

LAMPIRAN 1

KUESIONER

Yth, Bapak, Ibu, saudara/i responden

Saya MOCH FAOEZY, mahasiswa Magister Manajemen Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Sedang melakukan riset dalam rangka penyusunan Tesis tentang pengaruh efektivitas iklan internet dan kelompok referensi terhadap persepsi kualitas dan dampaknya pada niat menggunakan aplikasi *game* Clash of Clans. Untuk itu saya memohon kesediaan bapak, ibu, saudara/i untuk memberikan sedikit waktunya untuk mengisi kuesioner ini dengan baik.

Atas partisipasinya saya ucapkan banyak terima kasih.

A. Data Responden

Nama :

Domisili :

Jenis kelamin : Laki-laki Perempuan

Umur : < 17 18–23 24–28 > 29

B. Pertanyaan Riset

Dalam kuesioner ini dibagi kedalam lima kriteria

jawaban berdasarkan tingkatannya, yaitu sebagai berikut :

1. SS = Sangat setuju
2. S = Setuju
3. RR = Ragu-ragu
4. TS = Tidak setuju
5. STS = Sangat tidak setuju

Pilihlah jawaban dari pertanyaan didalam kuesioner ini dengan teliti dan jujur.

1. Efektivitas Iklan Internet

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Iklan game Clash of Clans dengan menggunakan animasi menambah nilai persuasif (membujuk)					
2.	Iklan game Clash of Clans dalam bentuk video lebihmenarik, karena bisa mendengarkan suara sekaligus melihat visual dengan baik					
3.	Iklan game Clash of Clans yang berbentuk video memiliki durasi yang singkat namun mampu menunjukan keseruan dari game tersebut					
4.	Gambar pada iklan game Clash of Clans mampu membuat iklan online lebih atraktif (menarik)					
5.	Komposisi warna pada iklan game Clash of Clans cukup baik					

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
6.	Penggunaan selebriti pada iklan game Clash of Clans di internet membuat saya tertarik untuk meng-klik iklan					
7.	Ukuran font yang digunakan pas, sehingga mudah dalam membaca pesan yang disampaikan iklan					
8.	Iklan <i>game</i> Clash of Clans mampu memberikan informasi mengenai produk dengan baik					
9.	Pemilihan website sebagai lokasi pemasangan iklan sesuai dengan aplikasi game Clash of Clans					

2. Kelompok Referensi (keluarga, teman, komunitas)

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Kelompok referensi memahami <i>game</i> Clash of Clans dengan baik					
2.	Kelompok referensi merupakan orang yang berkompeten dalam memberikan informasi tentang aplikasi <i>game</i> Clash of Clans					
3.	Pengalaman kelompok referensi membantu saya dalam membentuk persepsi mengenai kualitas dari aplikasi <i>game</i> Clash of Clans					

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
4.	Kelompok referensi aktif memberi saya informasi mengenai aplikasi <i>game</i> Clash of Clans					
5.	Kelompok referensi membuat saya tertarik menggunakan aplikasi <i>game</i> Clash of Clans					

3. Persepsi Kualitas

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Aplikasi game Clash of Clans tidak lambat dan memiliki kinerja yang sangat baik					
2.	Fitur clan pada aplikasi game Clash of Clans membuat saya lebih lama memainkan game ini					
3.	Server yang digunakan game Clash of Clans tidak mudah down dan dapat diandalkan					
4.	Aplikasi game Clash of Clans memiliki desain dan grafis yang baik yang sesuai dengan standar aplikasi game smartphone					
5.	Aplikasi game Clash of Clans mampu menghibur dan tidak membosankan					
6.	Aplikasi game Clash of Clans memiliki daya tarik yang membuat seseorang ingin memainkan game ini					
7.	Alur permainan game Clash of Clans mudah dimengerti					

4. Niat Menggunakan Produk

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya ingin menggunakan/ telah menggunakan aplikasi game Clash of Clans karena saya merasakan manfaat dari aplikasi game ini					
2.	Saya akan terus memperbaharui informasi- informasi tentang aplikasi game Clash of Clans					
3.	Saya menyarankan pada teman/keluarga/komunitas lain untuk menggunakan aplikasi game Clash of Clans					
4.	Saya akan menjadikan game Clash of Clans sebagai aplikasi game yang utama karena game ini sesuai dengan selera saya					