

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Aplikasi

Tahap implementasi menerangkan dan menjelaskan hasil metodologi perancangan sebelumnya. Pada bab ini juga akan dijelaskan pemanfaatan macam-macam *tools* yang digunakan.

4.1.1 Batasan Implementasi Aplikasi

Dalam implementasinya terdapat beberapa batasan yang terdapat pada aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun*, di antaranya adalah:

1. Pengguna tidak dapat menambah dan mengurangi data.
2. Hanya digunakan untuk media pembelajaran.
3. Terdapat 40 nam *Assabiqunal Awwalun* yang akan ditampilkan biografinya.
4. Pada tiap biografi terdapat tombol suara yang menjelaskan biografi yang tertulis.
5. Pada menu kuis memiliki 15 pertanyaan, tetapi hanya ditampilkan 10 pertanyaan secara acak.

4.1.2 Implementasi Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini tentunya dibutuhkan adanya perangkat keras untuk menjalankan *software-software* yang digunakan untuk membuat item-item yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini. Perangkat keras tersebut di antaranya adalah:

1. Komputer dengan prosesor Intel(R) Core(TM)2 Solo CPU U3500 @1.40GHz 1,40 GHz
2. RAM : 2 Gb
3. Hardisk : 287 Gb
4. Mouse

Selain perangkat lunak tentunya dalam pembangunan aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun* nasional Indonesia ini dibutuhkan beberapa *software* untuk merancang atau membuat item-item yang dibutuhkan dalam pembuatannya. *Software-software* tersebut di antaranya adalah:

1. Adobe Flash CS 6

Software ini digunakan untuk membangun *interface* dari aplikasi Ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun* nasional Indonesia ini. Berbagai macam item seperti gambar *backgraound*, tombol-tombol, dan video yang telah dibuat dimasukan dan akan disusun sebagai bagian penting dalam pembuatan aplikasi ini. Teks *coding* perpindahan halaman sampai tampilan animasi tak lepas dari *software* ini. *Coding* yang digunakan adalah *Action Script 2.0*

2. CoreIDRAW X4

Software ini dikhususkan untuk membuat segala item yang berkaitan dengan gambar. Di sinilah cikal bakal dari semua item-item yang berbentuk gambar dibuat sebelum masuk pada tahapan pembangunan *interface*, dari pemilihan warna, pembuatan bentuk-bentuk gambar, pembuatan bingkai, *background*, sampai pada tombol-tombol semua dibuat dengan *software* ini.

4.2 Hasil Implementasi Aplikasi

Hasil dari program aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun* nasional Indonesia terdiri dari halaman yang memiliki beberapa menu. Halaman yang ditampilkan berupa halaman *flash* yang akan berubah sesuai dengan menu yang dipilih oleh *user*.

4.2.1 Halaman Intro

Intro adalah halaman *flash* yang akan ditampilkan saat pertama kali aplikasi dijalankan yang menampilkan nama judul aplikasi. Halaman ini hanya berupa tampilan gambar *Assabiqunal Awwalun* sebagai *background*. Terdapat tombol *start* yang digunakan untuk menuju halaman *home*. Halaman *intro* ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman *Intro*

Berikut ini adalah kode-kode program pada halaman *intro* yaitu:

- a. Kode program tombol *start* untuk menuju pada halaman *home*.

```
start.onRelease=function()
```

```
{gotoAndPlay(5);};
```

