

**ANALISIS FUNCTIONALITY, EFFICIENCY, USABILITY, DAN PORTABILITY**

**PADA GAME “CUBE 2 SAUERBRATEN” BERDASARKAN ISO 9126**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Teknik Informatika



**Disusun oleh :**

Restu Tulus Ramadhani

13651065

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2859/Un.02/DST/PP.00.9/11/2017

Tugas Akhir dengan judul : Analisis Functionality, Efficiency, Usability, dan Portability pada Game "Cube 2 Sauerbraten" Berdasarkan ISO 9126

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RESTU TULUS RAMADHANI  
Nomor Induk Mahasiswa : 13651065  
Telah diujikan pada : Jumat, 17 November 2017  
Nilai ujian Tugas Akhir : B+

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Aulia Faqih Rifa'i, M.Kom.  
NIP. 19860306 201101 1 009

Pengaji I

Sumarsono, S.T., M.Kom.  
NIP. 19710209 200501 1 003

Pengaji II

Rahmat Hidayat, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 19850514 201503 1 002

Yogyakarta, 17 November 2017

UIN Sunan Kalijaga



## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



FM-UINSK-BM-05-03/RO

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : 1 Bendel Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Restu Tulus Ramadhani

NIM : 13651065

Judul Skripsi : Analisis *Functionality, Efficiency, Usability, dan Portability* Pada Game “*Cube 2 Sauerbraten*” Berdasarkan ISO 9126

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Teknik Informatika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 28 September 2017

Pembimbing

Aulia Faqih Rifa'i, M.Kom  
NIP. 19860306 201101 1 009

## **HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

### **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Restu Tulus Ramadhani

NIM : 13651065

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Analisis Functionality, Efficiency, Usability, dan Portability Pada Game “Cube 2 Sauerbraten” Berdasarkan ISO 9126”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 07 November 2017

Yang Menyatakan



Restu Tulus Ramadhani  
NIM. 13651065

## **KATA PENGANTAR**

Bismillahirrohmanirrohim, Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Sholallahu 'alaihi wa sallam.

Dengan segala kerendahan hati, ijinkan penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Allah Subhanahu wa ta'ala dan Nabi Muhammad Sholallahu 'alaihi wa sallam.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang memberi dukungan dan doa kepada penulis.
3. Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Murtono, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga.
5. Dr. Bambang Sugiantoro, M.T selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga.
6. Bapak Aulia Faqih Rifa'i M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak Agus Mulyanto, S.Si, M.Kom selaku dosen pembimbing akademik.

8. Seluruh dosen program studi teknik informatika, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
9. Teman-teman program studi teknik informatika khususnya angkatan mandiri 2013 yang telah memberi dukungan dan masukan selama ini.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dan masukan yang bermanfaat selama ini.

Semoga penelitian yang telah penulis buat dapat bermanfaat untuk pembaca serta menjadi pengalaman yang berharga bagi penulis untuk dikemudian hari.

Yogyakarta, 6 November 2017

Penulis



## **HALAMAN PERSEMPAHAN**

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak Eko Purwanta dan Ibu Sumarni yang selalu memotivasi dan selalu bertanya kapan lulus.
2. Seluruh keluarga besar Mujilah yang memberikan semangat serta motivasi.
3. Seluruh keluarga besar program studi teknik informatika UIN Sunan Kalijaga.
4. Keluarga THINKS HOLIGAN (Tif Mandiri 2013).
5. Teman-teman Sajadah ISLAM : Yuha, Roni, Jhony, Setyo, Maul, Multi, Prakoso , yang selalu ngajak mabar dan memberikan motivasi serta saran.
6. Teman-teman kos Sejuta Umat.
7. Seluruh keluarga dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.



