

## **Bab 8**

---

### **Penilaian Alat Pembina Laman Web Untuk Kanak-Kanak**

## Bab 8

### Penilaian Alat Pembina Laman Web Untuk Kanak-Kanak

#### 8.1 Objektif

Berikut merupakan objektif bagi penilaian alat pembina laman web:

1. Untuk mengetahui pengetahuan pengguna dalam bidang komputer, Internet dan alat pembina laman web yang sedang diuji.
2. Untuk mengetahui sama ada alat pembina laman web ini mudah digunakan dan dipelajari atau sebaliknya jika dibandingkan dengan alat pembina laman web yang sedia ada.
3. Untuk mengenalpasti sama ada latihan diperlukan atau tidak, dan berapa lama masa diperlukan untuk mempelajari alat pembina laman web ini.
4. Menilai keberkesanannya alat pembina laman web yang diuji terhadap golongan sasar.
5. Kepuasan pengguna terhadap konsep dan ciri-ciri yang terdapat pada alat pembina laman web yang diuji.

#### 8.2 Kaedah Penilaian

Pendekatan yang digunakan untuk menilai alat pembina laman web ini dibahagikan kepada 2 iaitu:

1. Menguji alat pembina laman web
2. Menjawab senarai soalan

##### (a) Menguji alat pembina laman web

Satu lakaran contoh laman web akan diberikan dan mereka dikehendaki untuk menghasilkannya dengan menggunakan alat pembina laman web yang yang diuji. Contoh lakaran adalah pada lampiran 1. Lakaran tersebut terdiri daripada:

1. Teks termasuklah saiz, gaya dan kedudukan atau teknik penyusunan teks.
2. Grafik iaitu kaedah memasukkan grafik serta menyusunnya.
3. Senarai titik (*bullet*).
4. Pembahagi.
5. Membuat hubungan dengan laman web kegemaran mereka.

6. Menghasilkan beberapa menu seperti tetingkap teks dan juga bebutang seperti hantar dan padam.
7. Meletakkan alamat e-mail sendiri berdasarkan kepada teks dan juga grafik.

**(b) Menjawab senarai soalan**

Jumlah senarai soalah yang ditanya adalah 30 soalan. Untuk mengesas sama ada mereka menjawab soalan dengan betul, terdapat beberapa soalan yang lebih kurang sama akan diberikan dan juga soalan yang mempunyai kaitan dengan soalan sebelumnya. Dengan demikian, jika jawapan yang diberikan adalah berbeza maka jawapan yang lainnya mungkin boleh diabaikan. Contoh soalan adalah seperti pada lampiran 1. Berikut merupakan jenis dan tujuan soalan yang akan ditanya :

1. Soalan 1 hingga 6 merupakan soalan untuk menentukan tahap seseorang pengguna. Di samping itu soalan ini juga untuk memerhatikan apakah alat input yang cenderung mereka gunakan dan juga untuk memerhatikan pengaruh permainan video dalam pemikiran serta tanggapan mereka terhadap sesuatu perisian.
2. Soalan 7 hingga 14 adalah bertujuan untuk menentukan tahap pengetahuan mereka dalam bidang internet. Ini kerana alat yang diuji merupakan alat pembina laman web, bagi memastikan pengguna yang melakukan ujian adalah orang yang betul iaitu sekurang-kurangnya mengetahui apakah tujuan alat pembina laman web ini dibina. Oleh itu soalan-soalan yang berkait rapat dengan alat pembina laman web haruslah ditanya. Di samping itu, soalan ini juga bertujuan untuk memerhatikan sama ada alat pembina laman web yang mereka pernah gunakan sebelum ini boleh membantu mereka untuk memahami alat pembina laman web lain atau sebaliknya.
3. Soalan 15 hingga 30 merupakan penilaian sebenar bagi alat pembina laman web ini. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengetahui keberkesanan antaramuka, metafor dan jenis interaksi yang digunakan. Selain daripada itu, ianya juga untuk mengetahui sama ada alat pembina laman web ini sesuai untuk mereka, senang dipelajari dan digunakan dan juga adakah alat pembina ini telah menyelesaikan sedikit sebanyak masalah yang

mereka hadapi sebelum ini. Selain daripada kebaikan alat pembina laman web, kelemahan juga perlu diperhatikan. Daripada kelemahan ini, alat pembina laman web ini akan dibaiki dan akhirnya alat pembina yang baik boleh dihasilkan.

