



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Riwayat Hidup
2. Form Bimbingan Skripsi
3. Foto Pengujian
4. Pertanyaan Kuisoner



## RIWAYAT HIDUP

### A. PERSONAL DATA

Nama : Edo Wijaya Setiawan  
Tempat, Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 23 Januari 1995  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Alamat : Jalan Scientia Square Barat 1, Ruko Pascal Timur No.7.  
Nomor Telepon : 081272009009  
Email : [edosetiawan2312@gmail.com](mailto:edosetiawan2312@gmail.com)  
Status : Belum Menikah

### B. PERSONAL PROFILE

Setelah menamatkan pendidikan menengah atas di SMA Immanuel Bandarlampung, sekarang saya menempuh pendidikan sebagai salah satu mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2012 di Universitas Multimedia Nusantara. Saya memiliki keinginan untuk mengetahui berbagai macam pelajaran agar dapat mengembangkan kemampuan,jujur dan mudah untuk beradaptasi dengan lingkungan.

### C. PENDIDIKAN FORMAL

Tahun	Pendidikan
2012 - sekarang	Universitas Multimedia Nusantara Jurusan <i>Information Technology</i> , Fakultas <i>Information and Communication Technology</i>
2009 - 2012	SMA Immanuel Lampung - Indonesia
2006 – 2009	SMP Immanuel Lampung – Indonesia

2000 - 2006	SD Xaverius Way Halim Lampung - Indonesia
-------------	--

#### D. KEMAMPUAN

- Pemrograman C, C++, C#.
- Memiliki kemampuan menggunakan Microsoft Office.
- Pemrograman HTML, CSS, dan PHP.
- Pemrograman Java (Eclipse) dan JSP.
- Pemrograman menggunakan SQL.
- Memiliki kemampuan tentang modul CCNA Version 4.

#### E. PENGALAMAN KERJA DAN PENGHARGAAN

- Pernah membuat *Restaurant management application* menggunakan Visual Studio 2008.
- Membangun aplikasi simulasi *website Social Media (Facebook)* dengan JSP.
- *Application Developer* di LPPM UMN, Juli 2015 – Agustus 2015.

#### F. PENGALAMAN ORGANISASI

- Panitia acara “OutBound TI-SK” Universitas Multimedia Nusantara, November 2014
- Panitia acara “Ultifortech” Universitas Multimedia Nusantara, November 2014
- *Laboratorium Assistant* untuk mata kuliah ‘Jaringan Terapan 1’ di Universitas Multimedia Nusantara (September 2015 – Desember 2015).
- Panitia acara “Alive” Universitas Multimedia Nusantara, November 2015

FOTO PENGUJIAN



UMMN

## PERTANYAN KUISONER

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Setujuh	Tidak Setujuh	Ragu – Ragu	Setujuh	Sangat Setujuh
1	Apakah saat dimainkan game memiliki animasi yang cukup menarik .	1	2	3	4	5
2	Apakah saat dimainkan game cukup mudah dimainkan.	1	2	3	4	5
3	Apakah animasi yang digunakan dalam game menarik.	1	2	3	4	5
4	Apakah gambar / informasi yang digunakan dapat diterima oleh anak	1	2	3	4	5
5	Apakah dengan menggunakan game edukasi anak – anak lebih tertarik mengenal buah.	1	2	3	4	5
6	Apakah saat anak bermain game ini tampak rasa ingin tahu / tertarik terhadap game tersebut.	1	2	3	4	5
7	Apakah anak – anak percaya diri berhasil dapat bermain game.	1	2	3	4	5
8	Apakah saat anak gagal menyelesaikan tantangan merasa ingin mencoba kembali.	1	2	3	4	5
9	Apakah anak ingin mencoba untuk melengkapi koleksi .	1	2	3	4	5
10	Apakah saat mendapatkan hadiah anak – anak merasa senang.	1	2	3	4	5
11	Bagaimana pengetahuan buah anak setelah bermain game edukasi	1	2	3	4	5
12	Bagaimana pengetahuan buah anak setelah belajar menggunakan metode lain	1	2	3	4	5