## HALAMAN MOTTO

*“Awali dengan Bismillah akhiri dengan Alhamdulillah”*



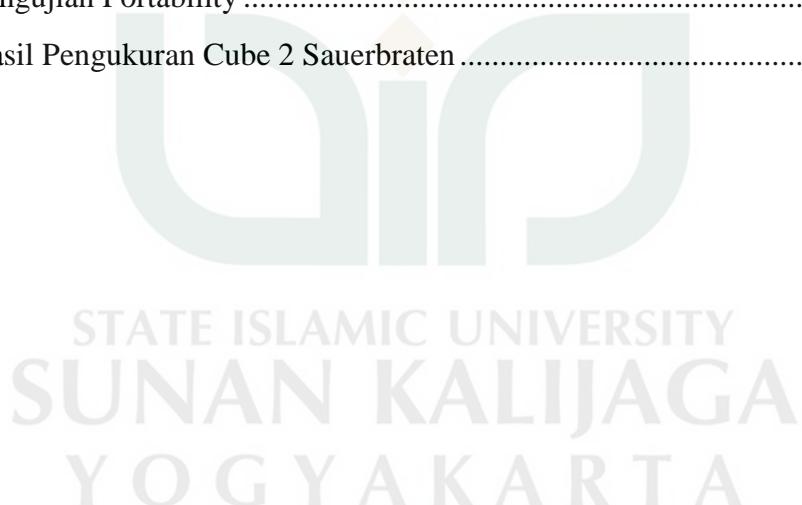
## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN MOTTO .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Kontribusi Penelitian .....	3
BAB II TINJUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Landasan Teori .....	8
2.2.1 Analisis.....	8
2.2.2 Software Quality.....	8
2.2.3 ISO 9126.....	8
2.2.4 Blackbox Testing.....	12
2.2.5 Game .....	12
2.2.6 Cube 2 Sauerbraten .....	14
2.2.7 Skala Penelitian .....	14
2.2.8 Kuesioner.....	15

2.2.9 Populasi .....	15
2.2.10 Sampel Responden .....	16
BAB III METODE PENELITIAN .....	17
3.1 Object Penelitian.....	17
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	17
3.2.1 Studi Literatur.....	17
3.2.2 Observasi.....	17
3.2.3 Kuesioner.....	18
3.2.4 Sampel Responden .....	18
3.3 Analisis Data.....	19
3.4 Tahapan Penelitian.....	19
3.4.1 Gambaran Object Penelitian.....	20
3.4.2 Kriteria Paramater .....	20
3.4.3 Perancangan Pengujian.....	21
3.4.4 Perancangan Kuesioner .....	31
3.4.5 Pengisian kuesioner .....	32
3.4.6 Ringkasan Aktivitas .....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Gambaran Object Penelitian .....	35
4.2 Pembahasan .....	40
4.2.1 Analisis Dan Pembahasan Functionality .....	40
4.2.2 Analisis Dan Pembahasan Efficiency.....	43
4.2.3 Analisis Dan Pembahasan Usability.....	45
4.2.4 Analisis Dan Pembahasan Portability .....	46
4.3 Hasil Pengukuran Kualitas Software ISO 9126.....	46
BAB V PENUTUP .....	48
5.1 Kesimpulan .....	48
5.2 Saran .....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian .....	6
Tabel 3.1 Rancangan Pengujian Functionality Sub Suitability .....	22
Tabel 3.2 Rancangan Pengujian Functionality Sub Accuracy .....	28
Tabel 3.3 Rancangan Pengujian Functionality Sub Security .....	29
Tabel 3.4 Rancangan Pengujian Efficiency.....	30
Tabel 3.5 Rancangan Pengujian Usability.....	30
Tabel 3.6 Rancangan Pengujian Portability .....	31
Tabel 3.7 Skala Likert .....	32
Tabel 3.8 Isi Kuesioner.....	32
Tabel 4.1 Pengujian Suitability .....	40
Tabel 4.2 Pengujian Accuracy.....	41
Tabel 4.3 Pengujian Security.....	42
Tabel 4.4 Pengujian Efficiency .....	44
Tabel 4.5 Pengujian Portability .....	46
Tabel 4.6 Hasil Pengukuran Cube 2 Sauerbraten .....	47



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 ISO/IEC 9126 .....	11
Gambar 3.1 Metode Penelitian .....	20
Gambar 4.1 Halaman Awal .....	35
Gambar 4.2 Player Model.....	36
Gambar 4.3 Bot Match .....	37
Gambar 4.4 Gamemode.....	38
Gambar 4.5 Arena.....	39
Gambar 4.6 Hasil Pengukuran Standar ISO 9126 .....	47



## **ANALISIS FUNCTIONALITY, EFFICIENCY, USABILITY, DAN PORTABILITY**

### **PADA GAME “CUBE 2 SAUERBRATEN” BERDASARKAN ISO 9126**

**Restu Tulus Ramadhanı**

**NIM 13651065**

### **INTISARI**

Game Cube 2 Sauerbraten merupakan salah satu game opensource yang dikembangkan oleh sauerbraten.org. Cube 2 Sauerbraten adalah game first person shooter penerus dari Cube FPS. Untuk mengetahui kualitas dari game Cube 2 Sauerbraten maka diperlukan suatu pengujian yang nantinya dapat menghasilkan nilai yang dapat diukur.