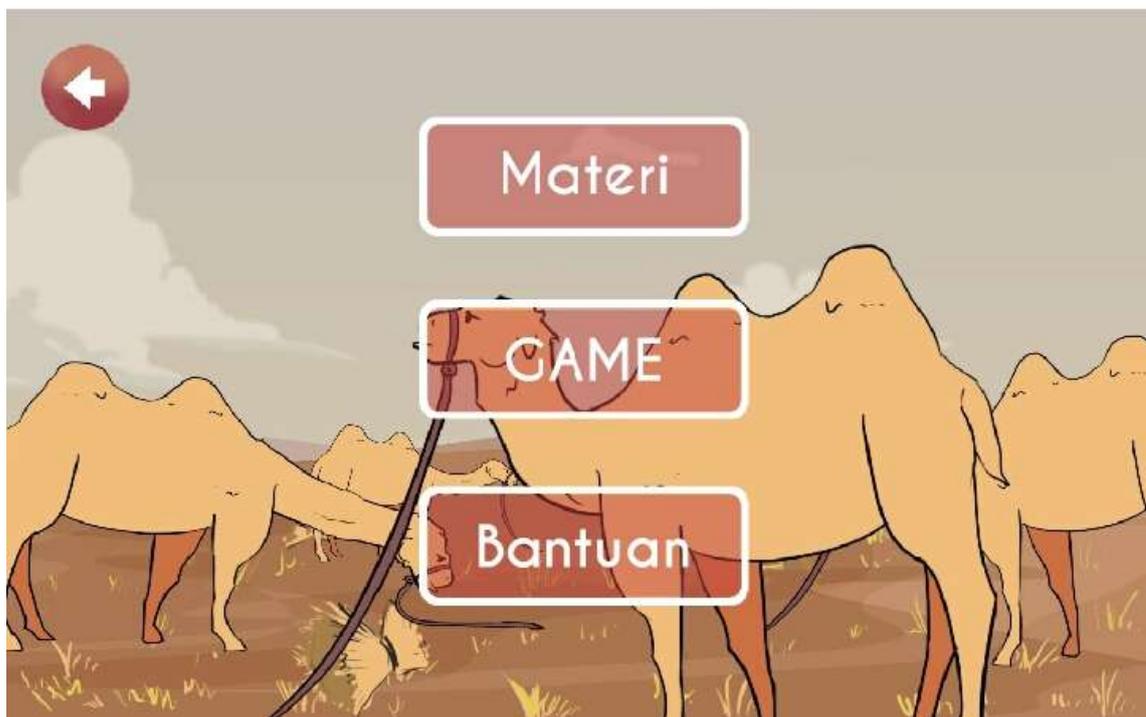
- b. Kode program untuk menghentikan *frame*.

```
stop();
```

4.2.2 Halaman *Home*

Pada halaman ini akan terdapat empat menu utama dari aplikasi ini yang diwakili oleh empat tombol yang terdiri dari tombol pengertian, tombol tokoh *Assabiqunal Awwalun*, tombol kuis dan tombol video

dokumenter. Masing-masing tombol akan menuju pada halaman-halaman selanjutnya sesuai menu yang dipilih. Ada tombol *back* bila ingin kembali ke halaman *intro*. Di halaman ini background sudah berubah, terdapat gambar tokoh *Assabiqunal Awwalun* Ki Hajar Dewantara. Akan ada *backsound* pada saat aplikasi menunjukkan halaman *home*. Halaman ditunjukkan oleh gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman *Home*

Berikut ini adalah kode-kode program pada halaman *home* yaitu:

- a. Kode program tombol *back* untuk kembali ke halaman *intro*.

```
back.onRelease=function ()
```

```
{gotoAndStop (1);};
```

- b. Kode program untuk menghentikan *frame*.

```
stop();
```

- c. Kode *background* .

```
Die = new Sound ();
```

```
Die.attachSound ("Die");
```

```
Die.start (0,2);
```

- d. Kode program tombol pengertian untuk menuju halaman menu pengertian.

```
arti.onRelease=function()
```

```
{_root.gotoAndStop(20);};
```

- e. Kode program tombol tokoh *Assabiqunal Awwalun* untuk menuju halaman menu tokoh *Assabiqunal Awwalun*.

```
tokoh.onRelease=function()
```

```
{_root.gotoAndStop(35);};
```

- f. Kode program tombol kuis untuk menuju halaman menu kuis.

```
kuis.onRelease=function()
```

```
{_root.gotoAndStop(840);};
```

