

Lampiran (*Appendices*)

1. Lampiran Curiculume Vitae (CV)

Riwayat Hidup (Curriculum Vitae)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Alya Naomi
Tempat/Tanggal Lahir	: Jakarta, 01 Februari 2002
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Pekerjaan	: Pelajar/Mahasiswa
Status Perkawinan	: Belum Kawin
Pendidikan Terakhir	: SLTA/Sederajat
E-mail	: alyanaomi4@gmail.com
Alamat Lengkap	: KP.Pondok Ranggon Rt 005/006 No 04 Harjamukti Cimanggis Depok 16454



Menerangkan dengan sebenarnya :

PENDIDIKAN

- | | |
|--------------------------|---|
| 2. Tahun 2008 - 2014 | : Lulus dari MIT AL-HAMID Jakarta Timur |
| 3. Tahun 2014 - 2017 | : Lulus dari Pondok Pesantren Qotrunnada
Depok |
| 4. Tahun 2017 - 2020 | : Lulus dari MAN 1 Kuningan |
| 5. Tahun 2020 - 2021 | : Mahasiswa Akademi Parawisata Nusantara
Jaya Depok (Pindah) |
| 6. Tahun 2021 - Sekarang | : Mahasiswa Universitas Kuningan |

PENGALAMAN AKADEMIK DAN NON AKADEMIK

1. Tahun 2022 - 2023 : Bendahara Divisi Himpunan Mahasiswa
Teknik Informatika
2. Tahun 2023 - 2024 : Bendahara Umum Himpunan Mahasiswa
Teknik Informatika
3. Tahun 2022 - 2024 : Penerima Beasiswa Bank Indonesia
4. Tahun 2022 - 2023 : Anggota Kominfo GenBI Uniku
5. Tahun 2023 : Bangkit Mobile Development Batch 5
6. Tahun 2023 – 2024 : Ketua Komisariat GenBI Uniku
7. Tahun 2024 - 2025 : Komisi II Badan Legislatif Mahasiswa
Fakultas Ilmu Komputer
8. Tahun 2024 : VSGA Junior Network Administrator
9. Tahun 2024 : Data Manajement Staff (Microsoft Office)

Demikian daftar Riwayat hidup ini dibuat dengan sesungguhnya untuk melengkapi persyaratan pembuatan skripsi.

Yang Bersangkutan



Alya Naomi

NIM.20210810157

2. Lampiran SK Judul dan Pembimbing

 UNIVERSITAS KUNINGAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874824, 873696 Kampus II : Jl. Prambuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097	
SURAT KEPUTUSAN Nomor : 0167/FKOM-UNIKUPP/2025	
TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING PENYUSUNAN SKRIPSI BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA TAHUN AKADEMIK 2024/2025	
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS KUNINGAN	
MENIMBANG	a. Bahwa untuk penyusunan skripsi sebagai salah satu tugas akhir program bagi mahasiswa perlu ditetapkan para pembimbing yang sesuai dengan bidang ilmu dari Program Studi yang bersangkutan; b. Bahwa calon pembimbing yang diusulkan oleh Kepala Program Studi Teknik Informatika dianggap memenuhi persyaratan bagi pelaksanaan bimbingan penyusunan skripsi tersebut.
MENGINGAT	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi; 3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan; 5. Keputusan BAN-PT RI Nomor : 9517/SK/BAN-PT/AK-PP/IS/VII/2021 tentang Hasil dan Peringkat Akreditasi Program Studi Teknik Informatika untuk Program Sarjana; 6. Kurikulum Program Studi Teknik Informatika; 7. Statuta Universitas Kuningan; 8. Pedoman Akademik Universitas Kuningan.
MEMPERHATIKAN	Usul Kepala Program Studi Teknik Informatika tentang pengajuan calon pembimbing dalam penyusunan skripsi bagi mahasiswa jenjang Sarjana Tahun Akademik 2024/2025
MEMUTUSKAN :	
MENETAPKAN Pertama	Para Dosen yang namanya tercantum dalam kolom 4 dan 5 menjadi pembimbing dalam penyusunan skripsi bagi mahasiswa Program Studi Teknik Informatika yang namanya tercantum dalam kolom 2 lampiran surat keputusan ini.
Kedua	Para pembimbing berkewajiban untuk memberi bimbingan secara tatap muka sampai selesai, sehingga karya tulis/karya ilmiah mahasiswa yang dibimbingnya berbobot ilmiah sesuai dengan jenjang Sarjana.
Ketiga	Para pembimbing memperoleh hak berupa honorarium Bimbingan Skripsi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
Keempat	Waktu Bimbingan selama-lamanya 6 (enam) bulan atau 1 (satu) semester, terhitung mulai tanggal ditetapkannya Surat Keputusan ini. Apabila dalam batas waktu tersebut skripsi belum selesai, karena : a. Kelalaian atau ketidakmampuan mahasiswa, maka mahasiswa tersebut diharuskan mengikuti bimbingan baru dengan memenuhi segala kewajibannya; b. Kelalaian pembimbing, maka bimbingan diturunkan, sehingga skripsi mahasiswa tersebut selesai.
Kelima	Segala sesuatu akan diubah dan diperhitungkan kembali jika ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.
 Ditetapkan di : Kuningan Pada tanggal : 19 Februari 2025 Dekan Yito Supriyanto, S.Kom., M.Eng. NIK 41038101348	
Tembusan disampaikan kepada : 1. Sdr. Wakil Dekan I dan II FKOM Universitas Kuningan; 2. Sdr. Kepala dan Sekretaris Program Studi Teknik Informatika FKOM Universitas Kuningan; 3. Yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.	

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Kuningan

CS Dipindai dengan CamScanner

LAMPIRAN SURAT KEPUTUSAN DEKAN FKOM UNIVERSITAS KUNINGAN
NOMOR : 0167/FKOM-UNIKU/PP/2025
TANGGAL : 19 Februari 2025

PEMBIMBING PENYUSUNAN SKRIPSI
BAGI MAHASISWA PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA TAHUN AKADEMIK 2024/2025

NIM	NAMA MAHASISWA	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING I	PEMBIMBING II
1	2	3	4	5
20210810157	Alya Naomi	Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Game Edukasi Huruf Hijayah	Rio Andhyat Krisdiawan, M.Kom.	Aah Sumiah, M.Kom.