ISO 9126 adalah salah satu metode dalam software quality yang dibuat oleh International Organization for Standardization (ISO) dan International Electrotechnical Commission (IEC). ISO 9126 memiliki enam karakteristik yaitu functionality, reliability, usability, efficiency, maintainability, dan portability. Dalam pengujian ini penulis menggunakan empat karakteristik yaitu functionality, usability, efficiency, dan portability.

Hasil dari pengujian adalah nilai untuk functionality sebesar 64,97% dan dalam skala pengujian adalah baik, nilai efficiency sebesar 68,33% dan dalam skala pengujian adalah baik, nilai usability sebesar 63,90% dan dalam skala pengujian adalah baik, dan nilai portability sebesar 100% dan dalam skala pengujian adalah sangat baik.

**Kata Kunci :** ISO 9126, Analisis Game, Cube 2 Sauerbraten.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**FUNCTIONALITY, EFFICIENCY, USABILITY, AND PORTABILITY**  
**ANALYSIS OF "CUBE 2 SAURBRATEN" GAME BASED ON ISO 9126**

**Restu Tulus Ramadhani**  
**NIM 13651065**

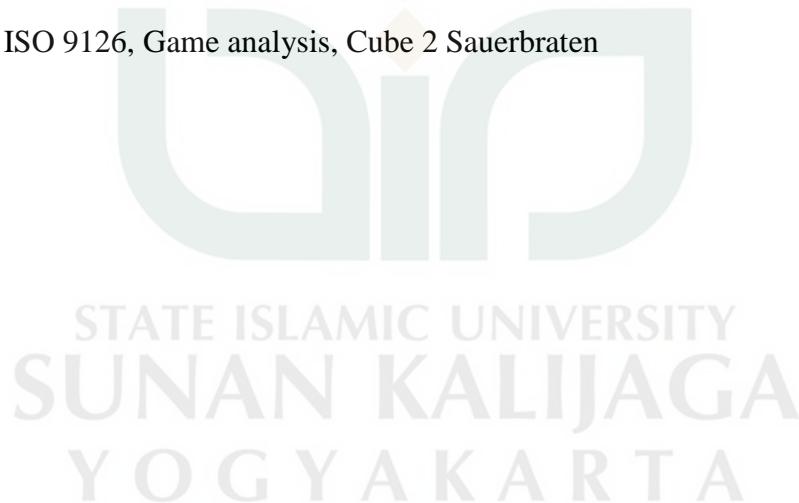
**ABSTRACT**

Cube 2 Sauerbraten is one of open source game developed by sauerbraten.org. This first person shooter game is successor from the first version Cube FPS. Assessments and analysis are needed to measure the quality of this game.

ISO 9126 is a method for software analysis test made by International Organization for Standardization (ISO) and International Electrotechnical Commission (IEC). ISO 9126 has six characteristics. They are functionality, reliability, usability, efficiency, maintainability, and portability. In this study, we used four characteristics : functionality, usability, efficiency, and portability

Results of this study are 64.97% for functionality point which can be classified as good based on assessment scale, 68.33% for efficiency point and 63.90% for usability point, both can be classified as good. Portability point of this game is excellent with the result of the test is 100%.

**Keywords :** ISO 9126, Game analysis, Cube 2 Sauerbraten



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Game* saat ini sudah menjadi media hiburan yang di mainkan oleh berbagai usai, baik anak-anak, remaja, bahkan juga orang dewasa. *Game* juga telah menjadi hiburan yang di mainkan baik oleh laki-laki atau perempuan. Menurut Fauzi A *game* adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat dijadikan sebagai penyegar pikiran dari kepenatan akibat dari padatnya aktivitas sehari-hari. Kerekter *game* yang menyenangkan dapat untuk memberikan motivasi di berbagai kalangan. *Game* merupakan salah satu jenis perangkat lunak yang digunakan sebagai sebuah sarana hiburan alternatif yang dapat pula dijadikan sebagai komoditas bisnis.( Abdillah, 2013).

*Cube 2 Sauerbraten* merupakan salah satu *game opensouce* yang di kembangkan oleh [www.sauerbraten.org](http://www.sauerbraten.org). *Cube 2 Sauerbraten* adalah *game multiplayer* dan *singleplayer first person shooter* penerus dari *Cube FPS* yang merupakan dalam daftar *game* berjenis *shooting*. *Cube 2 Sauerbraten* terkadang mengadakan turnamen untuk mereka para penggemar game tersebut.

