

TUGAS AKHIR

APLIKASI BELAJAR DAN MENGHAFAL BACAAN SHALAT UNTUK ANAK ANAK BERBASIS ANDROID

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer di Program Studi Informatika



Oleh:

Galih Kantata Takwa

1461600242

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2020**

FINAL PROJECT

THE APPLICATION OF LEARNING AND MEMORIZATION READINGS PRAYER FOR CHILDREN ANDROID BASED

Prepared as partial fulfilment of the requirement for the degree of
Scholar Computer at Informatics Department



By:
Galih Kantata Takwa
1461600007

**INFORMATICS DEPARMENT
FACULTY OF ENGINEERING
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2020**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Galih Kantata Takwa
NBI : 1461600242
Prodi : S-1 Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : APLIKASI BELAJAR DAN MENGHAFAL BACAAN
SHALAT UNTUK ANAK ANAK BERBASIS ANDROID

**Mengetahui / Menyetujui
Dosen Pembimbing**

Dwi Harini Sulistyawati, S.ST., M.T.
NPP. 20460.16.0702

**Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**

**Ketua Program Studi Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**

Dr. Ir. H. Sajiyo, M.Kes.
NPP. 20410.90.0197

Geri Kusnanto, S.Kom, MM.
NPP. 20460.94.0401

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Galih Kantata Takwa
NBI : 1461600242
Fakultas/Program Studi : Teknik/Informatika
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Belajar Dan Menghafal Bacaan
Shalat Untuk Anak Anak Berbasis Android

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 7 Juli 2020

Materai 6000

Galih Kantata Takwa
1461600242

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkah, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “APLIKASI BELAJAR DAN MENGHAFAL BACAAN SHALAT UNTUK ANAK ANAK BERBASIS ANDROID” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan mendapatkan gelar Sarjana. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan Allah dan orang tua serta doá dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan dengan baik.

Selain itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada pihak – pihak berikut:

1. Ibu Dwi Harini Sulistyawati, S.ST., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan kesabaran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini;
2. Bapak Aidil Primasetya Armin, S.ST., M.T., selaku dosen wali membimbing dan mengarahkan saya selama studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya;
3. Bapak / Ibu Dosen Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama masa perkuliahannya;
4. Sulistyorini dan Bambang Yudianto selaku kedua orang tua saya yang telah memberikan motivasi untuk terus belajar dan berkembang serta memberi dukungan material dan moral hingga terselesaikan Tugas Akhir ini;
5. Cinta Maharani, selaku adik saya yang telah memberikan semangat kepada saya agar menjadi orang yang selalu sabar;
6. Sahabat – sahabat grup “MAHASIWA LAKON” dan “IRENG KOPI” yang senantiasa sabar mendengarkan keluh kesah saya;
7. Teman – teman Teknik Informatika 2016 yang telah banyak membantu saya selama proses kuliah sampai dengan menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu selanjutnya.

Surabaya, 7 Juli 2020

Galih Kantata Takwa

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

ABSTRAK

Nama : Galih Kantata Takwa
Program Studi : Informatika
Judul : Aplikasi Belajar Dan Menghafal Bacaan Shalat Untuk Anak Anak Berbasis Android

Shalat merupakan salah satu ibadah wajib bagi umat muslim dan shalat merupakan sarana komunikasi antara seorang hamba dengan Tuhan-Nya sebagai suatu bentuk. Shalat terdiri dari shalat fardhu (wajib) dan shalat sunnah. Shalat fardhu (wajib) sendiri terdiri atas 5 waktu antara lain subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan isya'. Anak-anak perlu diajarkan untuk mempraktekkan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sejak dini agar anak menjadi simpatik dan terbiasa melakukan shalat sejak usia dini, sehingga mudah baginya kelak dalam melaksanakan shalat di usia dewasa.