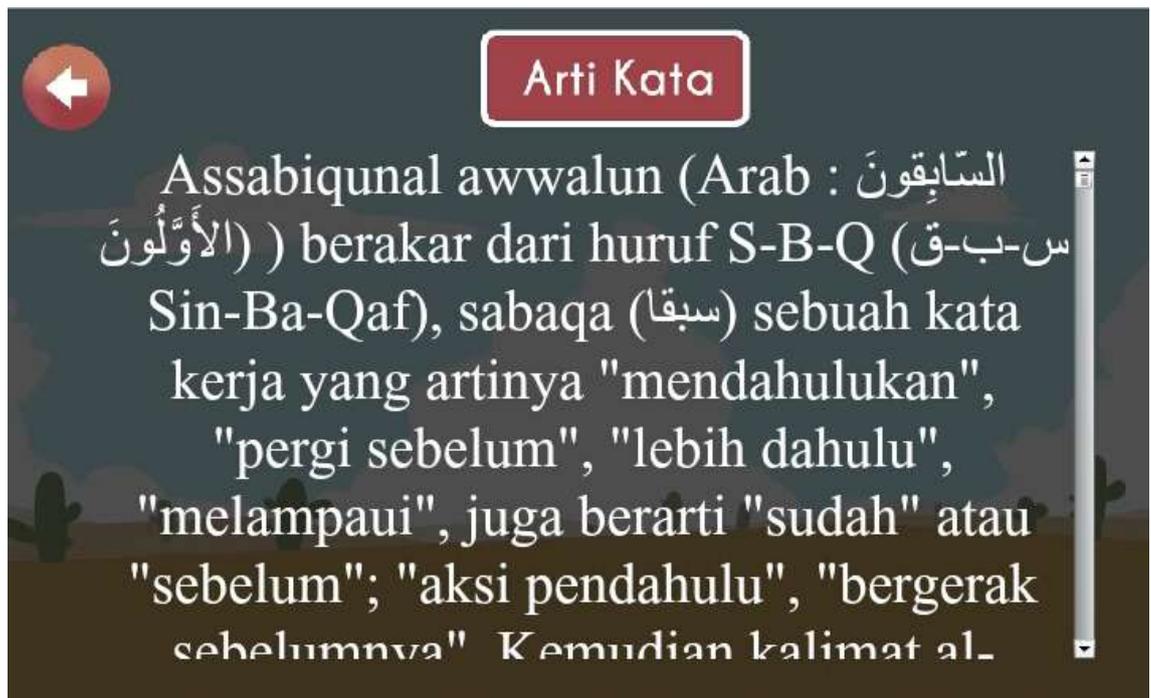
- g. Kode program tombol video dokumenter untuk menuju halaman video dokumenter.

```
video.onRelease=function()
```

```
{_root.gotoAndStop(870);};
```

4.2.3 Halaman Menu Pengertian

Halaman ini menampilkan pengertian tentang *Assabiqunal Awwalun* nasional. Tetap dengan *background* gambar bermotif dominan warna abu-abu. Terdapat tombol “back” untuk kembali ke halaman menu “home”. Halaman menu pengertian ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman Menu Pengertian

Berikut ini adalah kode-kode program pada halaman pengertian, yaitu:

- Kode program tombol *back* untuk kembali ke halaman *home*.

```
back.onRelease=function()
    {gotoAndStop(5);};
```

- Kode program untuk menghentikan *frame*.

```
stop();
```

4.2.4 Halaman Menu Tokoh *Assabiqunal Awwalun*.

Halaman ini menampilkan peta Indonesia yang terdiri 34 provinsi, mulai dari Banda Aceh sampai Papua, setiap provinsi dibuat menjadi tombol dan memiliki kode program masing-masing untuk menuju halaman berikutnya. Terdapat tombol “home” untuk kembali ke halaman menu “home”. Pada tampilan ini *background* sudah berubah motif menjadi warna kehitaman. Halaman tokoh *Assabiqunal Awwalun* ditunjukkan pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Halaman Tokoh *Assabiqunal Awwalun*

Berikut ini adalah kode-kode program pada halaman tokoh *Assabiqunal Awwalun* di atas, yaitu:

1. Kode program tombol *home* untuk kembali ke halaman *home*.

```
home.onRelease=function()
```

```
{gotoAndStop(5);};
```

2. Kode program untuk menghentikan *frame*.

```
stop();
```

3. Kode program untuk setiap provinsi, misalnya untuk provinsi aceh.

```
aceh.onRelease=function ()
```

```
{gotoAndStop (50);};
```