Untuk mengetahui kualitas dari *game Cube 2 Sauerbraten* maka diperlukan suatu pengujian yang nantinya dapat menghasilkan nilai yang dapat diukur. Dalam pengujian ini metode yang digunakan adalah ISO 9126. ISO 9126 merupakan sebuah standar internasional yang diterbitkan oleh ISO dan IEC untuk

mengevaluasi dan menetapkan kualitas sebuah produk perangkat lunak yang memiliki enam karakteristik dalam *software quality*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan melakukan analisis pada *game Cube 2 Sauerbraten* menggunakan metode ISO 9126. Dari enam karakteristik utama pada ISO 9126 ada empat yang akan penulis gunakan sebagai pengukuran dari kualitas *game Cube 2 Sauerbraten*. Adapun empat karakteristik tersebut adalah *functionality*, *efficiency*, *usability*, dan *portability*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang dapat diangkat adalah:

Bagaimana menerapkan faktor uji *Functionality*, *Efficiency*, *Usability*, dan *Portability* pada *game Cube 2 Sauerbraten* berdasarkan ISO 9126?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Analisis akan didasarkan pada *game Cube 2 Sauerbraten*.
2. Analisis yang diuji adalah *Functionality*, *Efficiency*, *Usability*, dan *Portability* berdasarkan ISO 9126.
3. Analisis ini tidak digunakan sebagai acuan pembuatan atau pengembangan *software*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui tingkat kualitas *Functionality*, *Efficiency*, *Usability*, dan *Portability* pada game *Cube 2 Sauerbraten* berdasarkan ISO 9126.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan yaitu dapat mengetahui gambaran dari *Functionality*, *Efficiency*, *Usability*, dan *Portability* pada game *Cube 2 Sauerbraten* berdasarkan ISO 9126.

## 1.6 Kontribusi Penelitian

Kontribusi yang akan disumbangkan untuk penulisan analisa ini adalah untuk mengetahui *Functionality*, *Efficiency*, *Usability*, dan *Portability* berdasarkan ISO 9126 pada game *Cube 2 Sauerbraten*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai kesimpulan yang penulis dapatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Karakteris *usability* diukur dengan menyebarluaskan kuesioner sebanyak 60 kuesioner kepada responden. Secara keseluruhan *game Cube 2 Sauerbraten* memiliki kualitas baik berdasarkan standar ISO 9126 dengan karakteristik uji *functionality*, *efficiency*, *usability*, dan *portability*.
2. Berdasarkan hasil pengukuran kualitas perangkat lunak dari *game Cube 2 Sauerbraten* berdasarkan ISO 9126 didapatkan hasil dari karakteristik *functionality* sebesar 64,97% dan masuk dalam kategori baik, karakteristik *efficiency* sebesar 68,33% dan masuk dalam kategori baik, karakteristik *usability* sebesar 63,90% dan masuk kategori baik, dan yang terakhir adalah karakteristik *portability* sebesar 100% yang menunjukkan tingkat portabilitas sistem sangat baik.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang diajukan oleh penulis sebagai berikut:

1. Agar dalam memaksimalkan dan memperoleh hasil yang lebih maksimal maka baiknya dapat mengetahui isi dari *sourcode* sistem yang diuji. Hal ini diperlukan agar bisa mengetahui secara detail sistem yang diuji.
2. Menguji dengan menggunakan keseluruhan karakteristik yang ada pada ISO 9126.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Ahmad & Hanim. (2013). Pengujian Perangkat Lunak Game Flash The-Utans Untuk Melakukan Penjaminan Kualitas Terhadap Tingkat Usability Game. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh November.
- Anggra. (2008). Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash. Yogyakarta : Gava Media.
- Aprilynasi,W.(2016). Analisis Pengukuran Kualitas Sistem *E-Kinerja* Di Kantor Regional I Badan Kepegawaian Negara Yogyakarta Berdasarkan Iso 9126. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta / Skripsi.
- Budianto, A.(2014). Analisis dan Perancangan Game Edukasi “Need For Safety” Sebagai Sarana Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta/Skripsi.
- Fuadah, U. (2015). Pengembangan dan Analisis Kualitas Sistem Informasi Inventaris Laboratorium Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT UNY “Laborastrory” Berbasis Web. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gall, Borg. (2003). Education Research : an Introduction. New York: Longman, Inc
- Kusumah, Wijaya & Dedi Dwitagama. (2011). Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.
- Lemeshow.(1997). Besar Sampel Dalam Penelitian Kesehatan. Yogyakarta : UGM
- Panovski, Gregor. (2008). Product Quality Software. Master’s Thesis. Eindhoven University of Technology.
- Pressman, Roger S. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak-Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7). (Alih bahasa: Adi Nugroho, George John L.N, Theresia Herlina R, Ike Kurniawati W). Yogyakarta : Andi.
- Rafrastra, Fauzi Adi., Prajoko, Hajar Sigit & Diginnovac. (2009). Membuat Game Fighting dengan Flash. Jakarta: penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Rakasiwi, A. (2015). Pengukuran Usability Aplikasi Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Ketenagakerjaan Mobile Menggunakan ISO 9126. Palembang : STMIK PalComTech.
- Riduwan dan Sunarto. (2009). Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis. Bandung Alfabeta.