Pembuatan “Aplikasi Belajar Shalat Dan Menghafal Bacaan Shalat Untuk Anak Anak” yang berbasis *Android* dirancang untuk mengingat pentingnya shalat bagi anak anak dengan metode pembelajaran di perangkat *smartphone*. Pada Jurnal ini menyampaikan bagaimana perancangan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall* dan menganalisa pengguna menggunakan metode analisa *pieces framework*.

Analisis menggunakan 6 (enam) indikator (variabel) yang digunakan yaitu *performance, information, economy, control, efficiency, dan service*. Tujuan penelitian ini yaitu membangun aplikasi belajar dan menghafal bacaan shalat beserta 10 surat pendek Al-Qurán dan mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Data yang diperoleh dari 30 koresponden pengguna aplikasi di Kampung Jemur Ngawinan Surabaya. Hasil yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan *skala likert* pada indikator (*variabel*) *Performance* berada pada nilai 4.47, *Information* berada pada nilai 4.54, *Economic* berada pada nilai 4.63, *Control* berada pada nilai 4.41, *Efficiency* berada pada nilai 4.46, dan *Service* berada pada nilai 4.58 yang dapat diartikan bahwa pengguna merasa “PUAS” dengan Aplikasi “Ayoo Shalat”

Kata kunci: Anak, Android, *Pieces*, Shalat, *Waterfall*.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

ABSTRACT

Name : Galih Kantata Takwa
Department : Informatics
Title : Application To Learn And Memorize Prayer Readings For Children Based Android

Prayer is one of obligatory worship for Muslims and prayer is a means of communication between a servant and his God as a form. Prayers consist of obligatory prayer (obligatory) and Sunnah. Obligatory prayer (obligatory) consists of 5 time, among others, Fajr, Dhuhur, ASR, Maghrib and Isha '. Children need to be taught to practice obligatory prayer (compulsory) 5 time early so that the child becomes sympathetic and used to pray from an early age, so that it is easy for him to later in the prayer in adulthood.

The creation of "Prayer learning Application and memorizing prayer reading for children" Android based is designed to remember the importance of praying for children with learning methods on smartphone devices. In this journal, it conveys how this application uses Waterfall method and analyzes the user using the Pieces framework analysis method.

Analysis uses 6 (six) indicators (variables) that are used, namely performance, information, economy, control, efficiency, and service. The purpose of this research is to build a learning application and memorize prayer readings and 10 short letter Al-Qurán and know the level of user satisfaction of the application. Data obtained from 30 user correspondents' application at Kampung Jemur Ngawinan Surabaya. Results obtained from the calculation by using the scale of Likert on the indicator (variable) Performance is at the value of 4.47, Information is at the value of 4.54, Economic is at the value of 4.63, Control is at the value of 4.41, Efficiency is at the value of 4.46, and Service is at the value of 4.58 that can be interpreted that the user feels "SATISFIED" with Application

Keywords: *Android, Kids, Pieces, Prayer, Waterfall.*

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Sistematika Laporan	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.1.1 Perancangan Aplikasi Tuntunan Wudhu Dan Shalat Berdasarkan Al-Qur'an Dan As-Sunnah Berbasis Android	5
2.1.2 Aplikasi Penuntun Shalat Sunnah Berbasis Android	5
2.1.3 Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun (<i>Waterfall</i>).....	5
2.1.4 Rancang Bangun Aplikasi Tata Cara Shalat Untuk Anak Berbasis Android	6
2.1.5 Penerapan Metode <i>Waterfall</i> Dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android	6
2.1.6 Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Ringan Berbasis <i>Object Oriented</i> Dengan Metode <i>Waterfall</i>	6
2.1.7 Analisis Dan Evaluasi Penerapan Aplikasi Ujian Berbasis Web Dengan Metode <i>Pieces Framework</i>	7

2.1.8	Analisis Aplikasi Dongeng Dan <i>Games</i> Anak Anak Berbasis Android Menggunakan Metode <i>Pieces</i>	7
2.1.9	Analisa Dalam Mengukur Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode <i>Pieces</i>	7
2.1.10	Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna Dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi DJP <i>Online</i> Dengan Kerangka <i>Pieces</i>	7
2.1.11	Analisa Tingkat Kepuasan Dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Malang	8
2.1.12	Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Kualitas Layanan Aplikasi Gojek Dengan Metode <i>Pieces Framework</i>	8
2.2.	Landasan Teori	9
2.2.1	Shalat	9
2.2.2	Android	11
2.2.3	Versi Android	12
2.2.4	<i>Android Software Development Kit (SDK)</i>	19
2.2.5	Android Studio	19
2.2.6	Multimedia	20
2.2.7	Animasi	20
2.2.8	Metode Waterfall	21
2.2.9	Metode Analisa <i>Pieces</i>	22
2.2.10	Metode <i>Tikrar</i>	23
2.2.11	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	24
2.2.12	Pengujian Aplikasi	29
BAB 3	METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1.	Tahapan Penelitian	31
3.1.1.	Metode Pengembangan Sistem	31
3.2.	Diagram Metode Penelitian	33
3.3.	Analisis Kebutuhan (<i>Requirement</i>)	34
3.3.1	Analisis Pengguna Dan Fungsionalitas	34
3.3.2	Perangkat Keras Yang Dibutuhkan	34
3.3.3	Perangkat Lunak Yang Dibutuhkan	35
3.4.	Perancangan Aplikasi Dan Sistem (<i>Design</i>)	36

3.4.1. Usecase Diagram.....	36
3.4.2. Activity Diagram.....	38
3.4.3. <i>Sequence Diagram</i>	47
3.4.4. <i>Class Diagram</i>	55
3.4.5. <i>User Interface</i> (Antarmuka Pengguna)	56
3.5. Penerapan (<i>Implementation</i>).....	64
3.6. Pengujian Aplikasi (<i>Verification</i>).....	64
3.6.1. <i>Blackbox Testing</i>	64
3.7. Analisa Kepuasan Pengguna (<i>User</i>).....	70
3.7.1. Tabel Pernyataan Indikator <i>Performance</i>	72
3.7.2. Tabel Pernyataan Indikator <i>Information</i>	73
3.7.3. Tabel Pernyataan Indikator <i>Economic</i>	73
3.7.4. Tabel Pernyataan Indikator <i>Control</i>	74
3.7.5. Tabel Pernyataan Indikator <i>Efficiency</i>	75
3.7.6. Tabel Pernyataan Indikator <i>Service</i>	76
3.8. Evaluasi Pembelajaran dan Penghafalan Surat Pendek.....	76
3.9. Pemeliharaan Sistem Atau Aplikasi (<i>Maintenance</i>).....	76
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	77
4.1. Pembuatan Gambar Surat Pendek	77
4.2. Pembuatan Animasi Shalat.....	78
4.3. Tampilan.....	78
4.3.1. Tampilan <i>Icon Launcher</i>	79
4.3.2. Tampilan <i>Splash Screen</i>	81
4.3.3. Tampilan Menu Utama	83
4.3.4. Tampilan Menu Shalat	85
4.3.5. Tampilan Menu Syarat Shalat	87
4.3.6. Tampilan Menu Rukun Shalat	88
4.3.7. Tampilan Menu Shalat Sunnah	89
4.3.8. Tampilan Halaman Shalat Sunnah.....	90
4.3.9. Tampilan Menu Surat Pendek.....	91
4.3.10. Tampilan Halaman Surat Pendek.....	92
4.3.11. Tampilan Menu Panduan Shalat	93

4.3.12. Tampilan Halaman Panduan Shalat	94
4.3.13. Tampilan Menu Tentang.....	95
4.4. Hasil Pengujian	96
4.4.1. <i>Blackbox Testing</i>	96
4.5. Hasil Perhitungan Dan Analisa Data.....	103
4.5.1. Tabel Hasil Pernyataan Indikator Performance	104
4.5.2. Tabel Hasil Pernyataan Indikator <i>Information</i>	105
4.5.3. Tabel Hasil Pernyataan Indikator <i>Economic</i>	106
4.5.4. Tabel Hasil Pernyataan Indikator <i>Control</i>	107
4.5.5. Tabel Hasil Pernyataan Indikator <i>Efficiency</i>	108
4.5.6. Hasil Tabel Pernyataan Indikator <i>Service</i>	109
4.6. Hasil Evaluasi Pembelajaran Dan Penghafalan Surat Pendek	110
BAB 5 PENUTUP.....	111
5.1. Kesimpulan	111
5.2. Keterbatasan Aplikasi	111
5.3. Pengembangan Lebih Lanjut.....	111
5.4. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Diagram Metode Penelitian.....	33
Gambar 3.2. <i>Usecase Diagram</i>	36
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram</i> Buka Aplikasi	38
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> Menu Shalat	39
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Menu Tentang	40
Gambar 3.6. <i>Activity Diagram</i> Menu Keluar	41
Gambar 3.7. <i>Activity Diagram</i> Menu Syarat Shalat	42
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram</i> Menu Rukun Shalat	43
Gambar 3.9. <i>Activity Diagram</i> Menu Shalat Sunnah	44
Gambar 3.10. <i>Activity Diagram</i> Menu Surat Pendek	45
Gambar 3.11. <i>Activity Diagram</i> Menu Panduan Shalat	46
Gambar 3.12. <i>Sequence Diagram</i> Buka Aplikasi.....	47
Gambar 3.13. <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama.....	48
Gambar 3.14. <i>Sequence Diagram</i> Menu Shalat	49
Gambar 3.15. <i>Gambar Sequence Diagram</i> Syarat Shalat	50
Gambar 3.16. <i>Sequence Diagram</i> Menu Rukun Shalat.....	51
Gambar 3.17. <i>Sequence Diagram</i> Menu Shalat Sunnah	52
Gambar 3.18. <i>Squence Diagram</i> Menu Surat Pendek.....	53
Gambar 3.19. <i>Sequence Diagram</i> Menu Panduan Shalat	54
Gambar 3.20. <i>Class Diagram</i> Aplikasi Shalat	55
Gambar 3.21. <i>User Interface</i> Tampilan <i>Splash Screen</i>	56
Gambar 3.22. <i>User Interface</i> Tampilan Menu Utama.....	57
Gambar 3.23. <i>User Interface</i> Tampilan Menu Shalat	58
Gambar 3.24. <i>User Interface</i> Tampilan Menu Syarat Shalat	59
Gambar 3.25. <i>User Interface</i> Tampilan Menu Rukun Shalat.....	60
Gambar 3.26. <i>User Interface</i> Tampilan Menu Shalat Sunnah	61
Gambar 3.27. <i>User Interface</i> Tampilan Menu Surat Pendek	62
Gambar 3.28. <i>User Interface</i> Tampilan Menu Panduan Shalat.....	63
Gambar 4.1. Pembuatan Gambar Surat Pendek	77
Gambar 4.2. Pembuatan Animasi Shalat.....	78
Gambar 4.3. Desain Logo Launcher	79
Gambar 4.4. Tampilan Aplikasi (<i>Icon Launcher</i>)	80
Gambar 4.5. Desain <i>Splash Screen</i>	81
Gambar 4.6. Tampilan <i>Splash Screen</i>	82
Gambar 4.7. Desain Menu Utama.....	83
Gambar 4.8. Tampilan Menu Utama.....	84
Gambar 4.9. Desain Menu Shalat.....	85
Gambar 4.10. Tampilan Menu Shalat	86

Gambar 4.11. Tampilan Menu Syarat Shalat	87
Gambar 4.12. Tampilan Menu Rukun Shalat.....	88
Gambar 4.13. Tampilan Menu Shalat Sunnah	89
Gambar 4.14. Tampilan Halaman Shalat Sunnah Tarawih.....	90
Gambar 4.15. Tampilan Menu Surat Pendek.....	91
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Surat An-Naas	92
Gambar 4.17. Tampilan Menu Surat Pendek	93
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Shalat Shubuh.....	94
Gambar 4.19. Tampilan Menu Tentang	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol – Simbol <i>Usecase Diagram</i>	25
Tabel 2.2. Simbol – Simbol <i>Activity Diagram</i>	25
Tabel 2.3. Simbol - Simbol <i>Sequence Diagram</i>	27
Tabel 2.4. Simbol – Simbol <i>Class Diagram</i>	28
Tabel 3.1. Pendefinisian <i>Usecase Diagram</i>	37
Tabel 3.3. Pengujian Membuka Aplikasi	64
Tabel 3.4. Pengujian Menu Utama	64
Tabel 3.5. Pengujian Menu Shalat	65
Tabel 3.6. Pengujian Menu Syarat Shalat	65
Tabel 3.7. Pengujian Menu Rukun Shalat	66
Tabel 3.8. Pengujian Menu Shalat Sunnah	66
Tabel 3.9. Pengujian Menu Surat Pendek	66
Tabel 3.10. Pengujian Tombol <i>Play</i> Dan Suara (<i>Audio</i>)	67
Tabel 3.11. Pengujian Menu Panduan Shalat	68
Tabel 3.12. Pengujian Animasi Dan Suara (<i>Voice</i>)	69
Tabel 3.13. Pengujian Versi Android	69
Tabel 3.14. Pengujian Resolusi Layar	70
Tabel 3.15. Indikator Pernyataan Analisa Pieces	71
Tabel 3.16. Skala <i>Likert</i>	71
Tabel 3.17. Tingkat Kepuasan	71
Tabel 3.18. Pernyataan Indikator <i>Performance</i>	72
Tabel 3.19. Pernyataan Indikator <i>Information</i>	73
Tabel 3.20. Pernyataan Indikator <i>Economic</i>	73
Tabel 3.21. Pernyataan Indikator <i>Control</i>	74
Tabel 3.22. Pernyataan Indikator <i>Efficiency</i>	75
Tabel 3.23. Pernyataan Indikator <i>Service</i>	76
Tabel 4.1. Hasil Pengujian Membuka Aplikasi	96
Tabel 4.2. Hasil Pengujian Menu Utama	96
Tabel 4.3. Hasil Pengujian Menu Shalat	97
Tabel 4.4. Hasil Pengujian Menu Syarat Shalat	97
Tabel 4.5. Hasil Pengujian Menu Rukun Shalat	98
Tabel 4.6. Pengujian Menu Shalat Sunnah	98
Tabel 4.7. Hasil Pengujian Menu Surat Pendek	98
Tabel 4.8. Hasil Pengujian Tombol <i>Play</i> Dan Suara (<i>Audio</i>)	99
Tabel 4.9. Hasil Pengujian Menu Panduan Shalat	100
Tabel 4.10. Hasil Pengujian Animasi Dan Suara (<i>Voice</i>)	101
Tabel 4.11. Hasil Pengujian Versi Android	101
Tabel 4.12. Pengujian Resolusi Layar	102

Tabel 4.13. Skala <i>Likert</i>	103
Tabel 4.14. Tingkat Kepuasan	103
Tabel 4.15. Hasil Pernyataan Indikator <i>Performance</i>	104
Tabel 4.16. Hasil Pernyataan Indikator <i>Information</i>	105
Tabel 4.17. Hasil Pernyataan Indikator <i>Economic</i>	106
Tabel 4.18. Hasil Pernyataan Indikator <i>Control</i>	107
Tabel 4.19. Hasil Pernyataan Indikator <i>Efficiency</i>	108
Tabel 4.20. Hasil Pernyataan Indikator <i>Service</i>	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pernyataan Kuisisioner	115
Lampiran 2. Hasil Perhitungan Kuisisioner	116