Jadual 8.1 adalah ringkasan aktiviti semasa penilaian. Seramai 20 pelajar Sekolah Rendah Jenis Kebangsaan (c) Damansara, Petaling Jaya terlibat di dalam penilaian ini yang dibuat sebanyak 2 sesi selama 2 hari. Pelajar dikehendaki menguji alat pembina laman web tersebut berdasarkan kepada lakaran laman web yang ditentukan dan kemudian menjawab beberapa senarai soalan yang diberikan.

- Masa ujian : 1 jam 15 minit (7:30 hingga 8.45 pagi)
- Jumlah pelajar bagi setiap sesi penilaian : 10 orang

Jadual 8.1 : Perancangan penilaian

Masa	Aktiviti
7: 25 pagi	Kanak-kanak mengambil tempat masing-masing. Mereka akan diberikan satu contoh laman web, dalam bentuk lakaran seperti dalam lampiran 1 dan mereka diminta untuk menghasilkannya dengan menggunakan alat pembina laman web yang diuji.
7 : 30 – 8 : 15 pagi	Mereka akan diarahkan untuk menghasilkan laman web tersebut. Tunjuk ajar <b>tidak</b> akan diberikan tentang bagaimana menggunakan alat pembina laman web yang diuji. Masa yang diberikan adalah 45 minit. Walaubagaimana pun, mereka masih boleh bertanya sekirannya mereka menghadapi masalah.
8 : 15 – 8 : 45 pagi	Mereka dikehendaki menjawab 30 senarai soalan yang diberikan. Masa yang diberikan adalah 30 minit.

8 : 45 pagi	Ujian selasai dan bersurai.
-------------	-----------------------------

Kaedah yang sama juga akan dilakukan untuk penilaian pada hari yang berikutnya.

### 8.3 Keputusan Dan Analisis Penilaian

Berikut merupakan keputusan yang diperolehi daripada senarai soalan.

#### (a) Keputusan dan analisis penilaian soalan 1 hingga 6

Jadual 8.2 : Keputusan penilaian soalan 1 hingga 6

Soalan	Jawapan	Peratus (%)
1. Do you have a computer at home?	Yes	95
	No	5
2. Where do you use the computer instead of at home?	School	80
	My friend's computer	15
	others	5
3. How often are you using the computer?	Everyday	20
	several times a week	50
	others	30
4. Do you use game software?	Yes	95
	No	5
5. What type of devices are you using to play game?	Computer	90
	game player	10
	others	-
6. Which devices do you prefer to use?	Keyboard	20
	Mouse	80

Merujuk kepada jadual 8.2, keputusan menunjukkan bahawa mereka ini mempunyai pengetahuan yang agak baik dalam bidang komputer memandangkan hampir kesemua daripada mereka mempunyai komputer peribadi di rumah. Di samping itu, mereka juga berpeluang untuk menggunakaninya di sekolah. Mereka menggunakan komputer sekurang-kurnangnya beberapa kali seminggu.

95% daripada mereka gemar menggunakan komputer sebagai alat untuk bermain permainan. Dengan demikian, bolehlah dikatakan bahawa gambaran rekabentuk antaramuka mereka ini mungkin dipengaruhi oleh antaramuka permainan komputer. Ini kerana alat pembina laman web yang diuji juga dibina berdasarkan kepada ciri-ciri yang terdapat pada permainan komputer.

80% daripada kanak-kanak tersebut memilih tetikus sebagai alat input yang mereka suka gunakan. Hampir kesemua operasi (lebih kurang 90%) yang terdapat dalam alat pembina laman web yang diuji ini menggunakan tetikus sebagai alat input dan ianya memang sesuai dengan kehendak kanak-kanak.

## (b) Keputusan dan analisis penilaian soalan 7 hingga 14

Jadual 8.3 : Keputusan penilaian soalan 7 hingga 14

Soalan	Yes (%)	No (%)
7. Do you know what Internet is?	90	10
8. Do you have an Internet connection at your home?	90	10
9. Have you ever surfing through the Internet before?	90	10
10. Do you know what a homepage is?	80	20
11. Do you know the way to create homepage?	45	55
12. Do you have your own homepage?	15	85
13. Do you know what HTML tag is?	5	95
14. Have you ever used any web editor before? (A tool that is used to create homepage)	30	70

Merujuk kepada jadual 8.3, kebanyakan daripada mereka telah mengetahui secara kasar apakah dia Internet ini kerana hampir 90% daripada mereka mempunyai sambungan Internet di rumah dan 90% juga sekurang-kurangnya pernah melayari Internet. Walaubagaimana pun, cuma 80% daripada mereka yang mengetahui apakah dia laman web. Nilai ini kurang daripada nilai yang melayari Internet mungkin kerana mereka tidak tahu istilah-istilah yang digunakan dalam penggunaan teknologi komputer. Dari sini, dapatlah disimpulkan bahawa mereka ini telah pun sedikit sebanyak mengetahui apakah dia Internet atau sekurang-kurangnya dapat mengambarkan bagaimanakah rupa bentuk sesuatu laman web dan dengan demikian mereka ini adalah sesuai untuk tujuan ujian alat pembina laman web ini.

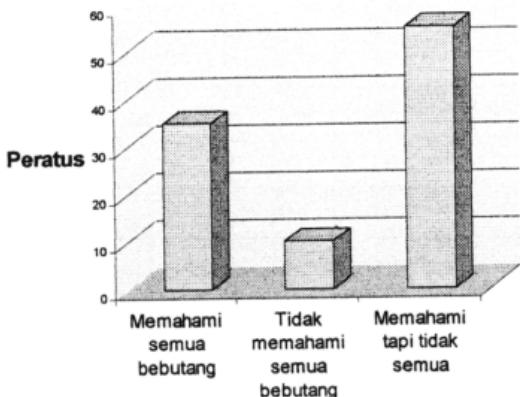
Jika diperhatikan terdapat 45% daripada mereka telah mengetahui bagaimana hendak menghasilkan sesuatu laman web dan 30% memang pernah menggunakan alat yang digunakan untuk membina laman web. Namun, cuma 15% daripada mereka yang telah mempunyai laman

web sendiri manakala bakinya 75% tidak pernah memiliki sebarang laman web sebelum ini. Hampir sesemua daripada mereka iaitu 95% tidak tahu mengenai tag HTML. Oleh yang demikian alat pembina laman web yang mereka gunakan mungkin adalah jenis WYSIWYG. Keputusan ini mencadangkan bahawa mereka masih menghadapi masalah dalam penggunaan alat pembina laman web yang sedia ada walaupun alat pembina tersebut adalah berasaskan WYSIWYG.

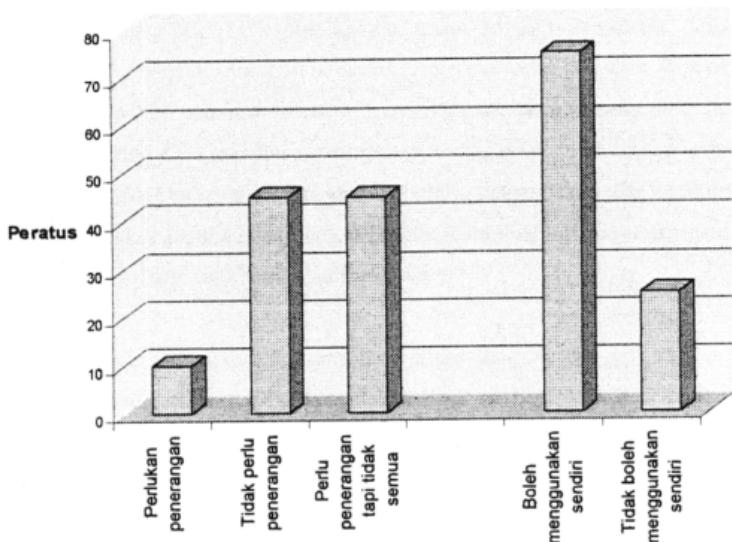
## (c) Keputusan dan analisis penilaian soalan 15 hingga 21