- Sari, T.(2016). Analisis Kualitas Dan Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Standard ISO 9126. Yogyakarta : STMIK AKAKOM.
- Setiawan, B (2015). Analisis dan Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Beasiswa Bidikmisi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : CV. Alfabeta.



## Lampiran Pengujian Suitability

No	Menu	Activity	Input	Output	Remark
1	Input Name	Name	restu	restu	✓
2	Playermodel	Mr. Fixit	Klik	Mr. Fixit	✓
		IronSnout X10K	Klik	IronSnout X10K	✓
		Ogro	Klik	Ogro	✓
		Inky	Klik	Inky	✓
		Captain Cannon	Klik	Captain Cannon	✓
3	Crosshair	Crosshair size	Klik	Tersimpan	✓
		Crosshair type	Klik	Tersimpan	✓
4	Bot Match	Bot amount	Klik	Tersimpan	✓
		Bot minimum skill	Klik	Tersimpan	✓
		Bot maximum skill	Klik	Tersimpan	✓
		Gamemode	ffa	ffa	✓
			Coop-edit	Coop-edit	✓
			Teamplay	Teamplay	✓
			Instagib	Instagib	✓
			Instagib team	Instagib team	✓
			Efficiency	Efficiency	✓
			Efficiency team	Efficiency team	✓
			Tactics	Tactics	✓
			Tactics team	Tactics team	✓
			Capture	Capture	✓

## Lanjutan Lanpiran Pengujian Suitability

No	Menu	Activity	Input	Output	Remark
4	Bot Match	Game Mode	Regen Capture	Regen Capture	✓
			Ctf	Ctf	✓
			Insta ctf	Insta ctf	✓
			Efficiency ctf	Efficiency ctf	✓
			Protect	Protect	✓
			Insta Protect	Insta Protect	✓
			Efficiency Protect	Efficiency Protect	✓
			Hold	Hold	✓
			Insta Hold	Insta Hold	✓
			Efficiency Hold	Efficiency Hold	✓
			Collect	Collect	✓
			Insta Collect	Insta Collect	✓
			Efficiency Collect	Efficiency Collect	✓
		Maps	Aard3c	Aard3c	✓
			Academy	Academy	✓
			Akaritori	Akaritori	✓
			Alithia	Alithia	✓
			Alloy	Alloy	✓
			Aqueducts	Aqueducts	✓
			Arbana	Arbana	✓
			Bvdm_01	Bvdm_01	✓
			Castle_trap	Castle_trap	✓
			Collusion	Game quit	✗
			Complex	Complex	✓
			Corruption	Game quit	✗
			Curvedm	Curvedm	✓
			Curvy_castle	Curvy_castle	✓
			Darkdeath	Darkdeath	✓
			Deathtek	Game quit	✗
			Depot	Game quit	✗
			Dirtndust	Dirtndust	✓
			Dm_bs1	Game quit	✗
			Dock	Game quit	✗
			Douze	Douze	✓
			Duel7	Duel7	✓
			Duel8	Duel8	✓
			Dune	Game quit	✗
			Elegy	Elegy	✓
			Fanatic_quake	Fanatic_quake	✓
			Force	Force	✓
			Fragplaza	Fragplaza	✓

