

KUESIONER 2
IDENTIFIKASI KEBUTUHAN KONSUMEN
KANSEI UNTUK BOARDGAME

Assalamualaikum Wr.Wb,

Saya Selna Shalawati adalah mahasiswa Teknik Industri Universitas Islam Indonesia memohon kesediaan Saudara/i untuk mengisi kuisisioner ini untuk dijadikan sebagai data penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/skripsi saya dengan judul “*desain papan permainan kansei untuk memotivasi siswa SD dalam belajar bahasa inggris*”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain boardgame seperti apa yang diinginkan oleh responden atau konsumen sesuai dengan konsep *kansei engineering*.

Nama Responden :
 Usia :
 Jenis Kelamin : Perempuan / Laki-laki
 Kelas :

Mohon diisi kolom kuesioner *kansei engineering* di bawah dengan memberi tanda

(√)

Petunjuk pengisian :

- Berilah tanda (√) pada tempat yang telah disediakan di setiap pertanyaan.
- Pilihlah jawaban sesuai dengan keinginan Anda terhadap desain BOARDGAME.
- Pilih salah satu dari 5 pilihan yang tersedia.

Keterangan pengisian:

1= Sangat tidak setuju, 2= Tidak setuju, 3= Cukup setuju, 4= Setuju, 5= Sangat setuju

No.	Kata kansei	1	2	3	4	5
		(STS)	(TS)	(N)	(S)	(SS)
1	Bagaimana jika Board game dibuat memiliki warna menarik ?					
2	Bagaimana jika Board game dibuat Unik ?					
3	Bagaimana jika Board game dibuat memiliki Suara Tidak Bisung ?					
4	Bagaimana jika Board game dibuat nyaman ?					
5	Bagaimana jika Board game dibuat mudah dibawa ?					
6	Bagaimana jika Board game dibuat mudah dirapihkan ?					
7	Bagaimana jika Board game dibuat Kuat ?					
8	Bagaimana jika Board game dibuat dengan harga terjangkau ?					
9	Bagaimana jika Board game dibuat multifungsi ?					