa. Sehingga mahasiswa gaya belajar merupakan hal yang asing bagi mahasiswa.

Lampiran 4. Angket persepsi pengembangan program

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PROGRAM

DIAGNOSA GAYA BELAJAR

- Berikut ini merupakan kuisisioner yang telah dikembangkan berdasarkan hasil observasi kepada mahasiswa dan programmer terhadap pengembangan program.
- Dari hasil observasi, kuisisioner ini memberikan beberapa alternatif pemilihan media berdasarkan kelebihan dan kekurangan media.
- Pertanyaan no 1. Ditujukan untuk mahasiswa dan programmer
- Pertanyaan no 2. Merupakan pertanyaan lanjutan yang ditujukan untuk programmer.
- Mohon kiranya diisi dengan memberi centang (√) atau mengisi keterangan sesuai dengan pendapat anda.
- Atas bantuan dan partisipasinya, diucapkan terima kasih banyak.

Pertanyaan:

1. Menurut anda media apa yang baik untuk mengembangkan program diagnosa gaya belajar:

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| <input type="checkbox"/> | Android platform |
| <input type="checkbox"/> | I phone platform |
| <input type="checkbox"/> | Website |
| <input type="checkbox"/> | Flash |
| <input type="checkbox"/> | Dekstop PC |
| <input type="checkbox"/> | Ebook |
| <input type="checkbox"/> | Kuisisioner / angket |

2. Menurut anda framework CSS apa yang baik di gunakan untuk mengembangkan program diagnosa gaya belajar.

- materialize
- semantic UI
- bulma
- bootstrap
- uikit

Lampiran 5. Hasil Angket persepsi pengembangan program

Responden : 10 programer

Waktu : tentative

A. Hasil angket persepsi pengembangan program oleh programmer

Menurut anda media apa yang baik untuk mengembangkan program diagnosa gaya belajar:



B. Hasil angket persepsi pengembangan program oleh programmer

Menurut anda framework apa yang baik di gunakan untuk mengembangkan program diagnosa gaya belajar.



Lampiran 6. Timeline project

TIMELINE PROJECT

Nama project : kecerdasan buatan mengenal untuk gaya belajar
 Pengembang : peneliti & infotech
 Masa pengembangan :8 bulan
 Lama pengerjaan :12 bulan

AKTIVITAS	2017			2018								
	Sep	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep
analisis kebutuhan program	■	■										
Wawancara/ pengumpulan data				■	■							
Kajian produk	■	■	■	■	■	■						
kunjungan lapangan					■							
menentukan rancangan program						■						
instrumen gaya belajar						■						
sasaran program						■						
Analisis ulang data awal						■						

Mulai mendesain produk (<i>blueprint</i>)													
<i>data flow diagram</i>													
desain program (coding)													
pengkodean													
validasi desain program													
uji coba produk oleh ahli													
uji coba pemakaian terbatas													
revisi desain program													
revisi uji coba oleh ahli													
uji coba pemakaian terbatas.													
Revisi Akhir													

Lampiran 7. Pengujian produk awal (*functionality test*)

FUNCTIONALITY TEST
Kecerdasan buatan Berbasis Web Untuk Membantu Mahasiswa
Mengenal Gaya Belajar

Nama Penguji : Agam Hawari
 Tanggal pengujian : 18 OKT 2018
 Hasil pengujian : berhasil / ~~gagal~~ (*coret salah satu)
 Saran :

Link menu dibuat Link
DINAMIS dengan menggunakan
font Page Bootstrap.

A. Menu Pengguna.

*Berilah tanda centang (✓) pada kolom hasil sesuai dengan penilaian penguji:

No	Aktivitas	Prosedur Yang Dilakukan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	Tidak Sesuai
1	Menu bar atas	Pengguna memilih menu home	Menuju laman home		
			Laman home berhasil menampilkan konten artikel pembuka	✓	
			Laman home berhasil menampilkan konten 4 berita laman terbaru	✓	
		Pengguna memilih menu berita	Menuju laman berita		
			laman berita berhasil menampilkan konten berita	✓	
			Menuju laman sub menu petunjuk konsultasi	✓	
Pengguna memilih menu konsultasi => petunjuk konsultasi	konten pada laman sub menu petunjuk konsultasi berhasil ditampilkan	✓			

2	Menu berita	Admin memilih menu berita => data artikel	Menuju laman data artikel	✓	
			Laman data artikel berhasil ditampilkan	✓	
		Admin memilih menu berita => entri artikel	Menuju laman entri artikel	✓	
			Laman entri data artikel berhasil ditampilkan	✓	
3	Menu ciri-ciri	Admin memilih menu ciri-ciri => data ciri ciri	Menuju laman data ciri-ciri	✓	
			Laman data ciri-ciri berhasil ditampilkan	✓	
		Admin memilih menu ciri-ciri => entri ciri ciri	Menuju laman entri ciri-ciri	✓	
			Laman entri ciri-ciri berhasil ditampilkan	✓	
4	Menu gaya belajar	Admin memilih menu tipe gaya belajar => data gaya belajar	Menuju laman data gaya belajar	✓	
			Laman data gaya belajar berhasil ditampilkan	✓	
		Admin memilih menu tipe gaya belajar => entri gaya belajar	Menuju laman entri gaya belajar	✓	
			Laman entri gaya belajar berhasil ditampilkan	✓	
5	Menu relasi	Admin memilih menu relasi => data relasi	Menuju laman data relasi	✓	
			Laman data relasi berhasil ditampilkan	✓	
		Admin memilih menu relasi => entri relasi	Menuju laman entri relasi	✓	
			Laman entri relasi berhasil ditampilkan	✓	
6	Menu testimoni	Admin memilih menu testimoni => data testimoni	Menuju laman data testimoni	✓	
			Laman data testimoni berhasil ditampilkan	✓	
7	Menu user	Admin memilih menu user => data user	Laman data user berhasil ditampilkan	✓	
			Menuju laman data user	✓	
8	Menu laporan	Admin memilih menu laporan => lap. data user	Menampilkan print-out data user	✓	
		Admin memilih menu laporan => lap. data ciri ciri	Menampilkan print-out data ciri ciri	✓	

		Pengguna memilih menu konsultasi --> konsultasi	Menuju laman konsultasi konten pada laman sub menu konsultasi berhasil ditampilkan	✓	
		Pengguna memilih tombol daftar	Sub Menu konsultasi menampilkan kolom data pengguna serta tombol daftar dan batal	✓	
		Pengguna memilih tombol batal	Masuk ke laman proses konsultasi	✓	
		Pengguna memilih menu testimoni	Kembali menuju sub menu konsultasi	✓	
		Pengguna menekan tombol kirim	Menuju laman testimoni Pada laman menu testimoni menampilkan konten kolom data pengguna serta tombol kirim	✓	
		Pengguna memilih menu tentang kami	Testimoni terkirim dan menuju laman home	✓	
		Pengguna memilih Laman admin	Menuju laman tentang kami Konten pada laman tentang kami berhasil ditampilkan	✓	
		Pengguna menekan tombol login (berhasil login)	menuju ke laman menu login admin	✓	
		Pengguna menekan tombol login (gagal login)	Laman login admin menampilkan konten kolom username dan password admin serta tombol login	✓	
		Menampilkan statistik pengunjung laman	Menuju ke laman home admin	✓	
		Pengguna memilih menu berita pendidikan	Kembali ke laman login admin	✓	
2	Menu bar kanan	Menampilkan statistik pengunjung laman	Menampilkan statistik pengunjung laman	✓	
		Pengguna memilih menu berita pendidikan	Menuju link berita pada laman kompas, detik, tibunnews dan merdeka	✓	

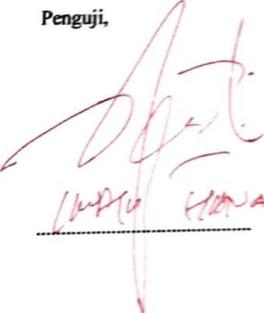
B. Menu Admin

*Berilah tanda centang (✓) pada kolom hasil sesuai dengan penilaian penguji:

No	Aktivitas	Prosedur Yang Dilakukan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	Tidak Sesuai
1	Menu home	Admin memilih menu home	Menuju laman home admin	✓	
			Konten pada laman home admin berhasil ditampilkan	✓	

	Admin memilih menu laporan => lap. data gaya belajar	Menampilkan print-out data gaya belajar	✓	
	Admin memilih menu laporan => lap. data saran	Menampilkan print-out data saran	✓	
	Admin memilih menu logout	Menuju laman beranda pengguna	✓	

Penguji,

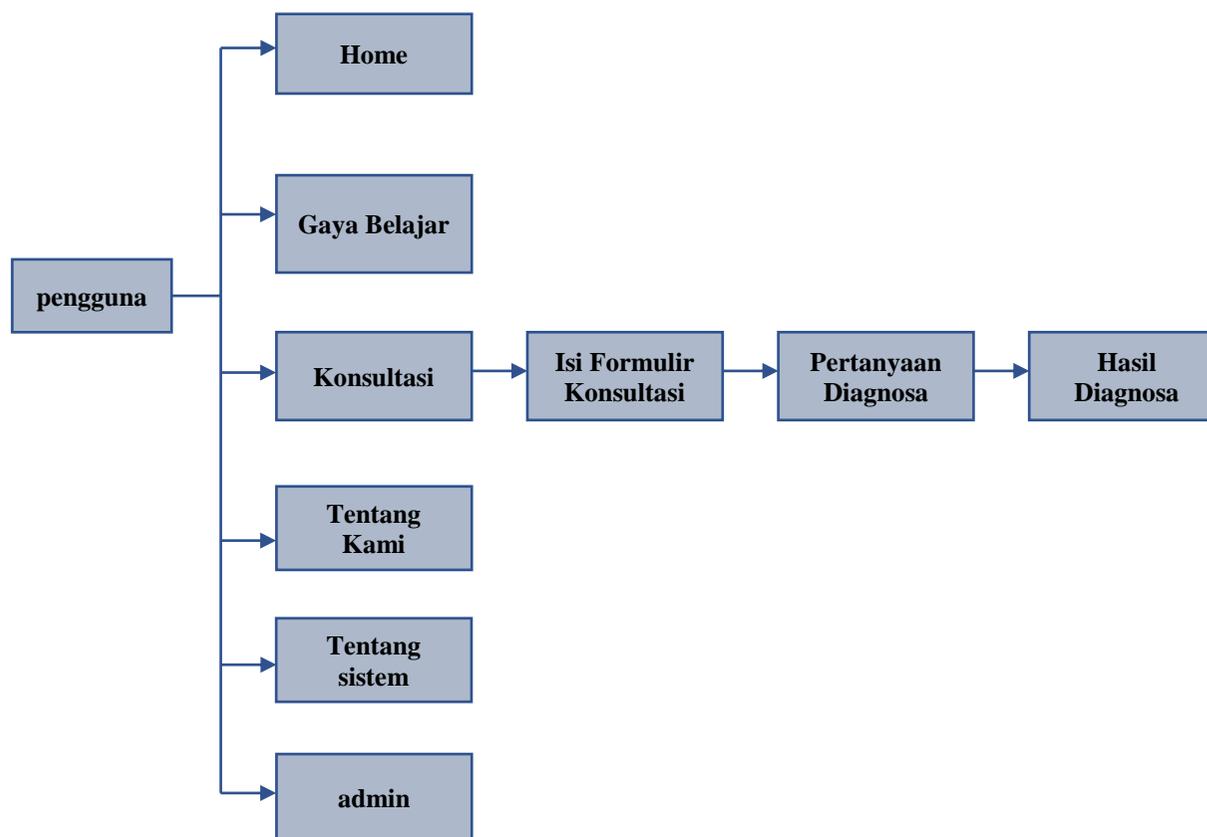

Indira Hanafi

Lampiran 8. Basis Data Pengetahuan Program Diagnosa Gaya Belajar

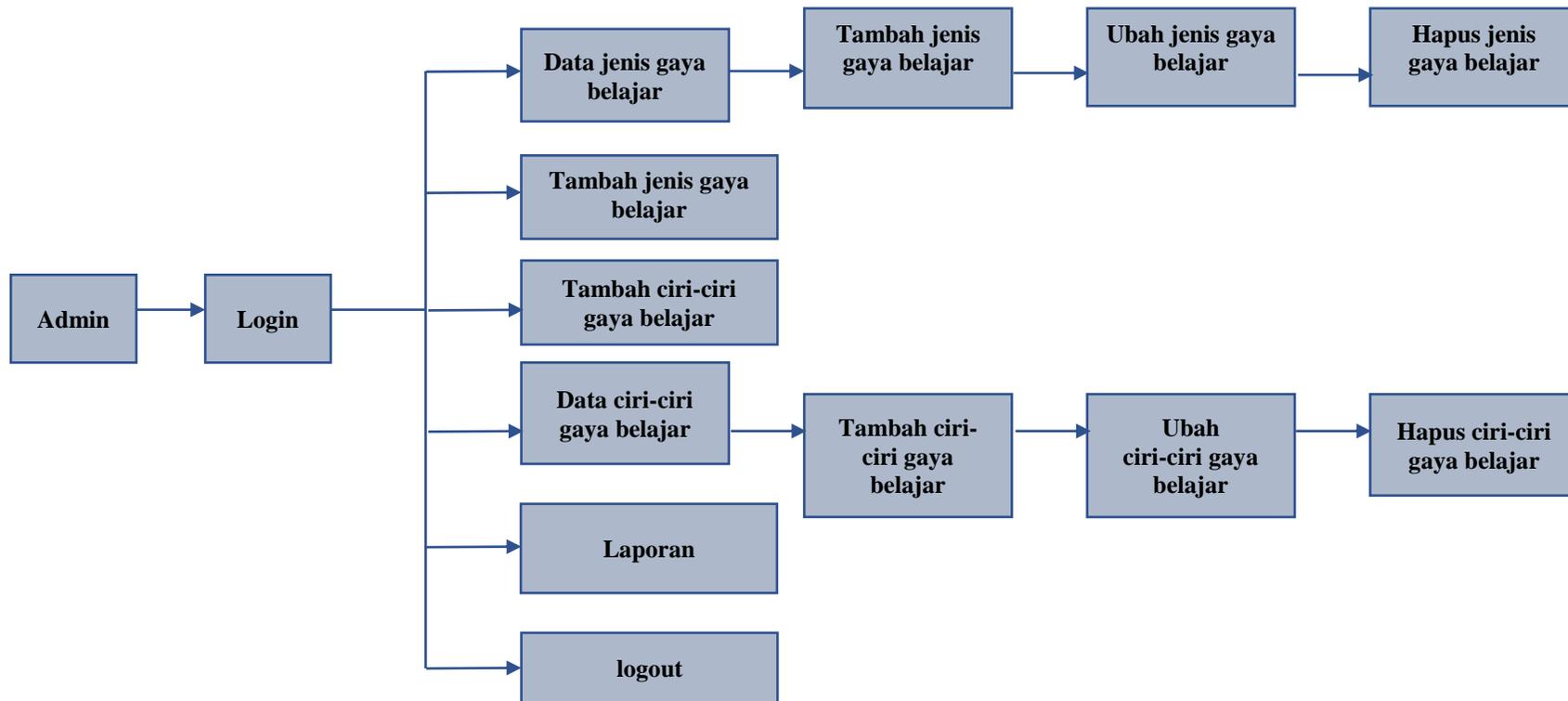
Jenis Gaya Belajar	Bayesian Value		
	Visual	Auditory	Kinestetik
Saya ingat sesuatu lebih baik jika saya menuliskannya.	0.41	0.2	0.39
Saya menulis catatan secara rinci selama kuliah.	0.37	0.3	0.33
Ketika berfikir, saya memvisualisasikannya di kepala saya.	0.57	0.31	0.12
Saya lebih suka belajar dengan TV atau video daripada media lain.	0.68	0.45	0.34
Saya menggunakan kode warna untuk membantu saya ketika saya belajar atau bekerja	0.74	0.21	0.12
Saya perlu petunjuk tertulis untuk tugas-tugas.	0.67	0.15	0.15
Saya harus melihat orang untuk memahami apa yang mereka katakan.	0.62	0.34	0.22
Saya memahami kuliah lebih baik ketika dosen menulis di papan tulis	0.67	0.43	0.22
Bagan, diagram, dan peta membantu saya memahami apa yang dikatakan seseorang	0.71	0.24	0.15
Saya ingat wajah orang-orang tetapi bukan nama mereka.	0.73	0.23	0.12
Saya ingat hal-hal yang lebih baik jika saya mendiskusikannya dengan seseorang.	0.54	0.65	0.43
Saya lebih suka belajar dengan mendengarkan ceramah daripada membaca	0.32	0.68	0.32
Saya perlu arahan lisan untuk suatu tugas	0.21	0.58	0.31
Suara latar belakang membantu saya berpikir	0.12	0.67	0.14
Saya suka mendengarkan musik ketika saya belajar atau bekerja	0.24	0.68	0.14
Saya bisa mengerti apa yang orang katakan tanpa harus selalu melihat orangnya bicara	0.41	0.43	0.32
Saya ingat nama-nama orang tetapi bukan wajah mereka.	0.13	0.57	0.21
Saya dengan mudah mengingat lelucon yang saya dengar	0.32	0.59	0.31
Saya dapat mengidentifikasi orang dengan suara mereka (misalnya, di telepon)	0.21	0.61	0.13
Ketika menonton TV, saya lebih mementingkan suara daripada melihat layar	0.34	0.61	0.22
Saya lebih memilih untuk mulai melakukan sesuatu daripada memeriksa petunjuk terlebih dahulu	0.24	0.12	0.64

Saya sering ganti posisi `ketika saya bekerja atau belajar.	0.12	0.12	0.69
Saya perlu makan sesuatu ketika saya membaca atau belajar	0.12	0.12	0.61
jika memilih antara duduk dan berdiri, saya lebih baik berdiri ketika memahami sesuatu	0.32	0.23	0.72
Saya tidak nyaman ketika saya duduk terlalu lama	0.21	0.34	0.45
Saya bisa berfikir lebih baik ketika saya bergerak (misalnya; mondar-mandir atau mengetukkan kaki saya)	0.24	0.11	0.67
ketika memahami pelajaran, saya suka menggigit pena ketika kuliah	0.21	0.22	0.51
mencontohkan dengan gerakan membantu saya mengingat apa yang dikatakan seseorang	0.43	0.32	0.63
Saya menggerakkan tangan saya ketika saya berbicara	0.12	0.34	0.74
Saya menggambar banyak gambar (corat-coret) di notebook saya selama kuliah	0.43	0.28	0.74

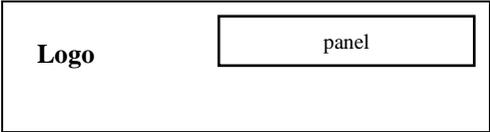
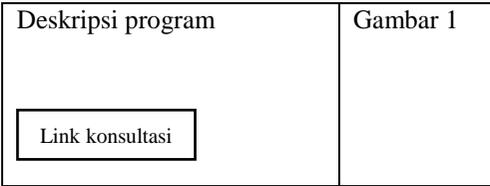
Lampiran 9. Struktur menu pada laman pengguna



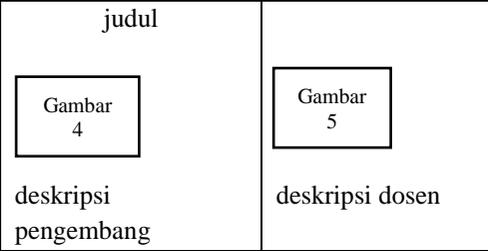
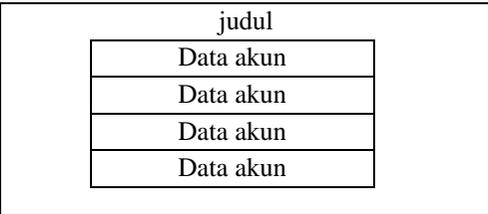
Lampiran 10. Struktur Menu Pada Laman Admin