## Lanjutan Lampiran Pengujian Suitability

No	Menu	Activity	Input	Output	Remark
4	Bot Match	Maps	Frostbyte	Frostbyte	✓
			Frozen	Game quit	✗
			Fury	Fury	✓
			Guacamole	Guacamole	✓
			Gubo	Gubo	✓
			Hades	Hades	✓
			Hashi	Game quit	✗
			Hog2	Game quit	✗
			Industry	Game quit	✗
			Injustice	Game quit	✗
			Island	Game quit	✗
			Justice	Game quit	✗
			Kalking1	Kalking1	✓
			Katrez_d	Katrez_d	✓
			Kffa	Game quit	✗
			Killfactory	Killfactory	✓
			Kmap5	Kmap5	✓
			Konkuri-to	Konkuri-to	✓
			Ksauer1	Game quit	✗
			Legazzo	Legazzo	✓
			Lostinspace	Game quit	✗
			Masd m	Masd m	✓
			Mbt10	Game quit	✗
			Mbt2	Mbt2	✓
			Mbt9	Game quit	✗
			Memento	Memento	✓
			Metl2	Metl2	✓
			Metl3	Metl3	✓
			Metl4	Game quit	✗
			Moonlite	Game quit	✗
			Neondevastation	Neondevastation	✓
			Neonpanic	Neonpanic	✓
			Nmp8	Game quit	✗
			Nucleus	Nucleus	✓
			Oasis	Oasis	✓
			oddworld	Oddworld	✓
			Ogrosupply	Game quit	✗
			Orbe	Orbe	✓
			Orion	Orion	✓
			Osiris	Osiris	✓
			Ot	Ot	✓
			Outpost	Outpost	✓
			Paradigm	Game quit	✗
			Park	Park	✓

## Lanjutan Lampiran Pengujian Suitability

No	Menu	Activity	Input	Output	Remark
4	Bot Match	Maps	Pgdm	Pgdm	✓
			Phosgene	Game quit	✗
			Pitch_black	Game quit	✗
			Powerplant	Game quit	✗
			Refuge	Refuge	✓
			Renegade	Renegade	✓
			Rm5	Game quit	✗
			Roughinery	Roughinery	✓
			Ruby	Ruby	✓
			Ruine	Game quit	✗
			Sauerstruck	Sauerstruck	✓
			Sdm1	Game quit	✗
			Shadowed	Shadowed	✓
			Shindou	Game quit	✗
			Shinmei1	Shinmei1	✓
			Shiva	Shiva	✓
			Simplicity	Simplicity	✓
			Skrdm1	Game quit	✗
			Stemple	Stemple	✓
			Suburb	Game quit	✗
			Tartech	Tartech	✓
			Teahupoo	Game quit	✗
			Tejen	Game quit	✗
			Thetowers	Game quit	✗
			Thor	Thor	✓
			Torment	Game quit	✗
			Tumwalk	Tumwalk	✓
			Turbine	Game quit	✗
			Wake5	Wake5	✓
			Wdcd	Wdcd	✓
			Abbey	Game quit	✗
			Akroseum	Game quit	✗
			Arabic	Arabic	✓
			Asgard	Game quit	✗
			Asteroids	Game quit	✗
			C_egypt	Game quit	✗
			C_valley	C_valley	✓
			Campo	Game quit	✗
			Capture_night	Game quit	✗
			Caribbean	Caribbean	✓
			Core_refuge	Game quit	✗
			Core_transfer	Game quit	✗
			Cwcastle	Cwcastle	✓
			Damnation	Damnation	✓

## Lanjutan Lampiran Pengujian Suitability

No	Menu	Activity	Input	Output	Remark
4	Bot Match	Maps	Donya	Game quit	✗
			Duomo	Game quit	✗
			Dust2	Dust2	✓
			Eternal_valley	Game quit	✗
			Evilness	Game quit	✗
			Face-capture	Face-capture	✓
			Fb-capture	Fb-capture	✓
			Fc3	Game quit	✗
			Fc4	Fc4	✓
			Fc5	Game quit	✗
			Forge	Game quit	✗
			Hallo	Hallo	✓
			Haste	Haste	✓
			Hidden	Game quit	✗
			Infamy	Game quit	✗
			Killcore3	Killcore3	✓
			Kopenhagen	Game quit	✗
			Mbt12	Mbt12	✓
			Mercury	Game quit	✗
			Monastery	Monastery	✓
			Nevil_c	Game quit	✗
			Nitro	Game quit	✗
			Nmp4	Game quit	✗
			Nmp9	Nmp9	✓
			ph-capture	Game quit	✗
			Reissen	Game quit	✗
			Relic	Game quit	✗
			River_c	River_c	✓
			Serenity	Game quit	✗
			Snapper_rocks	Snapper_rocks	✓
			Spcr	Game quit	✗
			Subterra	Game quit	✗
			Tempest	Game quit	✗
			Tortuga	Tortuga	✓
			Turbulence	Game quit	✗
			Twinforts	Game quit	✗
			Urban_c	Urban_c	✓
			Valhalla	Valhalla	✓
			Venice	Game quit	✗
			Xenon	Game quit	✗
			Authentic	Authentic	✓
			Autumn	Autumn	✓
			Bad_moon	Bad_moon	✓
			Berlin_wall	Berlin_wall	✓