Jadual 8.4 : Keputusan penilaian soalan 15 hingga 21

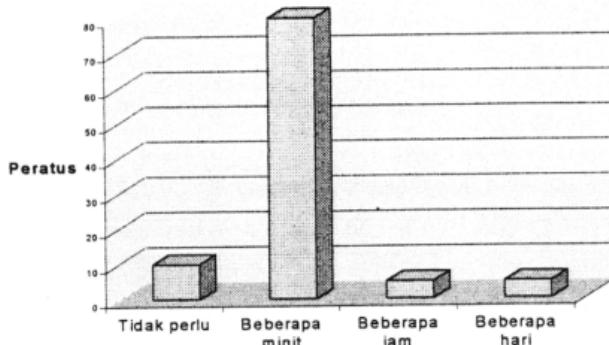
Soalan	Jawapan	Peratus (%)
15. Do you understand what the buttons in this tool are all about?	Yes	35
	No	10
	Yes but not all	55
16. Do you need any explanation on how to use this tool?	Yes	10
	No	45
	Yes but not all	45
17. Can you use this tool independently?	Yes	75
	No	25
18. How much time do you need to learn on the way to use this tool?	No need	10
	Several hour	5
	Several day	5
	Several minute	80
19. What is the hard part or problem in creating a homepage?	1. Uploading to Internet 2. Inserting text 3. Setting e-mail address 4. Putting images 5. To link the homepage	
20. Does this tool solve your problem?	Yes	90
	No	10
21. Does this tool really help you to create and design your homepage?	Yes	95
	No	5



Gambarajah 8.1 : Peratus pemahaman kanak-kanak terhadap penggunaan bebutang



Gambarajah 8.2 : Peratus bagi penerangan dan juga kebolehgunaan sendiri



Gambarajah 8.3 : Masa diperlukan untuk mempelajari alat pembina laman web

Merujuk kepada gambarajah 8.1, 35% daripada mereka faham akan fungsi yang dibawa oleh setiap bebutang manakala 55% pula faham tetapi tidak kesemuanya. Manakala daripada gambarajah 8.2, mendapati cuma 10% daripada mereka yang perlukan penerangan yang lebih berkenaan dengan alat pembina laman web ini, 45% daripada mereka tidak perlukan sebarang penerangan manakala 45% lagi masih perlukan penerangan tetapi bukannya semua. Lebih kurang 75% pula mengatakan bahawa mereka masih boleh menggunakan alat pembina laman web ini sendiri tanpa perlukan bantuan. Dari sini dapatlah disimpulkan bahawa alat pembina laman web ini agak senang dipelajari, difahami dan digunakan.

Merujuk kepada gambarajah 8.3 iaitu lama masa yang mereka perlukan untuk mempelajari alat pembina laman web ini; 10% mengatakan tidak perlu, 5% pula beberapa jam, 5% untuk beberapa hari dan 80% mengatakan dalam beberapa minit. Memandangkan semasa penilaian dijalankan, penerangan mengenai penggunaan alat pembina laman web ini tidak akan diberikan. Maka, keputusan ini mencadangkan bahawa alat pembina laman web ini senang diperlajari dan digunakan walaupun ianya adalah pengguna pertama.