Dekan FKOM
Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng.
NIK 41038101348

3. Lampiran Kartu Bimbingan



UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jember - Indonesia 66131

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	ALYA NADMI	Program Studi :	Teknik Informatika
NIM	20210810157		
Pembimbing I	Rio Andriyat Krisdawan M.Kom	Penjang :	SI
Pembimbing II	Aah Sumiah M.Kom	Tahun :	2024
Judul Skripsi/Tugas Akhir	Implementasi Algoritma Fisher-Yates shuffle pada Game Edukasi Huruf Hingryah		

PEMBIMBING I				PEMBIMBING II			
No.	Tgl.	Saran Pembimbingan	Paraf	No.	Tgl.	Saran Pembimbingan	Paraf
1	11/10-24	- Daftar beladarsa - Tambah Game Hingryah - & Huruf Hingryah - dan konsep TPACH		26	26/9-24	Metode pengumpulan data perbaiki	
3		- Mengetik, mengedit, dan di foto buat dan kirim ke aah sumiah		27	27/10-24	Tambahkan profil TPA - tambahkan nama pemain di batasan minimal	
4		Suar - core 10 font, p-10		28	28/10-24	acc proposal lengkap SUP	
5	18/10-24	Buat dan lengkapi format		13	13/1-25	Bimbingan BAB 1 acc Bab 1 lengkap bab 2	
6	19/10-24	- Flaseh Ayo Lapan - Control, Penguasaan, dan Ayo memahami Algor		17	17/1-25	acc Bab 2 lengkap bab 3	
7		- Flaseh lengkap Ayo - Flaseh format				Kerisi Bab 3	
8	9/11-24	Dapet sup				acc program	
10	10/1-25	Bab 2 Kontang, Kontang				acc Bab 4	
11	20/1-25	- Berapa gambar format				acc bab 5	
12	9/4-25	Bab 1 & Bab 2 acc Bab 3 - Acc program dan gambar - Uraian				acc SHP	

PEMBIMBING I				PEMBIMBING II			
NO.	Tgl.	Saran Pembahasan	Paraf	No.	Tgl.	Saran Pembahasan	Paraf
12.	4/4-20	for program & record				Bimbingan keasik SHP	
13.	14/4-20	for data				Lampir Sidang Skripsi	
14.	24/4-20	Daftar SHP - for SHP - analisis masalah					
15.	14/4-20	Journal					
16.	15-20	Journal Studi Kasus Grip Bala					
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							

Kuningan,
Ketua Program Studi

[illegible]

5. Lampiran Lembar Revisi SUP

	UNIVERSITAS KUNINGAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874824, 873696 Kampus II : Jl. Pramuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097
---	--

**LEMBAR SARAN PERBAIKAN
SEMINAR USULAN PENELITIAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1**

Nama Mahasiswa	:	Alya Naomi
N I M	:	20210810157
Periode SUP	:	19 Desember 2024
Judul Skripsi/Tugas Akhir	:	Implementasi Algoritma Fisher- Yates Shuffle Pada Game Edukasi Huruf Hijaiyah

SARAN PERBAIKAN DARI PENGUJI 1

Kelengkapan naskah :- CV : Ada- Lampiran SK : Ada- Lampiran Kartu Bimbingan : Ada- Lampiran Observasi : Ada
Kemampuan pemaparan : Sangat bagus
Teknik penulisan :- Kata Pengantar Pk Rektor sdh Prof- Penulisan Merujuk ke tabel dan Gambar, contoh "sesuai dengan gambar1."- Gambar 3 : Flowchart Research Method- KOrsisten "Game Edukasi"
Pemilihan tema : (Baik)
Konsistensi antara masalah dan hipotesis : Baik
Metodelogi penelitian : Baik

Kuningan,
Menyetujui
Penguji 1,

Rio Andriyat Krisdawan, M.Kom.

Catatan:

1. Saran perbaikan di atas harus dilaksanakan sampai tanggal 20 Januari 2025, dan apabila tidak dapat diselesaikan maka nilai akan diturunkan 1 tingkat;
2. Setelah naskah hasil perbaikan disetujui, lembar ini harus ditandatangani oleh penguji.

CS Digindai dengan CamScanner



UNIVERSITAS KUNINGAN
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874824, 873696
Kampus II : Jl. Pramuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097

LEMBAR SARAN PERBAIKAN
SEMINAR USULAN PENELITIAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

Nama Mahasiswa : Alya Naomi
N I M : 20210810157
Periode SUP : 19 Desember 2024
Judul Skripsi/Tugas Akhir :
Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Huruf Hijaiyah

SARAN PERBAIKAN DARI PENGUJI 2

Tata tulis diperbaiki (spasi, font, keterangan tabel dan gambar).
Penyusunan latar belakang masalah dibuat lebih spesifik, setiap paragraf menjelaskan topik atau konteks permasalahan yang akan anda kemukakan.
Tahapan penelitian sudah cukup jelas, mohon dibuat juga instrumen pengujian UAT.
Penyebutan gambar dan tabel ditulis langsung pada naskah. Misalnya: Tahapan penelitian ini disajikan pada gambar 2.1. atau Hasil Pengujian ditampilkan pada Tabel 3.2.

Kuningan,

Menyetujui
Penguji 2

13/1 - 2025

Nunu Nugraha, M.T.

Catatan:

1. Saran perbaikan di atas harus dilaksanakan sampai tanggal 20 Januari 2025, dan apabila tidak dapat diselesaikan maka nilai akan diturunkan 1 tingkat;
2. Setelah naskah hasil perbaikan disetujui, lembar ini harus ditandatangani oleh penguji.



UNIVERSITAS KUNINGAN
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874824, 873696
Kampus II : Jl. Pramuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097

LEMBAR SARAN PERBAIKAN
SEMINAR USULAN PENELITIAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

Nama Mahasiswa : Alya Naomi
N I M : 20210810157
Periode SUP : 19 Desember 2024
Judul Skripsi/Tugas Akhir :
Implementasi Algoritma Fisher- Yates Shuffle Pada Game Edukasi Huruf Hijaiyah

SARAN PERBAIKAN DARI PENGUJI 3

Hal 3 paragraf ke 2, " hasil penelitian"?
efektifitas dari FY berapa?
format penulisan di perbaiki
image/tabel di deskripsikan lagi

Kuningan,

Menyetujui
Penguji 3,

Acc

13/01/2025
Yulyanto, M.T.I.

Catatan:

1. Saran perbaikan di atas harus dilaksanakan sampai tanggal 20 Januari 2025, dan apabila tidak dapat diselesaikan maka nilai akan diturunkan 1 tingkat;
2. Setelah naskah hasil perbaikan disetujui, lembar ini harus ditandatangani oleh penguji.

