

**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

Penguji I

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

Penguji II

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

Yogyakarta, 17 November 2017
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi



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 ucapkan 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

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

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.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN MOTTO

“Awali dengan Bismillah akhiri dengan Alhamdulillah”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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 Ramadhani

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 saurbraten.org. This first person shooter game is successor from the first version Cube FPS. Assesments 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 Standarization (ISO) and International Electrotechincal 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 assesment 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

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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. Karakter *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. *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 menyebarkan 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.

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 *sourcecode* 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.
- Aprilynasari,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.
- Raфраstra, Fauzi Adi., Prajoko, Hajar Sigit & Diginovac. (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	ffa	✓
			Coop-edit	Coop-edit	Coop-edit	✓
			Teamplay	Teamplay	Teamplay	✓
			Instagib	Instagib	Instagib	✓
			Instagib team	Instagib team	Instagib team	✓
			Efficiency	Efficiency	Efficiency	✓
			Efficiency team	Efficiency team	Efficiency team	✓
			Tactics	Tactics	Tactics	✓
			Tactics team	Tactics team	Tactics team	✓
Capture	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	✗
			Masdm	Masdm	✓
			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	✓			
Ogroscopy	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	✓
		Sound	Sound volume	0-255	✓
Music volume	0-255		✓		
6	Online	Online	Online mode	Online mode	✓
7	Quit	Quit	Quit	Quit	✓

LAMPIRAN
Kuesioner Usability

Identias 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

Identias Responden

Nama : *ABDI Mank*

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

Identias Responden

Nama : Achmad 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, 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

Identias Responden

Nama : Agus Kurno

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

Identias 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 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

Identias Responden

Nama : Aji Kumawan

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

Identias Responden

Nama : Aji Wahyu Sasmito 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 ^{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

Identias 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

Identias 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

Identias Responden

Nama : *Acip 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

Identias 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

Identias Responden

Nama : Amrul Hamif

Perkerjaan : Mahasiswa UCI

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

Identias Responden

Nama : ANGGRO PRISTYO PENIROJOTO PRANOMO

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 ^{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

Identias 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

Identias 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 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

Identias 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 <i>tidak</i> 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

Identias Responden

Nama : Arindra Ryan

Perkerjaan : Suasta

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

Identias 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

Identias 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

Identias 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

Identias 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

Identias 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

Identias 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

Identias Responden

Nama : *Dian Setiawan*
Perkerjaan : *Manassisua*

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

Identias 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 : *Evansa*

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

Identias 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 : fari Yandi

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

Identias Responden

Nama : Favian 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

Identias Responden

Nama : *Fisbal Perbawan*
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

Identias Responden

Nama : Galang Rohardian
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

Identias 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

Identias 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

Identias Responden

Nama : *Haridayo*
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 merasa ^{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

Identias 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 ^{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 : Hudalloh
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 : ihsan 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

Identias Responden

Nama : JAWADI
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

Identias Responden

Nama : JHONY 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

Identias Responden

Nama : Marjono

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 merasa kebingungan saat pertama kali bermain ^{Tidak} 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

Identias Responden

Nama : Maulana Syaekhi 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 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

Identias Responden

Nama : Moh. Taufik
Perkerjaan : ~~SS~~ 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 ^{bikin} 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 : MUHI YASTR

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

Identias 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

Identias Responden

Nama : Ngarjito

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

Identias 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

Identias Responden

Nama : Pebri Virgiana

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

Identias 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

Identias Responden

Nama : Rifan Ardiansyah

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

Identias Responden

Nama : Rizki Dawantara

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

Identias 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

Identias Responden

Nama : *Sahid 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

Identias Responden

Nama : Septian Nugraho
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

Identias 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 : TAUFAN 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

Identias Responden

Nama : Taufiq Qurais
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

Identias 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

Identias 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 merasa ^{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

Identias Responden

Nama : Yulianto Panuglas.
Perkerjaan : Rahaswa

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

Identias Responden

Nama : Yusuf Arief

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