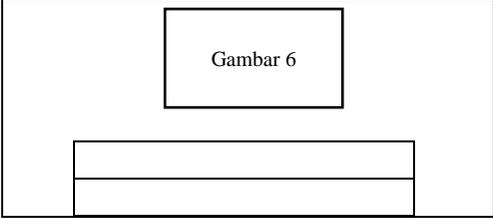
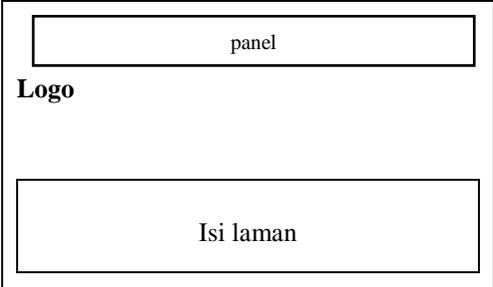


Lampiran 11. Desain Tampilan Program

no	rancangan	Link to	Font			Antarmuka		media
			warna	Nama Font	ukuran	Background color	ukuran	
1	 <p>Panel navigasi user</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Home • Gaya belajar • Konsultasi • Tentang kami • Tentang sistem • admin 	putih	Comic sans	20px <i>justify</i>	#000000	176px X 30px	
2	 <p>laman home</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultasi 	putih	Comic sans	25 px <i>justify</i>	#4caf50	176px X 49px	Gambar 1: Mahasiswa memegang laptop / peranti sejenis dengan mimik penasaran

3	<table border="1" data-bbox="302 376 792 722"> <tr> <td data-bbox="302 376 640 722"> <p>Judul</p> <p>Materi materi materi materi</p> </td> <td data-bbox="640 376 792 722"> <p>Gambar 2</p> <p>Video 1</p> </td> </tr> </table> <p>Laman Gaya belajar</p>	<p>Judul</p> <p>Materi materi materi materi</p>	<p>Gambar 2</p> <p>Video 1</p>		hitam	Comic sans	<p>Judul 35px</p> <p>Isi 25px</p> <p><i>justify</i></p>	#EFEFEE	176px X 80px	<p>Video 1: Video penjelasan gaya belajar, sumber dari youtube</p> <p>Gambar 2: Materi learning style</p>			
<p>Judul</p> <p>Materi materi materi materi</p>	<p>Gambar 2</p> <p>Video 1</p>												
4	<table border="1" data-bbox="302 903 792 1233"> <tr> <td data-bbox="302 903 640 1233"> <p>judul</p> <table border="1" data-bbox="318 978 620 1058"> <tr><td>Petunjuk konsultasi</td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="318 1082 497 1129"> <tr><td>Tombol daftar</td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="318 1153 497 1201"> <tr><td>Tombol mulai</td></tr> </table> </td> <td data-bbox="640 903 792 1233"> <p>Gambar 3</p> </td> </tr> </table> <p>Laman konsultasi</p>	<p>judul</p> <table border="1" data-bbox="318 978 620 1058"> <tr><td>Petunjuk konsultasi</td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="318 1082 497 1129"> <tr><td>Tombol daftar</td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="318 1153 497 1201"> <tr><td>Tombol mulai</td></tr> </table>	Petunjuk konsultasi	Tombol daftar	Tombol mulai	<p>Gambar 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultasi 	putih	Comic sans	<p>25 px</p> <p><i>justify</i></p>	#4caf50	176px X 49px	<p>Gambar 3: Animasi gambar mengenalkan petunjuk penggunaan</p>
<p>judul</p> <table border="1" data-bbox="318 978 620 1058"> <tr><td>Petunjuk konsultasi</td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="318 1082 497 1129"> <tr><td>Tombol daftar</td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="318 1153 497 1201"> <tr><td>Tombol mulai</td></tr> </table>	Petunjuk konsultasi	Tombol daftar	Tombol mulai	<p>Gambar 3</p>									
Petunjuk konsultasi													
Tombol daftar													
Tombol mulai													

5	 <p>Laman tentang kami</p>		hitam	Comic sans	25px <i>justify</i>	#888888	176px X 49px	Gambar 4: Foto pengembang Gambar 5: Foto dosen
6	 <p>Laman tentang sistem</p>		hitam	Comic sans	Judul : 35px Isi : 25px	#232323	176px X 49px	
7	 <p>Laman daftar akun</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kembali home • Simpan akun 	Judul : Putih Isi: hitam	Comic sans	Judul : 35px Isi : 25px Rata kiri	#888888	176px X 80px	