6. Lampiran Kartu Mengikuti Seminar SHP



UNIVERSITAS KUNINGAN
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Kampung Kuliah Untuk Perekonomian, Budaya, dan Masyarakat Kuningan 2022-2025

**BUKTI MENGIKUTI SEMINAR HASIL PENELITIAN
(SHP) MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS KUNINGAN**

NAMA Allya Naomi
 NIM 20210810197
 PROGRAM STUDI Teknik Informatika
 TAHUN ANGKATAN 2021

No	Nama Peserta SHP	NIM	Tanggal SHP	Dosen Penelaah	Tanda tangan
1	Syarich	20200810036	Rabu 10/05/24	Bp Tito Sugiharto MEng	
2	Riri Eriska	20200810040	Rabu 15/05/24	Tito Sugiharto MEng	
3	M. Rafiq Nur Hani	20200810080	Rabu 15/05/24	Tito Sugiharto MEng	
4	Falah Fathudin	20200810089	Rabu 15/05/24	Tito Sugiharto MEng	
5	Resu Aji Alamirah	20190810091	15/05/24	Rio Priantama M.T	
6	Nurul Huda	20200810042	15/05/24	Rio Andriyati K. Mham	
7	Suryo Aek Murni	20190810084	06/06/2024	Rio Andriyati K. Mham M. Niam	
8	Adhwa Gilang	20200810016	06/06/2024	Rio Andriyati K. Mham	
9	Helmi Tri L	20190810084	06/06/24	Pangli Nurrozza M.T	
10	Muhammad Fathir	20200810000	06/06/2024	Tito Sugiharto MEng	

Kuningan, _____
Ketua Program Studi



7. Lampiran Hasil SHP



UNIVERSITAS KUNINGAN
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874824, 873696
Kampus II : Jl. Pramuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097

PENGUMUMAN HASIL
SEMINAR HASIL PENELITIAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR
Nomor : 0334/FKOM-UNIKU/PP/2025

Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan menetapkan bahwa:

Nama Mahasiswa	: Alya Naomi
NIM	: 20210810157
Tempat, Tanggal Lahir	: Jakarta, 01 Februari 2002
Program Studi	: Teknik Informatika
Judul Penelitian	: Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Huruf Hjaiah

Berdasarkan laporan Panitia Penguji Ujian Seminar Hasil Penelitian Skripsi / Tugas Akhir pada Ujian Seminar Hasil Penelitian Skripsi / Tugas Akhir dengan perindian nilai sebagai berikut :

Nilai Ujian SHP Skripsi / TA (r)	Nilai Huruf (q)	Predikat *)
86,5	A	direkomendasikan mengikuti sidang

Kuningan, 23 April 2025
Dekan,



Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng.
NIK-41038101348

Kejelasan

1. r = Nilai Ujian SHP Skripsi / Tugas Akhir
2. Predikat Kelulusan SHP :
 - Nilai CD, D, dan E = Tidak Layak Mengikuti Sidang
 - Nilai A, AB, B, BC, dan C = Layak Mengikuti Sidang

Bagi yang bernilai CD, D, dan E, Wajib Mengikuti SHP Ulang pada periode berikutnya.

Fakultas Ilmu Komputer - Universitas Kuningan

CS Dipindai dengan CamScanner

8. Lampiran Revisi SHP

	UNIVERSITAS KUNINGAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874824, 873696 Kampus II : Jl. Pramuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097
LEMBAR SARAN PERBAIKAN SEMINAR HASIL PENELITIAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1	
Nama Mahasiswa	: Alya Naomi
N I M	: 20210810157
Periode Ujian SHP	: 23 April 2025
Judul Skripsi/Tugas Akhir	: Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Huruf Hجايyah
SARAN PERBAIKAN DARI PENGUJI 1	
Saran Perbaikan : Dosen Penguji Pendamping	
Presentasi (Penyampaian, waktu penyampaian)- Penyampaian PPT di Latarbelakang : tambahkan hasil observasi dan penelitian sebelumnya serta urgensi penelitian.	
Pemahaman Konsep-	
Pemahaman Pengerjaan Penelitian	
Saran dan Masukan - Identifikasi masalah tambahkan permasalahan/penelitian sejenis yang menerapkan algoritma fisher yates(apa masalah yg berkaitan dengan algoritma) Kalau sudah, maka akan sesuai dengan Rumusan masalah no 2 dan Tujuan Point 2 - Penyelesaian masalah pada bab 1 cukup sampai ke flowchart- Perbaikan di Game : - UI/UX petunjuk permainan disarankan sesuaikan dengan target pemain. (yang sudah dibuat, petunjuk itu serasa banyak dan panjang) mungkin bisa dibuat simple dengan bertahap. Lihat beberapa demo pada game edukasi - Bukti penelitian bahwa riset ini sudah menjawab permasalahan penelitian (Permasalahan : mengubah huruf latin ke huruf hجايyah dan sebaliknya)	
Kuningan, 30 April 2025	
Menyetujui Penguji 1,	
	
Rio Andriyat Krisdawan, M.Kom	
Catatan:	
1. Saran perbaikan di atas harus dilaksanakan sampai tanggal 23 Mei 2025, dan apabila tidak dapat diselesaikan maka nilai akan diturunkan 1 tingkat;	
2. Setelah naskah hasil perbaikan disetujui, lembar ini harus ditandatangani oleh penguji.	

 Digmilar dengan CamScanner



UNIVERSITAS KUNINGAN
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874824, 873696
Kampus II : Jl. Pramuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097

LEMBAR SARAN PERBAIKAN
SEMINAR HASIL PENELITIAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1

Nama Mahasiswa : Alya Naomi
N I M : 20210810157

Judul Skripsi/Tugas Akhir :
Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Huruf Hijaiyah

SARAN PERBAIKAN DARI PENGUJI 2

identifikasi masalah belum ada permasalahan yang mengarah ke penerapan algoritma
target player untuk murid kelas berapa atau usia berapa
mengandalkan hafalan daripada pemahaman konsep maksudnya seperti apa
Batasan masalah sesuaikan dengan konsep game dan perancangannya karena di Batasan masalah tidak
disebutkan adanya aktor guru dan murid
tuliskan sumber referensi untuk metode pengembangan sistem
saran untuk kesimpulan point 1 dan digabung

Kuningan,

Menyetujui

Penguji 2,

 29/1/25
Siti Maesyaroh, M.Kom.

Catatan:

1. Saran perbaikan di atas harus dilaksanakan sampai tanggal 23 Mei 2025, dan apabila tidak dapat diselesaikan maka nilai akan diturunkan 1 tingkat;
2. Setelah naskah hasil perbaikan disetujui, lembar ini harus ditandatangani oleh penguji.

9. Submit Jurnal

The screenshot displays the homepage of the Journal of Animation and Games Studies. The header features the journal's title, ISSN (2502-499X), and contact information. The main content area is divided into several sections:

- PERAGUNA:** A sidebar on the left with links for 'Anda login sebagai', 'apraswandi1', 'Jurnal Home', 'Email Admin', and 'Logout'.
- PERALIS:** A section with links for 'Anda', 'Anda', and 'Persepsi dan Persepsi'.
- BAHASA:** A section with a dropdown menu for 'Bahasa Indonesia' and a 'Submit' button.
- ISI JURNAL:** A section with a search bar and a 'Cari' button.
- Informasi:** A section with links for 'Informasi', 'Informasi', and 'Informasi'.

The central part of the page features a large red banner with the text '#15189 Ringkasan'. Below this, there is a section titled 'Naskah' (Manuscript) with a table of contents. The table lists the author 'Alya Rani, R. Ardiyanti, Kholilulhikmah, dan Nurul Huda', the title 'Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Game Edukasi Huruf Hijayah', and the publication date '2023-05-05'.

On the right side, there is a section titled 'AKSI KUNCI' (Key Action) with a list of articles. Below this, there is a section titled 'TERBITAN TERKINI' (Latest Publication) with a list of articles. At the bottom, there is a section titled 'INFORMASI' (Information) with a list of links.

10. Lampiran hasil Observasi.

A. Dokumentasi





B. Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Penanya : Alya Naomi

Narasumber : Ibu Yusniar dan Ibu Nurhayati (Guru TPA Al-Widayah_

Tempat Wawancara : TPA Al-Widayah

1. Siapa yang menjadi murid di TPA Al-Widayah?	Yang menjadi murid di TPA merupakan anak-anak mulai dari 4 sampai 12 tahun.
2. Apa saja mata Pelajaran yang diajarkan di TPA Al-Widayah?	Untuk mata pelajaran disini, ada huruf hijaiyah, Bahasa Indonesia, matematika, mengaji, praktek ibadah dan pelajaran dasar seperti calistung untuk melatih kemampuan anak sebelum sekolah SD.
3. Pelajaran apa yang menjadi fokus utama di TPA Al-Widayah?	Tentu saja huruf hijaiyah. Karena itu menjadi dasar dalam mempelajari cara membaca Al-Qur'an.
4. Pada pembelajaran huruf hijaiyah apa saja yang diajarkan kepada murid?	Untuk huruf hijaiyah, murid diajarkan pengenalan nama huruf dan juga cara menuliskan huruf hijaiyah. Selain itu, murid juga dilatih untuk mengubah huruf hijaiyah menjadi huruf latin dan sebaliknya.
5. Dimateri apa murid TPA mengalami kesulitan dalam pembelajaran?	Murid mengalami kesulitan saat mempelajari perubahan huruf hijaiyah menjadi huruf latin.
6. Bagaimana metode pembelajaran yang diterapkan dalam perubahan huruf hijaiyah menjadi latin?	Dalam proses pembelajaran, kami menggunakan memberikan contoh dan juga latihan soal kepada para murid. Dengan beberapa tingkatan/level sesuai dengan kemampuan murid.
7. Apa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut?	Untuk mediana, kami hanya menggunakan papan tulis dan murid mencatat di buku masing-masing.
8. Apakah ibu membutuhkan media pembelajaran selain papan tulis dalam materi merubah huruf hijaiyah menjadi latin? Media seperti apa yang ibu butuhkan ?	Kalau untuk itu, kami sangat membutuhkan. Karena media pembelajaran selain papan tulis akan sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman murid untuk perubahan huruf hijaiyah menjadi latin. Kami ingin ada media pembelajaran yang lebih interaktif dan juga dapat mengukur kemampuan murid dalam memahami materi tersebut. Lebih bagusnya sih memakai game, karena anak-anak sekarang sangat senang jika bisa belajar sambil bermain

Depok, 07 Agustus 2024

Kepala TPA Al-Widayah


Yusroh

Mengetahui

Guru TPA Al-Widayah


Yusniar

Guru TPA Al-Widayah


Nurhayati

C. RPP

Kompetensi dan Capaian

1. Kompetensi

- **Kemampuan Mengidentifikasi Huruf Hijaiyah:** Siswa harus dapat mengenali dan menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar.
- **Kemampuan Menulis Huruf Hijaiyah dalam Huruf Latin:** Siswa harus dapat mentransliterasikan huruf hijaiyah ke dalam huruf Latin dengan akurat.
- **Peningkatan Kemampuan Kognitif:** Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang bentuk dan suara huruf hijaiyah melalui interaksi dengan game.

2. Capaian

- **Kompetensi Inti (KI):** Kemampuan mengenali huruf hijaiyah dan mentransliterasikan ke dalam huruf Latin.
- **Kompetensi Dasar (KD):**
 - a. **KD1:** Mengidentifikasi dan menyebutkan huruf hijaiyah.
 - b. **KD2:** Mengonversi huruf hijaiyah ke huruf Latin.
- **Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK):**
 - a. **IPK1:** Siswa dapat menyebutkan 80% huruf hijaiyah dengan benar.
 - b. **IPK2:** Siswa dapat mentransliterasikan 70% huruf hijaiyah ke huruf Latin dengan akurat dalam waktu yang ditentukan.

NO.	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
1.	Mengidentifikasi dan menyebutkan huruf hijaiyah.	Siswa dapat menyebutkan 80% huruf hijaiyah dengan benar.
2.	Mengonversi huruf hijaiyah ke huruf Latin	Siswa dapat mentransliterasikan 70% huruf hijaiyah ke huruf Latin dengan akurat dalam waktu yang ditentukan.

D. Hasil Pretest

TYPE 1

Nama : Hafidz

Usia : 170

Kelas/Kelompok : 4

A. Ubah Huruf Arab Dibawah Ini Menjadi Latin

1. ب : Ba
2. ل : La
3. ك : Ka
4. ص : Sho
5. خ : Kho

B. Ubah Huruf Latin Dibawah Ini Menjadi Arab

1. Tsa : ت
2. Ja : ج
3. Ka : ك
4. Sya : ش
5. Ra : ر

TYPE 2

Nama : Arbani

Usia : 7

Kelas/Kelompok :

83,5
4

A. Ubah Huruf Arab Dibawah Ini Menjadi Latin

1. س ك : SKU ✓
2. ب ر : bRU ✓
3. ر ك : RUKU ✓
4. ص ت : Shi tsa 1/2 ✓
5. ق ك : fi kku. x

B. Ubah Huruf Latin Dibawah Ini Menjadi Arab

1. Sa pa : ✓
2. Ru sa : ✓
3. Ki La : ✓
4. Sya Yu : ✓
5. Ru Khi : ✓

TYPE 2

Nama : Fattan Rayyan

Usia :

Kelas/Kelompok :

8/30/18

A. Ubah Huruf Arab Dibawah Ini Menjadi Latin

1. سَاكَا : Sakā ✓
2. بَا : Ba ✓
3. رُكَا : Ruka ✓
4. صَا شَا تْسَا : Sha Shi tsa
5. كِي هَا : Ki ha ✓

B. Ubah Huruf Latin Dibawah Ini Menjadi Arab

1. Sa pa : سَا پَا
2. Ru sa : رُ سَا
3. Ki La : كِي لَا
4. Sya Yu : شَا يُو
5. Ru Khi : رُ خِي

Tertarik

TYPE 2

Nama : Alike

Usia :

Kelas/Kelompok :

840
✱

A. Ubah Huruf Arab Dibawah Ini Menjadi Latin

1. سَاكُو : SAKU ✓
2. بَارُو : BARU ✓
3. رُوْكُو : RU KU
4. سِيْسَا : SISA shi ta
5. كِيْهُو : KIHU hi ta

B. Ubah Huruf Latin Dibawah Ini Menjadi Arab

1. Sa pa : سَاپَا
2. Ru sa : رُوْسَا *Terkalut*
3. Ki La : كِيْلَا
4. Sya Yu : سِيْيُو
5. Ru Khi : رُوْخِي

TYPE 3

Nama : kafka

Usia : 8

Kelas/Kelompok :

8/45
A

A. Ubah Huruf Arab Dibawah Ini Menjadi Latin

1. قُ ح ت : qu h a t i ✓
2. ب ر ق : b a r u q i ✓
3. ر ك ي : r u k y i ✓
4. ص ث ت : (d h) s a t i s h i / a .
5. ق خ ب : (t h) h u b u l a h o q i

B. Ubah Huruf Latin Dibawah Ini Menjadi Arab

1. Sapala : س ا ل ا ق ا ✓
2. Risala : ر ا س ا ل ا ✓
3. Kinatsa : ك ا ن ا ت ا س a
4. Sholiha : ش ا ل i h a x
5. Kholiku: خ ا ل i k u x

TYPE 3

Nama : Moza.

Usia :

Kelas/Kelompok :

840
+x

A. Ubah Huruf Arab Dibawah Ini Menjadi Latin

1. ق ح ت : ko ha ti $\frac{1}{2}$
2. ب ر ق : ba ru kiqi $\frac{1}{2}$
3. ز ك ي : ya ka ru terbalik
4. ص ث ت : ta sa sho x
5. ق خ ب : bu ho ki terbalik

B. Ubah Huruf Latin Dibawah Ini Menjadi Arab

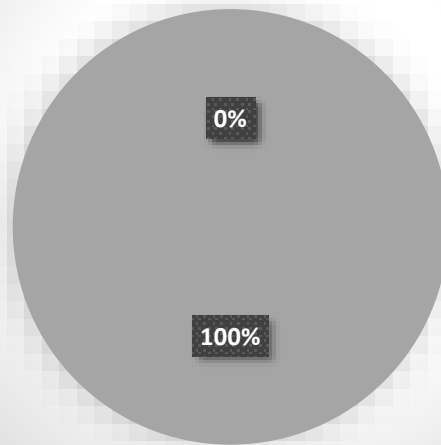
1. Sapala : ج ق س $\frac{1}{2}$
2. Risala : ج سا ري x
3. Kinatsa : ك ن ا ت س ✓
4. Sholiha : ش ل ه ا ✓
5. Kholiku: ك ل ه ا $\frac{1}{2}$

E. Hasil Kuesioner

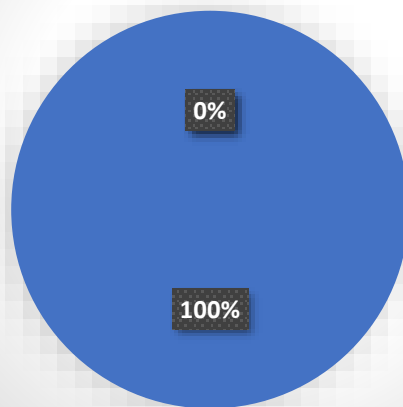
Note : 1 Sangat Setuju, 2 Kurang Setuju, 3 Tidak Setuju



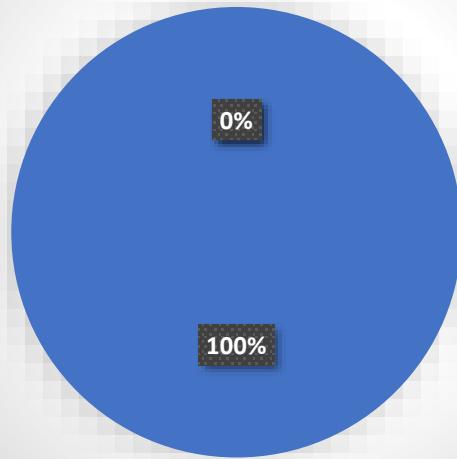
Saya bisa merubah huruf hijaiyah menjadi latin.



Saya menyukai pembelajaran penulisan huruf hijaiyah yang disampaikan guru.

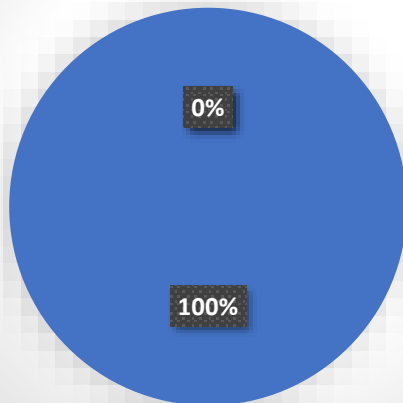


Saya suka belajar sambil bermain.



- 1
- 2
- 3

Saya ingin belajar huruf hijaiyah dengan cara yang lebih menyenangkan.



- 1
- 2
- 3

KUESIONER PENELITIAN

Identitas Murid

Nama : Angga m

Usia : 12

Kelas/Kelompok : C

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (KS) bila Kurang Setuju, dan (TS) bila Tidak Setuju.

NO.	PERTANYAAN	SS	KS	TS
1.	Saya mengetahui semua huruf hijaiyah.	✓		
2.	Saya bisa menuliskan semua huruf hijaiyah.	✓		
3.	Saya bisa merubah huruf hijaiyah menjadi latin.		✓	
4.	Saya bisa merubah huruf latin menjadi huruf hijaiyah.	✓		
5.	Saya menyukai pembelajaran penulisan huruf hijaiyah yang disampaikan guru.	✓		
6.	Saya suka belajar sambil bermain.	✓		
7.	Saya ingin belajar huruf hijaiyah dengan cara yang lebih menyenangkan.	✓		

KUESIONER PENELITIAN

Identitas Murid

Nama : Moza
Usia : 8
Kelas/Kelompok : 2B/c

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (KS) bila Kurang Setuju, dan (TS) bila Tidak Setuju.

NO.	PERTANYAAN	SS	KS	TS
1.	Saya mengetahui semua huruf hijaiyah.	✓		
2.	Saya bisa menuliskan semua huruf hijaiyah.	✓		
3.	Saya bisa merubah huruf hijaiyah menjadi latin.			✓
4.	Saya bisa merubah huruf latin menjadi huruf hijaiyah.			✓
5.	Saya menyukai pembelajaran penulisan huruf hijaiyah yang disampaikan guru.	✓		
6.	Saya suka belajar sambil bermain.	✓		
7.	Saya ingin belajar huruf hijaiyah dengan cara yang lebih menyenangkan.	✓		

KUESIONER PENELITIAN

Identitas Murid

Nama : *Hasilah*

Usia : *9*

Kelas/Kelompok : *2C / 1*

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila **Sangat Setuju**, huruf (KS) bila **Kurang Setuju**, dan (TS) bila **Tidak Setuju**.

NO.	PERTANYAAN	SS	KS	TS
1.	Saya mengetahui semua huruf hijaiyah.	✓		
2.	Saya bisa menuliskan semua huruf hijaiyah.	✓		
3.	Saya bisa merubah huruf hijaiyah menjadi latin.			✓
4.	Saya bisa merubah huruf latin menjadi huruf hijaiyah.			✓
5.	Saya menyukai pembelajaran penulisan huruf hijaiyah yang disampaikan guru.	✓		
6.	Saya suka belajar sambil bermain.	✓		
7.	Saya ingin belajar huruf hijaiyah dengan cara yang lebih menyenangkan.	✓		

KUESIONER PENELITIAN

Identitas Murid

Nama : Jessica
Usia : 9 tahun
Kelas/Kelompok : A

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila **Sangat Setuju**, huruf (KS) bila **Kurang Setuju**, dan (TS) bila **Tidak Setuju**.

NO.	PERTANYAAN	SS	KS	TS
1.	Saya mengetahui semua huruf hijaiyah.	✓		
2.	Saya bisa menuliskan semua huruf hijaiyah.		✓	
3.	Saya bisa merubah huruf hijaiyah menjadi latin.			✓
4.	Saya bisa merubah huruf latin menjadi huruf hijaiyah.			✓
5.	Saya menyukai pembelajaran penulisan huruf hijaiyah yang disampaikan guru.	✓		
6.	Saya suka belajar sambil bermain.	✓		
7.	Saya ingin belajar huruf hijaiyah dengan cara yang lebih menyenangkan.	✓		



KUESIONER PENELITIAN

Identitas Murid

Nama : zidra

Usia : 7

Kelas/Kelompok :

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (KS) bila Kurang Setuju, dan (TS) bila Tidak Setuju.

NO.	PERTANYAAN	SS	KS	TS
1.	Saya mengetahui semua huruf hijaiyah.	✓		
2.	Saya bisa menuliskan semua huruf hijaiyah.	✓		
3.	Saya bisa merubah huruf hijaiyah menjadi latin.			✓
4.	Saya bisa merubah huruf latin menjadi huruf hijaiyah.			✓
5.	Saya menyukai pembelajaran penulisan huruf hijaiyah yang disampaikan guru.	✓		
6.	Saya suka belajar sambil bermain.	✓		
7.	Saya ingin belajar huruf hijaiyah dengan cara yang lebih menyenangkan.	✓		

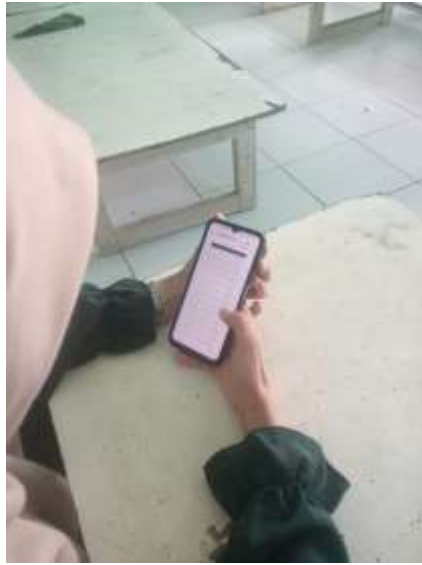
F. Referensi Game



11. Lampiran Hasil Penelitian.

A. Dokumentasi Percobaan Game Murid, Website Guru dan Pengisian PostTest serta UAT

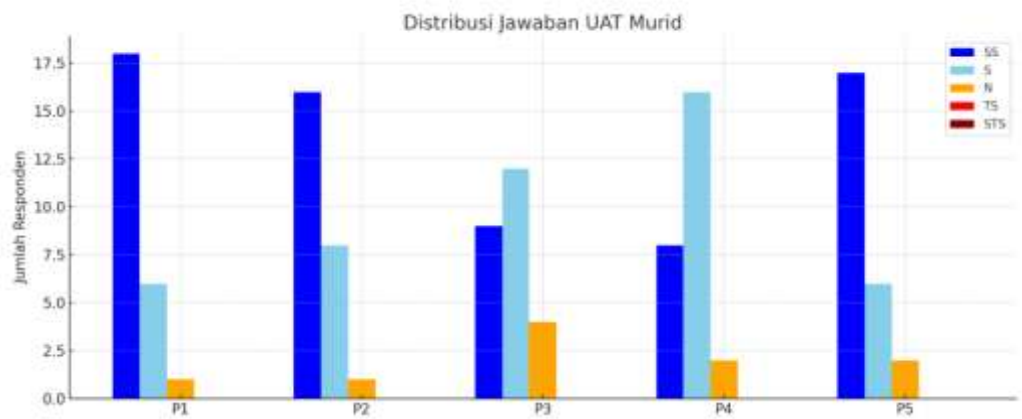
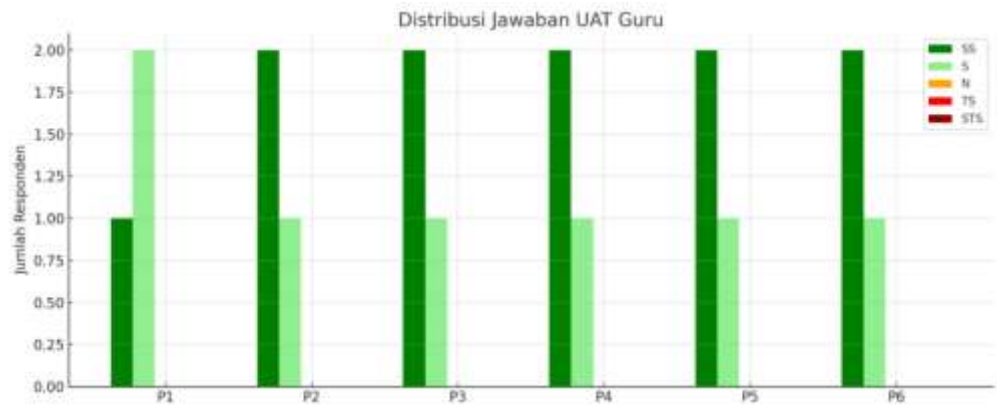








B. Hasil UAT (Kuesioner & PostTest)



USER ACCEPTANCE TESTING

Nama User : lyus yusroh
 Jabatan : Guru
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (S) bila Setuju, dan (N) bila Netral, huruf (TS) Tidak Setuju, dan huruf (STS) Sangat Tidak Setuju.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan antarmuka game mudah dipahami oleh murid.		✓			
2	Game ini membantu murid dalam mengenali huruf hijaiyah.	✓				
3	Perubahan huruf hijaiyah ke huruf Latin dalam game sudah sesuai.	✓				
4	Perubahan huruf hijaiyah ke huruf Latin dalam game sudah sesuai dan dapat memudahkan murid dalam memahami perubahan huruf hijaiyah menjadi latin.	✓				
5	Game ini menjadi media pembelajaran pendamping yang dapat memudahkan proses pembelajaran.	✓				
6	Fitur pemantauan progres murid melalui website memudahkan Anda dalam memantau perkembangan murid.	✓				

USER ACCEPTANCE TESTING

Nama User : Nurhayati
 Jabatan : Guru
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (S) bila Setuju, dan (N) bila Netral, huruf (TS) Tidak Setuju, dan huruf (STS) Sangat Tidak Setuju.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan antarmuka game mudah dipahami oleh murid.		✓			
2	Game ini membantu murid dalam mengenali huruf hijaiyah.		✓			
3	Perubahan huruf hijaiyah ke huruf Latin dalam game sudah sesuai.		✓			
4	Perubahan huruf hijaiyah ke huruf Latin dalam game sudah sesuai dan dapat memudahkan murid dalam memahami perubahan huruf hijaiyah menjadi latin.		✓			
5	Game ini menjadi media pembelajaran pendamping yang dapat memudahkan proses pembelajaran.		✓			
6	Fitur pemantauan progres murid melalui website memudahkan Anda dalam memantau perkembangan murid.		✓			

USER ACCEPTANCE TESTING

Nama User : Yushiar
 Jabatan : Guru
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (S) bila Setuju, dan (N) bila Netral, huruf (TS) Tidak Setuju, dan huruf (STS) Sangat Tidak Setuju.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Tampilan antarmuka game mudah dipahami oleh murid.	✓				
2	Game ini membantu murid dalam mengenali huruf hijaiyah.	✓				
3	Perubahan huruf hijaiyah ke huruf Latin dalam game sudah sesuai.	✓				
4	Perubahan huruf hijaiyah ke huruf Latin dalam game sudah sesuai dan dapat memudahkan murid dalam memahami perubahan huruf hijaiyah menjadi latin.	✓				
5	Game ini menjadi media pembelajaran pendamping yang dapat memudahkan proses pembelajaran.	✓				
6	Fitur pemantauan progres murid melalui website memudahkan Anda dalam memantau perkembangan murid.	✓				

USER ACCEPTANCE TESTING

Nama Murid : 132211

Usia : 6

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (S) bila Setuju, dan (N) bila Netral, huruf (TS) Tidak Setuju, dan huruf (STS) Sangat Tidak Setuju.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game ini mudah dimainkan.	✓				
2	Game ini membantumu mengenal huruf hijaiyah.	✓				
3	Soal dalam game berubah-ubah setiap kali kamu bermain.		✓			
4	Kamu dapat setiap memahami huruf latin dan huruf hijaiyah yang muncul.	✓				
5	Game ini memudahkan kamu dalam belajar huruf hijaiyah.	✓				

USER ACCEPTANCE TESTING

Nama Murid : HABIBI

Usia : 7

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (S) bila Setuju, dan (N) bila Netral, huruf (TS) Tidak Setuju, dan huruf (STS) Sangat Tidak Setuju.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game ini mudah dimainkan.		✓			
2	Game ini membantumu mengenal huruf hijaiyah.	✓				
3	Soal dalam game berubah-ubah setiap kali kamu bermain.		✓			
4	Kamu dapat setiap memahami huruf latin dan huruf hijaiyah yang muncul.	✓				
5	Game ini memudahkan kamu dalam belajar huruf hijaiyah.	✓				

USER ACCEPTANCE TESTING

Nama Murid : NAIVA

Usia : 6

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (S) bila Setuju, dan (N) bila Netral, huruf (TS) Tidak Setuju, dan huruf (STS) Sangat Tidak Setuju.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game ini mudah dimainkan.		✓			
2	Game ini membantumu mengenal huruf hijaiyah.	✓				
3	Soal dalam game berubah-ubah setiap kali kamu bermain.		✓			
4	Kamu dapat setiap memahami huruf latin dan huruf hijaiyah yang muncul.			✓		
5	Game ini memudahkan kamu dalam belajar huruf hijaiyah.	✓				

USER ACCEPTANCE TESTING

Nama Murid : Arif Nurhaziqi

Usia : 11

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (S) bila Setuju, dan (N) bila Netral, huruf (TS) Tidak Setuju, dan huruf (STS) Sangat Tidak Setuju.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game ini mudah dimainkan.	✓				
2	Game ini membantumu mengenal huruf hijaiyah.	✓				
3	Soal dalam game berubah-ubah setiap kali kamu bermain.	✓				
4	Kamu dapat setiap memahami huruf latin dan huruf hijaiyah yang muncul.	✓				
5	Game ini memudahkan kamu dalam belajar huruf hijaiyah.	✓				

USER ACCEPTANCE TESTING

Nama Murid : Kanayi devanti

Usia : 10

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda Checklist (✓) pada huruf (SS) bila Sangat Setuju, huruf (S) bila Setuju, dan (N) bila Netral, huruf (TS) Tidak Setuju, dan huruf (STS) Sangat Tidak Setuju.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Game ini mudah dimainkan.	✓				
2	Game ini membantumu mengenal huruf hijaiyah.	✓				
3	Soal dalam game berubah-ubah setiap kali kamu bermain.		✓			
4	Kamu dapat setiap memahami huruf latin dan huruf hijaiyah yang muncul.	✓				
5	Game ini memudahkan kamu dalam belajar huruf hijaiyah.	✓				

TYPE 1

Nama : RAFIKA

Usia : 5

Kelas/Kelompok : A

80
★

A. Ubah Huruf Arab Dibawah Ini Menjadi Latin

1. ص : SD ✗
2. ب : BA ✓
3. ل : LA ✓
4. ك : KA ✓
5. خ : HA ✓

B. Ubah Huruf Latin Dibawah Ini Menjadi Arab

1. Ra: ر ✓
2. Sya: SYA ✗
3. Ka : K ✓
4. Tsa : T ✓
5. Ja : J ✓

TYPE 2

Nama : zaidna

Usia : 8

Kelas/Kelompok : B

95
A

A. Ubah Huruf Arab Dibawah Ini Menjadi Latin

1. بُر : Ba ru ✓
2. سَك : Sa ku ✓
3. رُك : ru ky ✓
4. صَث : sh tsq ✓
5. قُح : kh shu ✓

B. Ubah Huruf Latin Dibawah Ini Menjadi Arab

1. Sya Yu : سُي ✓
2. Ru sa : رُك ✓
3. Sa pa : سَا ✓
4. Ki La : كِلَا ✓
5. Ru Khi : رُخ ✓

TYPE 3

Nama : kangkang

Usia : 10

Kelas/Kelompok : C

85
★

A. Ubah Huruf Arab Dibawah Ini Menjadi Latin

1. قُحَات : qūhāt ✓
2. صِثَات : ṣiṭāt ✓
3. قُخُب : qūkhūb ✓
4. بَرُق : barūq ✓
5. رُكِّي : rukki ✓

B. Ubah Huruf Latin Dibawah Ini Menjadi Arab

1. Kholiku: kholīku ✓
2. Kinatsa : kinātsa ✓
3. Sholiha : sholīha ✓
4. Risala : risāla ✓
5. Kholiku: kholīku ✓

12. Lampiran Lembar Revisi Sidang.

	UNIVERSITAS KUNINGAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874834, 873696 Kampus II : Jl. Pramuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097
LEMBAR SARAN PERBAIKAN UJIAN SIDANG SKRIPSI / TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1	
Nama Mahasiswa	: Alya Naomi
N I M	: 20210810157
Periode Sidang	: 28 Mei 2025
Judul Skripsi/Tugas Akhir	: Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Game Edukasi Huruf Hijayah
SARAN PERBAIKAN DARI PENGUJI 1	
Kelengkapan Naskah OK Kemampuan Pemaparan OK Konsistensi Penelitian OK Penguasaan Teori dan Kelmuan OK Penguasaan Metodology Penelitian OK Teknik Analisis Data OK Signifikansi Masalah OK Sikap dan Kepribadian OK Saran Perbaikan :- Tambahkan pengujian Usability, Performance, Stability untuk UAT - Cek soal pretest dan post test. kalau bisa tampilkan soal pretest dan post test di bab 4.-	
Kuningan, Menyetujui Penguji 1,  Rio Andriyat Krisdawan, M. Kom.	
Catatan: 1. Saran perbaikan di atas harus dilaksanakan sampai tanggal 28 Juli 2025, dan apabila tidak dapat diselesaikan maka nilai akan diturunkan 1 tingkat; 2. Setelah naskah hasil perbaikan disetujui, lembar ini harus ditandatangani oleh penguji.	



UNIVERSITAS KUNINGAN
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874824, 875696
Kampus II : Jl. Pramuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097

LEMBAR SARAN PERBAIKAN
UJIAN SIDANG SKRIPSI / TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

Nama Mahasiswa : Alya Naomi
N I M : 20210810157
Periode Sidang : 28 Mei 2025
Judul Skripsi/Tugas Akhir :
Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Game Edukasi Huruf Hijayah

SARAN PERBAIKAN DARI PENGUJI 2

Tata tulis perbaiki.
bagaimana menguji efektivitas game yang dibuat?
bagaimana pengujian pre-test dan post-test dilakukan?
perbaiki UAT.

Kuningan,
Mengetahui 2/6-2025
Penguji 2

Nunu Nugraha, M.T.

Catatan:

1. Saran perbaikan di atas harus dilaksanakan sampai tanggal 28 Juli 2025, dan apabila tidak dapat diselesaikan maka nilai akan diturunkan 1 tingkat;
2. Setelah naskah hasil perbaikan disetujui, lembar ini harus ditandatangani oleh penguji.



UNIVERSITAS KUNINGAN
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Kampus I : Jl. Cut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan 45513 Telp. (0232) 874824, 873696
Kampus II : Jl. Pramuka No. 67 Kuningan 45512 Telp. (0232) 875097

LEMBAR SARAN PERBAIKAN
UJIAN SIDANG SKRIPSI / TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

Nama Mahasiswa : Alya Naomi
N I M : 20210810157
Periode Sidang : 28 Mei 2025
Judul Skripsi/Tugas Akhir :
Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle pada Game Edukasi Huruf Hijaiyah

SARAN PERBAIKAN DARI PENGUJI 3

perbaiki abstrak-tidak ada conclusion yang nil

Kuningan,
Mengetahui
Penguji 3,



Yulyarto, M.T.I.

Catatan:

1. Saran perbaikan di atas harus dilaksanakan sampai tanggal 28 Juli 2025, dan apabila tidak dapat diselesaikan maka nilai akan diturunkan 1 tingkat;
2. Setelah naskah hasil perbaikan disetujui, lembar ini harus ditandatangani oleh penguji.