## Lanjutan Lampiran Pengujian Suitability

No	Menu	Activity	Input	Output	Remark
4	Bot Match	Maps	Bt_falls	Game quit	✗
			Catch22	Game quit	✗
			Desecration	Game quit	✗
			Dust2	Dust2	✓
			Europium	Game quit	✗
			Flagstone	Flagstone	✓
			Forgotten	Forgotten	✓
			Garden	Garden	✓
			L_ctf	Game quit	✗
			Mach2	Game quit	✗
			Mbt1	Mbt1	✓
			Mbt4	Game quit	✗
			Mill	Game quit	✗
			Recovery	Game quit	✗
			Redemption	Game quit	✗
			Sacrifice	Sacrifice	✓
			Shipwreck	Shipwreck	✓
			Siberia	Siberia	✓
			Ladder	Ladder	✓
			Spiralz	Spiralz	✓
			Canyon	Canyon	✓
			Secondevermap	Secondevermap	✓
			Firstevermap	Game quit	✗
			Door_demo	Door_demo	✓
			Box_demo	Box_demo	✓
			Platform_demo	Platform_demo	✓
5	Option	Textures	Low quality	Low quality	✓
			Medium quality	Medium quality	✓
			High quality	High quality	✓
		Display	Fullscreen	Fullscreen	✓
			No Fullscreen	No Fullscreen	✓
6	Online	Online	Sound volume	0-255	✓
	Quit		Music volume	0-255	✓
7	Quit	Quit	Quit	Quit	✓

LAMPIRAN  
Kuesioner Usability

**Identitas Responden**

Nama : Aan Pambudi

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan		✓			
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : *ABDI MURK*  
Perkerjaan : *PNS*

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan		✓			
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan				✓	
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Ahmad Zaenal Abidin

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya <del>Tidak</del> kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan	✓				
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat	✓				
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : Agus Kuncoro

Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan		✓			
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Ahmad Zahid A

Perkerjaan : MAHASISWA

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa kebingungan saat pertama kali tidak bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan	✓				
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Aji Kumlawan

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Ajy Wahyu Sasmoro M.Z

Perkerjaan : MAHASISWA

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

**Identitas Responden**

Nama : AKBAR PERMANA

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan		✓			
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Ali Mukti

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan				✓	
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan				✓	
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : Asep Prabowo

Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan		✓			
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat					✓
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : Alviyan RAHMAD D.P.P

Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Amrul Hanif

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : ANGGAHKO PRISTYO PEMPROJETO PRATHOMO  
Perkerjaan : MAHASISWA

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan	✓				
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : ARIF PRAKoso

Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : ARIEF SETIAWAN  
Perkerjaan : MAHASISWA

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATE**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Aries Firmansyah  
Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan	✓				
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	✓				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Arindra Ryan

Perkerjaan : Suster

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

LAMPIRAN  
Kuesioner Usability

**Identitas Responden**

Nama : Asep WISNU

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan		✓			
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan				✓	
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

LAMPIRAN  
Kuesioner Usability

**Identitas Responden**

Nama : *BAGUS BASUKI*

Perkerjaan : *MAHASISWA*

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Bambang  
Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan				✓	
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### **Identitas Responden**

Nama : Bayu Ardian

Perkerjaan : Mahasiswa

#### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Danang Aji

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Daud Hasta

Perkerjaan : mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	✓				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan				✓	
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Dian Setiawan

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Dimas Aji

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : Evanso

Perkerjaan : Pelajar

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan		✓			
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan				✓	
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Faisal Setya

Perkerjaan : Pelajar

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Fahrin Yandri

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat	✓				
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Farhan Kusuma

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : *Fishal Purbawar*  
Perkerjaan : *Mahasiswa*

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan				✓	
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

EDUCATION CENTER

#### Identitas Responden

Nama : Galong Rohardion

Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Gerry Herbran  
Perkerjaan : mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan	✓				
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	✓				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : Hafis Akbar

Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### **Identitas Responden**

Nama : Handoyo

Perkerjaan : Swasta

#### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya <del>merasa</del> <sup>tidak</sup> kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami				✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : Herjunindo

Perkerjaan : Pelajar

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Hudaillah

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : iihdm imron

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓		✓	
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan				✓	
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : JUNWADI  
Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : JHO NY PRANATA

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan	✓				
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan	✓				
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### **Identitas Responden**

Nama : Mafjono

Perkerjaan : Swasta

#### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya <del>merasa</del> <sup>Tidak</sup> kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### **Identitas Responden**