8	 <p>Laman Log in admin</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Login admin (berhasil) • Kembali ke home (gagal) 	hitam	Comic sans	Judul 35px Isi 25px <i>justify</i>	#888888	176px X 60px	Gambar 6: Gambar admin
9	 <p>Laman admin</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kembali home • Ciri ciri • Gaya belajar • Data user • Laporan • logout 	hitam	Comic sans	Judul 35px Isi 25px <i>justify</i>	#888888	176px X 250 px	

Lampiran 12. Angket pengujian *Usability* program

Angket *Usability* program

Pengembang : Brezto Asagi Dewantara
Program Studi /jenjang : Teknologi Pembelajaran/S2
NIM : 16707251018

A. Spesifikasi Produk

Jenis Media : Website analisis untuk mengenal gaya belajar diagnosa gaya belajar
Alamat Angket : <http://bit.ly/angketdisabel>
Sasaran Pengguna : Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta

B. Tujuan Instrumen

Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui *Usability* website diagnosa gaya belajar.

C. Petunjuk Penilaian Produk

Berikut adalah petunjuk penilaian pada instrumen angket ahli materi ini:

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan skor penilaian terhadap produk ini.
2. Skor penilaian produk berada pada rentang 1-4 dengan kriteria pada rubrik penilaian yang terlampir.
3. Apabila terdapat penilaian dibawah skor 2, maka dimohonkan memberikan saran pada kolom saran dan perbaikan yang disediakan.
4. Atas kesediannya memberikan penilaian untuk penyempurnaan program diagnosa gaya belajar ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Secara keseluruhan saya merasa puas dengan kemudahan sistem ini				
2	Cara penggunaan sistem ini sangat simpel				
3	Saya dapat mengenali gaya belajar dengan sistem ini				
4	Saya dapat dengan cepat mengenal gaya belajar dengan sistem ini				
5	Saya dapat mengenal gaya belajar saya dengan efisien ketika menggunakan sistem ini				
6	Saya merasa nyaman menggunakan sistem ini				
7	Sistem ini sangat mudah dipelajari				
8	Saya yakin akan dapat memaksimalkan gaya belajar ketika menggunakan sistem ini				
9	Jika terjadi eror, sistem ini memberi pesan serta langkah-langkah yang harus untuk mengatasi masalah				
10	Jika saya melakukan kesalahan pada pengimputan data, saya dapat memperbaikinya.				
11	Informasi yang disediakan sistem ini sangat jelas				
12	Mudah untuk menemukan informasi yang saya butuhkan				
13	Informasi yang diberikan sistem ini sangat mudah dipahami				
14	Informasi yang diberikan sangat efektif untuk membantu mengenal gaya belajar				
15	Tata letak informasi yang terletak pada layar monitor sangat jelas				
16	Tampilan sistem ini sangat memudahkan				
17	Saya suka menggunakan tampilan sistem seperti ini				
18	Sistem ini memberikan informasi yang saya butuhkan				
19	Secara keseluruhan saya merasa puas dengan kinerja sistem ini				

Lampiran 13. Hasil pengujian *Usability* program

HASIL PENGUJIAN PROGRAM *USABILITY*

User id	No Soal																			Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
5	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	62
6	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	65
8	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	66
9	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	63
11	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	62
14	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	66
15	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
16	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	67
19	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
23	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	63
26	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	60
27	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	61
28	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	58
29	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	60
31	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	65
32	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	68
33	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	60
37	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	66

38	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	61
39	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	65
42	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	62
43	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	65
44	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	67
46	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	65
48	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	63
49	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	64
50	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	63
51	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	66
52	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	63
53	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	61
JUMLAH																				1898	

Hasil skor yang didapatkan = 1898

Hasil skor maksimal = 2280

Persentase *usability* = $\frac{1898}{2280} \times 100\% = 83,24\%$

Lampiran 14. Panduan Penggunaan Program

BREZTO ASAGI DEWANTARA

**PANDUAN PENGGUNAAN
APLIKASI DIAGNOSA GAYA BELAJAR
BERBASIS WEB**

-untuk pengguna-