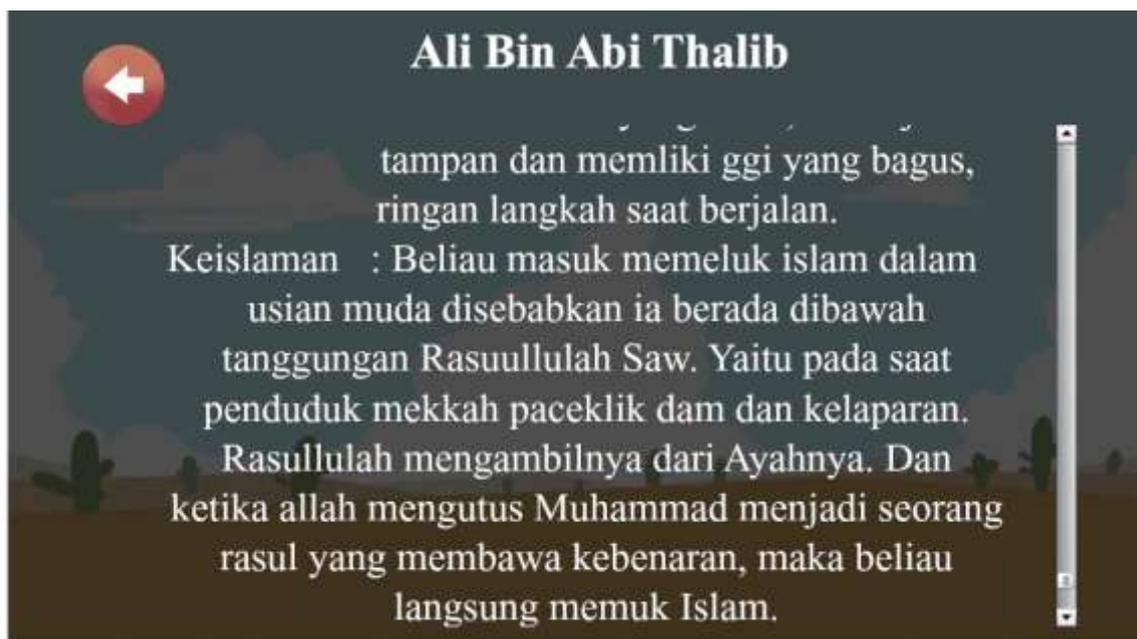
Untuk provinsi yang lain menggunakan kode program yang sama, yang membedakan hanya nomer *frame* dari setiap nama.

4.2.5 Halaman Biografi *Assabiqunal Awwalun*

Halaman ini menampilkan biografi dari setiap *Assabiqunal Awwalun*, di antaranya nama *Assabiqunal Awwalun*, tanggal lahir dan wafat, gelar *Assabiqunal Awwalun* dan kisah singkat. Sebagai contoh akan ditampilkan tiga *screenshot* biografi *Assabiqunal Awwalun*.

4.2.5.1 Halaman Biografi Ali bin Abi Thalib

Halaman ini akan menampilkan biografi *Assabiqunal Awwalun*, pada biografi tanggal lahir dan wafat, gelar dan kisah singkat dibuat tombol. Terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home*, dan terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman tokoh *Assabiqunal Awwalun*. Halaman biografi Cut Nyak Mutia akan ditunjukkan pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Halaman Biografi Ali bin Abi Thalib

4.2.5.2 Halaman Biografi Khadijah binti Khuwailid

Halaman ini akan menampilkan biografi *Assabiqunal Awwalun*, pada biografi tanggal lahir dan wafat, gelar dan kisah singkat dibuat tombol. Terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home*, dan terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman tokoh *Assabiqunal Awwalun*. Halaman biografi Khadijah binti Khuwailid akan ditunjukkan pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Halaman Biografi Khadijah binti Khuwailid

4.2.5.3 Halaman Biografi Ustman bin Affan

Halaman ini akan menampilkan biografi *Assabiqunal Awwalun*, pada biografi tanggal lahir dan wafat, gelar dan kisah singkat dibuat tombol. Terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman *home*, dan terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman tokoh *Assabiqunal Awwalun*. Halaman biografi Ustman bin Affan akan ditunjukkan pada gambar 4.10



Gambar 4.10 Halaman Biografi Prof Dr.W.Z.Johannes

4.2.6 Halaman Menu Kuis

Pada halaman ini berisi 10 soal-soal tanya jawab seputar materi-materi yang telah dipelajari pada halaman tokoh *Assabiqunal Awwalun* berupa pilihan ganda dan secara acak soal akan berubah apabila mengerjakan soal dari awal lagi. Terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman menu utama, dan terdapat tombol *mulai* untuk memulai pertanyaan. Halaman menu kuis akan ditunjukkan pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Menu Kuis

Berikut ini adalah kode-kode program pada halaman menu kuis di atas, yaitu:

- a. Kode program untuk menghentikan *frame*.


```
stop();
```
- b. Kode program tombol *back* untuk kembali pada halaman *home*.


```
back.onRelease = function () {
    gotoAndStop (5);}
```
- c. Kode program tombol mulai untuk menampilkan pertanyaan secara acak dan *user* menjawab.


```
a=0;
totalSoal = 867;
arraySoal = [];
for (i=841; i<=totalSoal; i++) {
    arraySoal.push(i);
};
```

```

arraySoal.sort(function () {
    return random(2) ? 1 : -1;
});
jumlahSoalTampil = 10;
mulai.onRelease=function() {
    lanjutSoalBerikutnya()
};
function lanjutSoalBerikutnya(){
    if (jumlahSoalTampil>=0) {
        noSoal = 11-jumlahSoalTampil
        jumlahSoalTampil--;
        gotoAndStop(arraySoal[jumlahSoalTampil]);
    }
    if (jumlahSoalTampil<0) {
        gotoAndStop(868);
    }
};

```

4.2.7.1 Halaman Soal Pertanyaan

Halaman ini akan menampilkan soal pertanyaan acak, sebagai contoh akan ditampilkan contoh *screenshot* soal pada gambar 4.12



Gambar 4.12 Tampilan Soal Pertanyaan

Berikut ini adalah kode-kode program pada halaman soal pertanyaan di atas, yaitu:

- a. Kode program untuk soal acak dan jawaban acak .

```
var nilai:Number = 0;
```

```
var no_soal:Number = 0;
```

```
var max_soal:Number = 10;
```

```
// struktur soal 0. Soal 1-4 jawaban, Jawaban benar diletakkan no 1
```

```
var soal:Array = [{"Siapakah nama ayah Ali bin Abi Thalib", "Abu Thalib", "Abdul Manaf", "Abu bakar"},
```

```
["Apa gelar sahabat Nabi yang bernama Abu Bakar ?", "ash-shiddiq", "Assadullah", "Dzulqurnain"],
```

```
["Siapakah Suami Aisyah binti Abu Bakar ?", "Rasullulah SAW", "Ustman bin affan", "Ali bin Abi Thalib"],
```

["Siapakah mantan budak anak2 yang diangkat menjadi anak angkat Rasullullah?", "Zaid bin Haritsah", "Bilal bin Rabbah", "Yasir bin Amir"],

["Siapakah nama Ayah Abu Dzar al-Ghyvari ?", "Junadah Al-Ghifari", "Abu Quhafah", "Zaid bin Haritsah"],

["Siapa Istri Pertama Rasullulah? ", "Khadijah", "Ummu aiman", "Aisyah"],

["Apa arti julukan Dzun Nurain milik Ustman bin affan ? ", "Dua Cahaya", "Terpercaya", "Singa Allah",],

["Kapan Hamzah bin Abdul Muthalib wafat ? ", "625 M", "12 M", "12 Februari",],

["Rumah Sahabat siapakah yang dijadikan tempat pertemuan ketika dakwah sembunyi-sembunyi ? ", "Rumah Arqam al arqam", "Rumah Zaid bin Haritsah", "Rumah Ustman bin Affan"],

["Siapakah sahabat Nabi yang jadi paman sekaligus mertua nabi? ", "Abu Bakar Ash-Shidiq", "Umar bin Khattab", "Bilal bin Rabbah",],

["Siapakah Muadzin pertama Islam?", "Bilal bin Rabbah", "Harits bin Haritsah", "Al-Arqam",],

["Apa julukan Hamzah bin Abdul Muthalib?", "Assadullah", "Abu Turab", "Saifullah"],

```

        ["Siapakah budak yang dimerdekan Abu Bakar
        Abu bakar yang menjadi Muadzin dimasa Rasullulah?", "Bilal bin
        Rabbah", "Zaid bin Haritsah", "Abu Dzar al-Ghyvari"]];
    var temp_soal:Array;
    var temp_jawaban:Array;
    function acak_soal():void{
        //mengacak soal
        temp_soal = soal.slice(0, soal.length);
        for (var i:Number = 0; i < soal.length; i++){
            var                acak:Number                =
            Math.floor(Math.random()*soal.length);
            var temp:Array = temp_soal[acak];
            temp_soal[acak] = temp_soal[i];
            temp_soal[i] = temp;
        }
    }
    function restart():void{
        //restart kuis, semua variabel dikembalikan ke posisi semula
        acak_soal();
        nilai = 0;
        no_soal = 0;
        max_soal = 10;
    }

