



LAMPIRAN



MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT
SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT

Alamat : Jalan Batin Tikal no. 006 Telepon (0717) 93529 Sungailiat-Bangka

SURAT IZIN

Nomor : 001/IZ/IV.4.AU/F/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah Kecamatan Sungailiat Kabupaten Bangka Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : Gio Vani
NIM : 1811500103
Program Studi : Teknik Informatika – S1
Asal Mahasiswa : Institut Sains dan Bisnis ATMA LUHUR Pangkalpinang

untuk melaksanakan Riset Skripsi di SDS Muhammadiyah Sungailiat.

Demikian surat izin riset ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sungailiat, 08 Maret 2022
Kepala Sekolah

[Signature]
MOGI HENDRI SAPUTRA, S.Pd
KTAM. 1180713

KUESIONER PENGGUNA

**APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS ANDROID DI
SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT**

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : *Nuri Tasary, M.M.Pd*
Usia : *33 tahun*
Jenis Kelamin : *Perempuan*

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?			✓		
2	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?			✓		
3	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?	✓				
4	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?	✓				
5	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?			✓		

KUESIONER PENGGUNA

APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS ANDROID DI SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Yuni Fombr
Usia : 29 tahun
Jenis Kelamin : perempuan

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
<u>1</u>	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?				✓	
<u>2</u>	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?			✓		
<u>3</u>	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?	✓				
<u>4</u>	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?	✓				
<u>5</u>	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?			✓		

KUESIONER PENGGUNA

APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS ANDROID DI SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : *Wahid Humidi*
Usia : *29 tahun*
Jenis Kelamin : *perempuan*

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?		✓			
2	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?	✓				
3	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?			✓		
4	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?		✓			
5	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?			✓		

KUESIONER PENGGUNA

APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS ANDROID DI SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Sri Dewiyanti, S.Pd
Usia : 54 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?		✓			
2	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?	✓				
3	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?			✓		
4	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?		✓			
5	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?			✓		

KUESIONER PENGGUNA

APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS ANDROID DI SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : *Muhammad, S.Pd*
Usia : *41 tahun*
Jenis Kelamin : *Pemampuan*

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

<u>No</u>	<u>Pertanyaan</u>	<u>SS</u>	<u>S</u>	<u>CS</u>	<u>KS</u>	<u>TS</u>
<u>1</u>	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?			✓		
<u>2</u>	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?		✓			
<u>3</u>	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?		✓			
<u>4</u>	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?	✓				
<u>5</u>	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?		✓			

KUESIONER PENGGUNA

APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS *ANDROID* DI SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : *Novita*
Usia : *31 tahun*
Jenis Kelamin : *Perempuan*

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
<u>1</u>	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?			✓		
<u>2</u>	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?		✓			
<u>3</u>	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?		✓			
<u>4</u>	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?		✓			
<u>5</u>	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?		✓			

KUESIONER PENGGUNA

**APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS ANDROID DI
SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT**

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : *Rifani Zuliana, S.Pd*
Usia : *53 tahun*
Jenis Kelamin : *Perempuan*

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- CS : Cukup Setuju
- KS : Kurang Setuju
- TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
<u>1</u>	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?	✓				
<u>2</u>	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?	✓				
<u>3</u>	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?		✓			
<u>4</u>	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?			✓		
<u>5</u>	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?		✓			

KUESIONER PENGGUNA

APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS ANDROID DI SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : Yoyi Hendri Saputra, S.Pd
Usia : 32 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
<u>1</u>	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?	✓				
<u>2</u>	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?	✓				
<u>3</u>	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?		✓			
<u>4</u>	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?			✓		
<u>5</u>	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?		✓			

KUESIONER PENGGUNA

APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS ANDROID DI SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : *Ummatusy, S.Pd.*
Usia : *41 tahun*
Jenis Kelamin : *Perempuan*

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
<u>1</u>	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?		✓			
<u>2</u>	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?		✓			
<u>3</u>	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?			✓		
<u>4</u>	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?		✓			
<u>5</u>	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?	✓				

KUESIONER PENGGUNA

APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK ISLAMI BERBASIS ANDROID DI SD MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT

Berikut adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian implementasi aplikasi *games* edukasi anak Islami berbasis *Android* di SD Muhammadiyah Sungailiat dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh skripsi. Setelah anda menginstal aplikasi *games* edukasi anak Islami pada *smartphone android* anda, mohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap : *Defa Ariska, S. Ap.*
Usia : *11 tahun*
Jenis Kelamin : *Pemuaian*

DAFTAR KUESIONER:

Mohon untuk memberi tanda centang (✓) pada setiap jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
<u>1</u>	Apakah tampilan antarmuka aplikasi game islami ini memiliki tampilan yang menarik?		✓			
<u>2</u>	Apakah aplikasi game islami ini membantu anak anda untuk belajar dengan mudah?		✓			
<u>3</u>	Apakah permainan yang ditampilkan pada aplikasi game islami ini sudah cukup menarik untuk anak anda?				✓	
<u>4</u>	Apakah aplikasi game islami ini mudah untuk dimainkan?		✓			
<u>5</u>	Apakah aplikasi game islami ini perlu dikembangkan lagi?	✓				

KARTU KONSULTASI

NIM : 1811500103
Nama : Gio Vani
Jurusan : Teknik Informatika
Semester : Genap/Ganjil, Tahun Akademik: 2022
Judul : APLIKASI GAMES EDUKASI ANAK
ISLAMI BERBASIS ANDROID DI SD
MUHAMMADIYAH SUNGAILIAT
Dosen pembimbing : Tri Sugihartono, M. Kom

Pert.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	7/3/2022	Bab I	g
2.	15/3/2022	Bab II	g
3.	18/4/2022	Bab III	g
4.	9/6/2022	Revisi Bab III	g
5.	7/6/2022	Bab IV	g
6.	22/5/2022	Rancangan Aplikasi	g
7.	7/7/2022	Abstrak	g
8.	8/7/2022	Acc Sidang	g

Pangkalpinang, 2022

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi



Tri Sugihartono, M. Kom
NIDN: 0224129301

BIODATA PENULIS SKRIPSI



Pendadaran/lulus Tanggal : Selasa, 19 Juli 2022
Wisuda Tanggal : Sabtu, 29 Oktober 2022

NIM : 1811500103
Nama : Gio Vani
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat & Tanggal lahir : Sungailiat, 21 September 1998
Status : Belum Menikah
Agama : Islam
Program Studi : Teknik Informatika
Pekerjaan saat ini : Mahasiswa
Alamat Rumas asal : Jl. SD Negeri 2 Sungailiat Bangka
No Telpon/HP : 0812-6351-9451
Nama Ayah : Darmawi
Nama Ibu : Nurdianti
Pekerjaan Ayah/Ibu : Buruh Harian/IRT
Alamat Orang Tua : Jl. SD Negeri 2 Sungailiat Bangka
Judul Skripsi : Aplikasi Games Edukasi Anak Islami Berbasis Android di SD Muhammadiyah Sungailiat

Dosen Pembimbing : Tri Sugihartono, M. Kom

Pangkalpinang, 19 Juli 2022

Penulis



Gio Vani