Daripada masalah-masalah yang mereka nyatakan, 90% mengatakan alat pembina laman web ini telah menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dan 95% mengatakan bahawa alat pembina laman web ini betul-betul telah membantu mereka dalam menghasilkan dan merekabentuk laman

web mereka. Ini menunjukkan bahawa alat pembina laman web ini telah sedikit sebanyak membantu dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

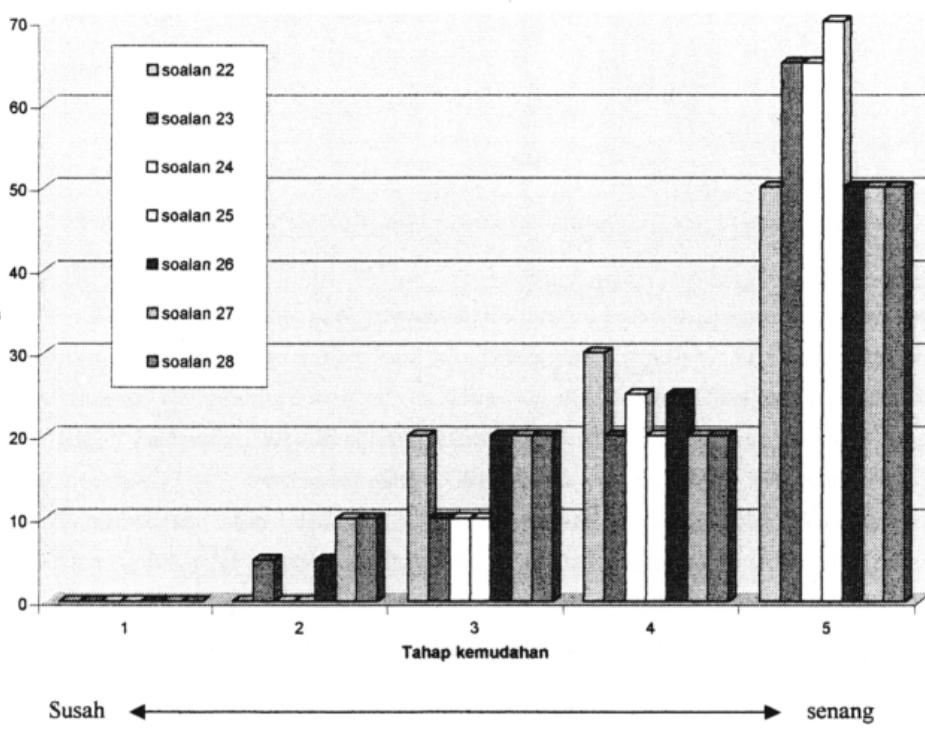
**(d) Keputusan dan analisis penilaian soalan 22 hingga 28**

Jadual 8.5 : Keputusan penilaian soalan 22 hingga 28

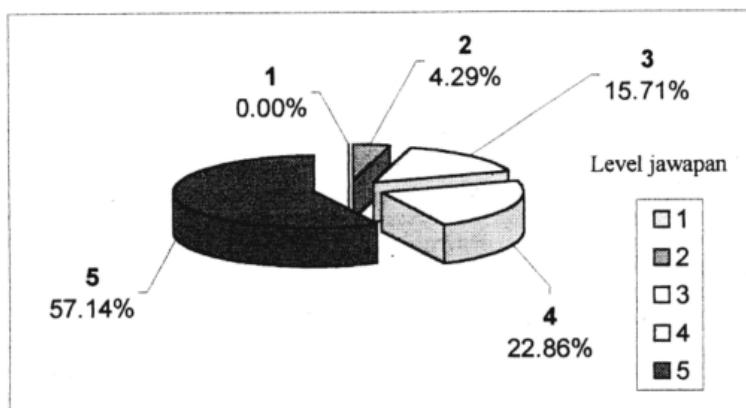
<b>By using this tool, how easy it is:</b>	<b>LEVEL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
22. To put a text into your homepage.	-	-	20%	30%	50%	
23. To put a background into your homepage	-	5%	10%	20%	65%	
24. To put a graphic such as picture, divider, Bullet and so on into your homepage.	-	-	10%	25%	65%	
25. To insert your drawing picture into your Homepage.	-	-	10%	20%	70%	
26. To put a link to your favorite site <i>Whether in graphical or hypertext.</i>	-	5%	20%	25%	50%	
27. To put your own emails address so that Your friends can send you an email.	-	10%	20%	20%	50%	
28. To put an operation forms such as button, Writing column and etc. <i>(for feedback or guestbook)</i>	-	10%	20%	20%	50%	

Soalan 22 hingga 28 merupakan soalan untuk menentukan tahap kemudahgunaan dan keberkesanan alat pembina laman web ini terhadap antaramauka dan kaedah interaksi yang digunakan. Di bawah merupakan graf purata bagi ketujuh-tujuh soalan.

Tahap kemudahgunaan perisian



Gambarajah 8.4 : Tahap kemudahgunaan alat pembina laman web



Gambarajah 8.5 : Carta pai purata peratus kemudahgunaan alat pembina laman web

Berdasarkan carta bar pada gambarajah 8.4, hampir kesemua jawapan bagi setiap soalan diberikan nilai 3 dan ke atas dan apa yang mengejutkan ialah lebih 50% mengatakan setiap operasi dalam alat pembina laman web ini sangat mudah digunakan. Carta pai pada gambarajah 8.5 adalah berdasarkan kepada purata peratus bagi ketujuh-tujuh soalan. Carta pai tersebut menunjukkan 57.14% memberikan tahap 5 bagi semua operasi, 22.9% memberikan tahap 4, 15.7% memberikan tahap 3 dan cuma 4.3 % memberikkan tahap 2. Ini boleh dikatakan bahawa lebih kurang 80% telah memberikan tahap 4 dan ke atas iaitu mudah dan amat mudah. Keputusan ini jelas mencadangkan bahawa alat pembina laman web ini agak mudah dan boleh digunakan oleh kanak-kanak tanpa perlu pengawasan serta tujuk ajar daripada orang lain.

## (e) Keputusan dan analisis penilaian soalan 29 dan 30

Jadual 8.6 : Keputusan penilaian soalan 29 dan 30

<b>Soalan</b>	<b>Jawapan</b>
29. Which part of this tool needs to be improved? Give comments?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• add more graphics or images</li> <li>• writing</li> </ul>
30. Which part of this tool that you like? Give comments?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Text and font</li> <li>• Images for background</li> <li>• Drawing or painting</li> </ul>

Berdasarkan kepada jadual 8.6, kebanyakan daripada mereka suka kepada operasi yang melibatkan lukisan, teks dan juga latarbelakang. Ianya sangat menarik dan senang untuk dipilih. Manakala bahagian yang perlu diperbaiki adalah penambahan sampel grafik atau imej yang diberikan. Di samping itu terdapat juga masalah dengan kaedah menaip teks, ini kerana untuk mengedit teks yang berada pada ruang kerja, pengguna terpaksa mengklik sebanyak 2 kali pada teks tersebut untuk kembali ke menu asal teks. Ini mungkin menyusahkan mereka lebih-lebih lagi kanak-kanak yang berumur 9 tahun dan pengguna pertama kali. Ini kerana komen ini adalah dari tindak balas kanak-kanak yang berumur 9 tahun.

#### 8.4 Kesimpulan Penilaian Alat Pembina Laman Web Untuk Kanak-Kanak

Daripada analisis keputusan yang diperolehi jelas menunjukkan bahawa alat pembina laman web ini agak mudah untuk digunakan dan dipelajari terutama oleh kanak-kanak yang berumur antara 9 hingga 12 tahun. Walaupun mereka melaksanakan alat pembina laman web buat ini pertama kali tanpa sebarang arahan atau tunjuk ajar, namun mereka sudah boleh menghasilkan laman web sendiri secara individu dalam masa antara 15 hingga 45 minit. Mereka sendiri telah mengkelaskan alat pembina laman web ini kepada tahap mudah kerana daripada tahap 1 hingga 5 (tahap susah ke tahap senang), 80% telah memberikan tahap 4 dan ke atas (lihat gambarajah 8.4 dan 8.5). Walaubagaimana pun, alat pembina laman web ini sepatutnya perlu juga menumpukan perhatian kepada mereka yang tidak mempunyai asas langsung tentang dunia

Internet. Dengan demikian, alat pembina laman web ini masih perlu diperbaiki agar ianya memenuhi kehendak semua tahap pengguna.