```

```

function tampilkan_soal():void{

    //tampilkan soal

    soal_txt.text = temp_soal[no_soal][0];

    //acak jawaban

    temp_jawaban = temp_soal[no_soal].slice(1, 5);

    for (var i:Number = 0; i < temp_jawaban.length; i++){

        var                acak:Number                =
Math.floor(Math.random()*temp_jawaban.length);

        var temp:String = temp_jawaban[acak];

        temp_jawaban[acak] = temp_jawaban[i];

        temp_jawaban[i] = temp;

    }

    //tampilkan jawaban

    jawaban_1.jawaban_txt.text = temp_jawaban[0];

    jawaban_2.jawaban_txt.text = temp_jawaban[1];

    jawaban_3.jawaban_txt.text = temp_jawaban[2];

}

function setup_awal():void{

    restart();

    tampilkan_soal();

    //mengatur jawaban

    jawaban_1.stop();

```

```
    jawaban_2.stop();  
    jawaban_3.stop();  
    jawaban_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cek_jawaban);  
    jawaban_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cek_jawaban);  
    jawaban_3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cek_jawaban);  
    //listener untuk efek tombol  
    jawaban_1.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OVER, mouse  
_over);  
    jawaban_2.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OVER,  
mouse_over);  
    jawaban_3.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OVER,  
mouse_over);  
    //mouse out  
    jawaban_1.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OUT,  
mouse_out);  
    jawaban_2.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OUT,  
mouse_out);  
    jawaban_3.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OUT,  
mouse_out);  
    //tombol restart  
}  
function mouse_over(e:MouseEvent):void{  
    e.currentTarget.gotoAndStop(2);
```

```

}

function mouse_out(e:MouseEvent):void{
    e.currentTarget.gotoAndStop(1);
}

function cek_jawaban(e:MouseEvent):void{
    var no_jawaban:Number =
Number(e.currentTarget.name.substr(8))-1;
    if (temp_jawaban[no_jawaban] == temp_soal[no_soal][1]){
        //jawaban benar
        nilai+=10;
    }else{
        //jawaban salah
    }
}

function gerak_hasil(e:Event):void{
    var ob:Object = e.currentTarget;
    if (ob.scaleX < 1){
        ob.scaleX+=0.1;
        ob.scaleY+=0.1;
    }
    if (ob.waktu > -1 && ob.tp < 3){
        ob.waktu++;
        if (ob.waktu > 60){

```

```
        ob.waktu = -1;

        //tambah no soal

        no_soal++;

    ob.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, gerak_hasil);

    removeChild(DisplayObject(ob));

    if (no_soal < max_soal){
        tampilkan_soal();
    }else{
    }

    }

}

function ulangi(e:MouseEvent):void{

    restart();

    tampilkan_soal();

}

setup_awal();
```

4.2.7.2 Halaman Hasil Akhir

Pada halaman ini menampilkan hasil akhir nilai dari pertanyaan yang telah di kerjakan sebelumnya. Ada dua opsi hasil akhir, yang pertama akan keluar komentar “Pertahankan Prestasimu” apabila jawaban yang

benar lebih dari enam soal. Dan yang kedua akan keluar komentar “Anda Harus Banyak Belajar” apabila jawaban yang benar kurang dari lima soal.

Yang pertama menampilkan hasil akhir opsi pertama apabila jawaban benar lebih dari enam. Berikut tampilan hasil akhir opsi pertama akan ditunjukkan pada gambar 4.15



Gambar. 4.15 Halaman Hasil Akhir

Berikut ini adalah kode-kode program pada halaman hasil akhir di atas, yaitu:

- a. Kode program untuk menghentikan *frame*.

```
stop();
}
```

- b. Kode program tombol ulang yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu kuis.

```
ulang_btn.onPress = function() {
    gotoAndStop(840);
};
```

- c. Kode program kolom *score*.

```
scoreAkhir = "Score : "+a;
```

d. Kode program kolom komentar.

```
if (a>=60) {  
    komentar = "Pertahankan Prestasimu";  
}  
if (a<=50) {  
    komentar = "Anda Harus Banyak Belajar";  
}
```

4.3 Hasil Pengujian Aplikasi

Pada pengujian ini ditujukan agar bisa mengetahui apakah aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun* ini sudah berjalan dengan semestinya atau masih ada hal-hal yang perlu diperbaiki.

4.3.1 Pengujian Unit

Pengujian dilakukan dengan menguji tombol-tombol pada aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun* ini apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Berikut hasil dari pengujian tombol-tombol pada aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun* nasional Indonesia.

1. Pengujian Halaman *Intro*

Terdapat 1 skenario uji dalam pengujian halaman *intro*, yakni memilih tombol start.

Tabel 4.1 Pengujian Halaman *Intro*

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman <i>Intro</i>	Memilih tombol start	Masuk dan menampilkan halaman <i>home</i>	Sukses

1. Pengujian Halaman *Home*

Terdapat 5 skenario uji dalam pengujian halaman *home*, yakni memilih tombol pengertian, tombol tokoh *Assabiqunal Awwalun*, tombol kuis, tombol video dan tombol *back*.

Tabel 4.2 Pengujian Halaman *Home*

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman <i>Home</i>	Memilih tombol pengertian	Masuk dan menampilkan halaman pengertian	Sukses
	Memilih tombol tokoh <i>Assabiqunal Awwalun</i>	Masuk dan menampilkan halaman tokoh <i>Assabiqunal Awwalun</i>	Sukses
	Memilih tombol kuis	Masuk dan menampilkan halaman kuis	Sukses

	Memilih tombol video	Masuk dan menampilkan halaman video	Sukses
	Memilih tombol <i>back</i>	Kembali ke halaman <i>intro</i>	Sukses

2. Pengujian Halaman Pengertian

Terdapat 1 skenario uji dalam pengujian halaman pengertian, yakni memilih tombol *back*.

Tabel 4.3 Pengujian Halaman Pengertian

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman Pengertian	Memilih tombol <i>back</i>	Kembali ke halaman <i>home</i>	Sukses

3. Pengujian Halaman Tokoh *Assabiqunal Awwalun*

Dalam pengujian halaman tokoh *Assabiqunal Awwalun* ini terdapat 40 tokoh yang setiap tokoh dibuat menjadi tombol, sebagai contoh akan ditampilkan 3 tokoh. Terdapat juga tombol *home*.

Tabel 4.4 Pengujian Halaman Tokoh *Assabiqunal Awwalun*

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman Daftar <i>Assabiqunal Awwalun</i>	Memilih tombol Khadijah	Masuk dan menampilkan profil Khadijah	Sukses
	Memilih tombol Ali bin Abi Thalib	Masuk dan menampilkan profil Ali bin Abi Thalib	Sukses
	Memilih tombol Ali bin Abu Bakar Ash-Shiddiq	Masuk dan menampilkan profil Abu Bakar Ash- Shiddiq	Sukses
	Memilih tombol <i>home</i>	Kembali ke halaman <i>home</i>	Sukses

4. Pengujian Halaman Kuis

Dalam pengujian halaman kuis ini terdapat beberapa tombol yang diuji, yaitu tombol *back*, tombol mulai, tombol jawaban pilihan ganda A, B, C, D, dan tombol ulang.

Tabel 4.5 Pengujian Halaman Kuis

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Halaman	Memilih	Kembali ke halaman	Sukses

	tombol <i>back</i>	<i>home</i>	
Kuis	Memilih tombol mulai	Masuk dan menampilkan soal-soal kuis	Sukses
	Tombol jawaban A	Untuk menampilkan jawaban benar atau salah	Sukses
	Tombol jawaban B	Untuk menampilkan jawaban benar atau salah	Sukses
	Tombol jawaban C	Menampilkan jawaban benar atau salah	Sukses
	Tombol jawaban D	Menampilkan jawaban benar atau salah	Sukses
	Tombol ulang	Untuk kembali ke halaman kuis	Sukses

Setelah melakukan pengujian unit, maka didapatkan hasil dengan keseluruhan pengujian sukses, mulai dari pengujian tombol pada halaman *intro* sampai dengan halaman video.

4.3.2 Analisis Responden

Pada tahap ini dilakukan pengujian kuesioner yang berisi tentang pertanyaan seputar aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun* yang akan diisi oleh responden.

Dalam proses pengujian terdapat 30 responden anak-anak terdiri dari kelas yang berbeda yakni dari mulai kelas 3 sampai kelas 6 sebagai responden untuk pengujian aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun*, di sini responden adalah *user*. Proses pengujian dilakukan di MIN Tempel.

Dari kuesioner tersebut diberikan beberapa nilai untuk memudahkan penghitungan hasilnya, yaitu:

Nilai 5 untuk jawaban sangat baik (SB).

Nilai 4 untuk jawaban baik (B).

Nilai 3 untuk jawaban cukup (C).

Nilai 2 untuk jawaban kurang (K).

Nilai 1 untuk jawaban sangat kurang (SK).

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai jawaban} (\text{jumlah nilai jawaban})}{\sum \text{responden} (\text{jumlah responden})}$$

Berikut daftar pertanyaan yang diajukan beserta hasil kuesioner yang memberikan jawaban masing-masing. Pertanyaan dan nilai rata-rata diperlihatkan pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Hasil kuesioner

No	Pertanyaan	Jumlah responden					Rata-rata
		SK	K	C	B	SB	
1.	Bagaimana kelengkapan informasi yang ada pada aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh <i>Assabiqunal Awwalun</i> .	-	-	9	15	6	3,9
2.	Bagaimana kejelasan informasi yang terdapat pada aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh <i>Assabiqunal Awwalun</i> .	-	-	20	8	2	3,39
3.	Bagaimana manfaat yang diperoleh setelah penggunaan aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh <i>Assabiqunal Awwalun</i> .	-	-	8	22	-	3,73
4.	Bagaimana pengaruh dari aplikasi ensiklopedia ini terhadap minat untuk mengetahui informasi berkaitan dengan <i>Assabiqunal Awwalun</i> .	-	-	21	7	2	3,36
5.	Bagaimana bentuk desain aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh	-	-	25	5	-	

	<i>Assabiqunal Awwalun.</i>						3,16
6.	Bagaimana menurut anda kemudahan dalam penggunaan aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh <i>Assabiqunal Awwalun.</i>	-	-	6	17	7	4,02

Dari hasil kuesioner di atas, dapat dilakukan analisis terhadap aplikasi ensiklopedia interaktif tokoh *Assabiqunal Awwalun* nasional Indonesia. Berikut adalah hasil uraian perhitungan kuesioner.

1. Kejelasan Informasi

Dari hasil kuesioner yang disebarakan pada 30 responden, didapatkan hasil bahwa kelengkapan informasi yang ditampilkan pada data tokoh *Assabiqunal Awwalun* sudah cukup lengkap. Bagian ini mewakili pertanyaan dari nomer 1 dan nomer 2 yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata 3,9 dan 3,39 dari nilai keseluruhan 5 untuk pertanyaan yang terkait.

2. Manfaat dan pengaruh

Dari hasil kuesioner yang disebarakan pada 30 responden, didapatkan bahwa manfaat dan pengaruh dari aplikasi ensiklopedia ini berupa pengetahuan mengenai *Assabiqunal Awwalun*, serta mempengaruhi minat responden untuk mengetahui informasi tentang *Assabiqunal Awwalun*. Terbukti dari kuis yang dikerjakan oleh responden rata-rata mendapatkan skor 60 dari 10 pertanyaan yang ada pada menu kuis.

Bagian ini mewakili pertanyaan dari nomer 3 dan nomer 4 yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata 3,74 dan 3,36 dari nilai keseluruhan 5 untuk pertanyaan yang terkait.

3. Desain aplikasi

Dari hasil kuesioner yang disebarakan pada 30 responden, didapatkan bahwa tampilan pada aplikasi ensiklopedia ini cukup bagus, menarik, sederhana dan disesuaikan dengan kebutuhan *user*. Bagian ini mewakili pertanyaan dari nomer 5 yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata 3,16 dari nilai keseluruhan 5 untuk pertanyaan yang terkait.

4. Kemudahan pengguna

Dari hasil kuesioner yang disebarakan pada 30 responden, didapatkan bahwa kemudahan dalam penggunaan aplikasi ensiklopedia ini sangat mudah, baik untuk pencarian data *Assabiqunal Awwalun* ataupun pengerjaan soal-soal pada kuis yang diberikan. Bagian ini mewakili pertanyaan dari nomer 6 yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata 4,02 dari nilai keseluruhan 5 untuk pertanyaan yang terkait.