Nama : Maulana Syaeikhi Naefiq  
Perkerjaan : Mahasiswa

#### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa kebingungan saat pertama kali tidak bermain permainan			✓	✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

LAMPIRAN  
Kuesioner Usability

**Identitas Responden**

Nama : Moh. Taufik

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan				✓	
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : M UFI YASIR

Perkerjaan : MAHASISWA

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### **Identitas Responden**

Nama : Multi Akbar

Perkerjaan : Mahasiswa

#### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat	✓				
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : Nganjito

Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	✓				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Nunung Yulianto  
Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### **Identitas Responden**

Nama : Petri Virgawulan

Perkerjaan : MAHASISWA

#### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

LAMPIRAN  
Kuesioner Usability

**Identitas Responden**

Nama : Pisca. Prasetyo. Away. Wecan  
Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan		✓			
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan				✓	
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

LAMPIRAN  
Kuesioner Usability

**Identitas Responden**

Nama : Rifan Ardianyah

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan	✓				
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	✓				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : Rizki Dwariantoro

Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat		✓			
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Ryan Angga  
Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan				✓	
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan				✓	
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### **Identitas Responden**

Nama : Sohib Kurniawan

Perkerjaan : Mahasiswa

#### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan	✓				
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat				✓	
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan	✓				
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Septian Nugroho

Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	✓				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus		✓			
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : Surya Eka

Perkerjaan : Mahasiswa

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat	✓				
6	Permainan mudah dimainkan				✓	
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus				✓	
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

## LAMPIRAN

### Kuesioner Usability

#### Identitas Responden

Nama : TAUFIK ANGGORO

Perkerjaan : MAHASISWA

#### Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

#### Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	✓				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan		✓			
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

LAMPIRAN  
Kuesioner Usability

**Identitas Responden**

Nama : Taufiq Qurois  
Perkerjaan : Mahasiswa.

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan			/		
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	/				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		/			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan				✓	
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik			✓		

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Wawan Kuncoro  
Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	✓				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan			✓		
9	Grafik permainan bagus	✓				
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik	✓				

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

---

**Identitas Responden**

Nama : Yuha Bani Mahardhika  
Perkerjaan : Mahasiswa.

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya <del>merasa</del> kebingungan saat pertama kali bermain permainan			✓		
2	Kemudahan dalam memahami permainan			✓		
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan			✓		
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami		✓			
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat			✓		
6	Permainan mudah dimainkan	✓				
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat		✓			
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik				✓	

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Yulianto Panengkas.  
Perkerjaan : Mahasiswa

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

**SS** : Sangat Setuju, **S** : Setuju, **N** : Netral, **TS** : Tidak Setuju, **STS** : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan	✓				
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami	✓				
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat				✓	
6	Permainan mudah dimainkan			✓		
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat			✓		
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan				✓	
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

**LAMPIRAN**  
**Kuesioner Usability**

**Identitas Responden**

Nama : Yusuf Arif

Perkerjaan : Pelajar

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Pada bagian ini saudara/i dimohon untuk mengisi tanda centang (✓) pada salah satu kolom pernyataan yang tersedia dengan jawaban yang paling sesuai menurut pendapat Saudara/i. Keterangan kategori pilihan :

SS : Sangat Setuju, S : Setuju, N : Netral, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju

**Kuesioner Usabilitas Game CUBE 2 SAUERBRATEN**

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya tidak kebingungan saat pertama kali bermain permainan					✓
2	Kemudahan dalam memahami permainan				✓	
3	Kemudahan dalam mempelajari permainan		✓			
4	Permainan memberikan informasi yang mudah dipahami			✓		
5	Saya mempelajari permainan dengan cepat	✓				
6	Permainan mudah dimainkan				✓	
7	Saya bisa mengatasi kendala dengan mudah dan cepat	✓				
8	Saya bisa mengingat bagaimana mengoperasikan permainan		✓			
9	Grafik permainan bagus			✓		
10	Tampilan permainan dengan objek gambar yang menarik		✓			

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



### **Data Pribadi**

Nama : Restu Tulus Ramadhani  
Alamat : Tegalkopen Banguntapan Bantul  
Tempat, Tgl, Lahir : Bantul, 17 Februari 1995  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Golongan Darah : O  
Email : Rtuluz@gmail.com  
Kontak : 085606041422  
Riwayat Pendidikan :  
2001-2007 : SDN 2 Sekarsuli  
2007-2010 : SMPN 1 Banguntapan  
2010-2013 : SMAN 1 Piyungan  
2013-2017 : S1 Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta