

LAMPIRAN
INSTRUMEN PENELITIAN

**IMPLEMENTASI *FINITE STATE MACHINE* (FSM) PADA GAME 2D
EDUKASI SILSILAH KELUARGA NABI MUHAMMAD SAW BERBASIS
ANDROID.**

Nama Responden : _____

Petunjuk

1. Pertanyaan dibawah ini diisi dan dijawab dengan memberi checklist (√) pada jawaban yang anda pilih.
2. Komentar ataupun saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Keterangan alternative jawaban untuk table uji kelayakan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
Variabel Functionality						
1	Perangkat lunak dapat menampilkan permainan petualangan					
2	Perangkat lunak dapat menampilkan permainan pembelajaran sejarah					
3	Perangkat lunak dapat menampilkan simulasi pertanyaan					
4	Perangkat lunak dapat menampilkan halaman bantuan berisi pengertian perangkat lunak dan cara memainkan permainannya					
5	Setiap fitur/menu berfungsi sesuai dengan fungsinya masing-masing					
Variabel Efficiency						

6	Tiap proses membutuhkan waktu yang singkat					
7	Respon dari setiap proses sesuai dengan fungsinya masing-masing					
Variabel Usability						
8	Kemudahan dalam mempelajari fitur-fitur yang ada					
9	Kejelasan dalam mengoperasikan fitur-fitur yang ada					
10	Memberikan informasi yang mudah dipahami					
11	Penggunaan tampilan per menu/fitur mudah dipelajari					
12	Permainan yang mudah dipelajari/dimainkan					
13	Tampilan per menu/fitur menggunakan objek gambar yang menarik					
14	Kelengkapan menu operasi					
15	Animasi perpindahan menu/fitur yang ada menarik					
Variabel Portability						
16	Kemudahan dalam melakukan instalasi perangkat lunak					
17	Perangkat lunak dapat di install dengan sukses					

SARAN/KOMENTAR: