

**ANALISIS *USABILITY* PADA *GAME* VISUAL NOVEL DENGAN
METODE *USABILITY TESTING*
(STUDI KASUS : *GAME* MENGGAPAI MATAHARI)**

(Skripsi)

Oleh

Kurniawan Adi Perdana



**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

ANALISIS USABILITY PADA *GAME VISUAL NOVEL* DENGAN METODE *USABILITY TESTING*

Oleh

KURNIAWAN ADI PERDANA

Game visual novel merupakan permainan fiksi interaktif yang menampilkan gambar statis. *Game* visual novel berfokus pada cerita salah satu *game* visual novel yang sering dimainkan pecinta *game* yakni *game* Menggapai Matahari. *Game* ini menceritakan tentang Kesehatan mental di kalangan remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis *game* manggapai matahari berdasarkan beberapa kriteria dan kepuasan penggunaan aplikasi oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *system usability scale* untuk mengetahui tingkat kepuasan pemain *game* visual novel ini. Data yang digunakan adalah pemain yang sudah pernah memainkan dan belum pernah memainkan *game* visual novel. Berdasarkan ulasan dari pemain yang pernah memainkan *game* visual novel maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *game* visual “Menggapai Matahari menarik untuk dimainkan dari segi tampilan, monetisasi dan penilaian segi UI

ABSTRACT

USABILITY ANALYSIS ON VISUAL NOVEL GAMES WITH THE USABILITY TESTING METHOD

By

KURNIAWAN ADI PERDANA

NPM 1855061002

ELECTRICAL ENGINEERING UNDERGRADUATE PROGRAM

Visual novel games are interactive fiction games featuring static images. Visual novel games focus on the story of one of the visual novel games that game lovers often play, namely the game The Sun Shine Over Us. This game tells about mental health among teenagers. The purpose of this research is to analyze the "The Sun Shine Over Us" game based on several criteria and the satisfaction of using the application by users. This study uses the system usability scale method to determine the level of satisfaction of this visual novel game player. The data used are players who have played and have never played a visual novel. Based on the reviews from players who have played visual novel games, the results of this study can be concluded that the visual game "The Sun Shine Over Us" is interesting to play in terms of appearance, monetization and UI assessment.

**ANALISIS USABILITY PADA GAME VISUAL NOVEL DENGAN
METODE USABILITY TESTING
(STUDI KASUS : GAME MENGGAPAI MATAHARI)**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana S1 dari
Universitas Lampung**

Oleh

Kurniawan Adi Perdana

NPM: 1855061002

Program Studi Teknik Elektro



**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

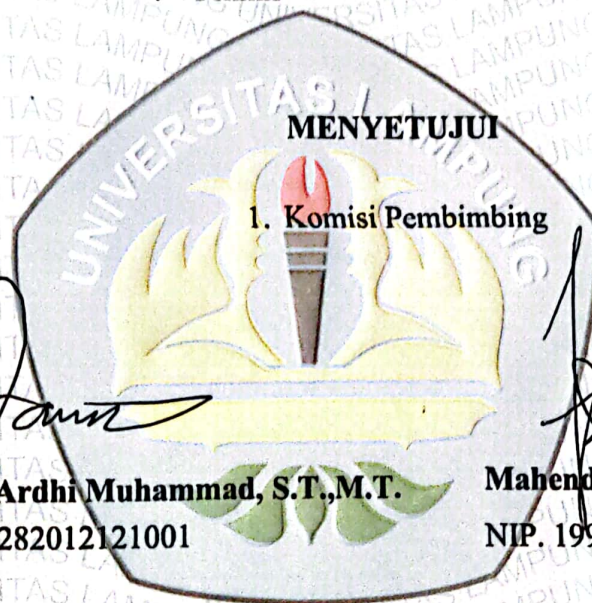
Judul : **ANALISIS *USABILITY* PADA *GAME* VISUAL
NOVEL DENGAN METODE *USABILITY TESTING*
(Studi Kasus : *Game* Menggapai Matahari)**

Nama Mahasiswa : Kurniawan Adi Perdana

Nomor Pokok Mahasiswa : 1855061002

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik



1. Komisi Pembimbing

Ir.Meizano Ardhi Muhammad, S.T.,M.T.
NIP. 198105282012121001

Mahendra Pratama, S.T., M.Eng.
NIP. 199112152019031012

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan
Teknik Elektro**

**Ketua Program Studi
Teknik Informatika**

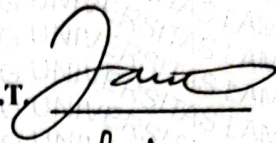
Herlinawati, S.T.,M.T.
NIP. 197103141999032001

Mona Arif Muda, S.T., M.T.
NIP. 197111122000031002

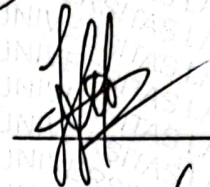
MENGESAIHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ir. Meizano Ardhi Muhammad, S.T., M.T.



Sekretaris : Mahendra Pratama, S.T., M.Eng.



Penguji : Ing. Hery Dian Septama, S.T.



2. Dekan Fakultas Teknik



Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc.

NIP. 197509282001121002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 30 Januari 2023

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "ANALISIS *USABILITY* PADA *GAME* VISUAL NOVEL DENGAN METODE *USABILITY TESTING* (STUDI KASUS : *GAME* MENGGAPAI MATAHARD)" dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dibuat oleh saya sendiri. Semua hasil yang tertuang dalam skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan salinan atau dibuat oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan hukum atau akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 30 Januari 2023

Pembuat Pernyataan,



Kurniawan Adi Perdana

NPM 1855061002

PERSEMBAHAN

**Bismillaahirrohmaanirrahiim,
Dengan mengharapkan ridho dari Allah SWT,
Kupersembahkan karyaku ini untuk orang-orang yang kusayangi dengan
setulus hati:**

**Ayah dan Bunda tercinta,
Serta Adik-adikku,**

**Terimakasih untuk segalanya,
Kalian adalah hartaku yang paling berharga.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi / tugas akhir ini dengan judul “ANALISIS USABILITY PADA *GAME* VISUAL NOVEL DENGAN METODE *USABILITY TESTING*”.

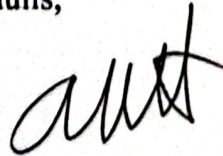
Dalam pelaksanaan dan pembuatan Skripsi / Tugas Akhir ini penulis menerima dukungan baik secara moril maupun materil yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, khususnya kepada:

1. Ir. Meizano Ardhi Muhammad, S.T., M.T., selaku pembimbing I, dan Mahendra Pratama, S.T., M.Eng, selaku pembimbing II, yang dengan tanpa lelah dan bosan telah memberikan bimbingan, semangat dan mencurahkan waktunya yang demikian banyak dalam menyelesaikan skripsi / tugas akhir ini.
2. Ing. Hery Dian Septama, S.T. yang telah bersedia menjadi penguji dalam sidang skripsi / tugas akhir.
3. Kedua orangtuaku, adik-adikku, dan seluruh keluarga yang tidak hentinya mendo'akan serta memberikan dorongan semangat dan materi.
4. Teman-teman seperjuangan yang bersama-sama mengerjakan skripsi / tugas akhir.
5. Rekan-rekan di laboratorium yang telah memberikan saran, dukungan, dan bantuannya.

6. Pak Mona Arif Muda, S.T., M.T. selaku Pembimbing Akademik yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan dan bimbingan selama menempuh pendidikan Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung.
7. Bapak Ing. Hery Dian Septama, S.T. selaku Penguji yang memberikan banyak arahan kepada penulis.
8. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membagikan ilmunya kepada penulis.
9. Seluruh teman-teman Teknik Informatika Angkatan 2018 selaku teman kelas.

Semoga Allah SWT membalas segala bentuk kebaikan hati dan jasa yang telah kalian berikan kepada saya. Saya menyadari meskipun skripsi ini sudah disusun dengan sebaik mungkin, skripsi ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, namun saya sangat berharap melalui skripsi ini akan memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya dan bagi penulis dalam mengembangkan dan mengamalkan ilmu pengetahuan yang telah ditempuh selama ini.

Bandar Lampung, 30 Januari 2023
Penulis,



Kurniawan Adi Perdana

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Analisis.....	5
2.2 Perangkat Lunak.....	5
2.3 Cerita	6
2.4 <i>Game</i>	6
2.5 <i>Game</i> Menggapai Matahari.....	7
2.6 Visual Novel.....	10
2.7 <i>Usability Testing</i>	13
2.8 <i>System Usability Scale</i>	14
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Waktu dan Tempat	14
3.2 Jadwal Penelitian.....	14

3.3 Alat dan Bahan	14
3.4 Tahapan Penelitian.	15
3.5 Pengumpulan Data.	17
3.5.1. Studi Pustaka	17
3.5.2. Wawancara	17
3.6 Kuesioner	18
3.7 Sampel.....	18
3.7.1. Secara Langsung.....	18
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Analisis <i>System Usability Scale</i>	19
4.1.1 Kuisisioner <i>System Usability Scale</i>	19
4.1.2 Uji Validitas dan Uji Reabilitas	23
4.1.3 Hasil <i>System Usability Scale</i>	24
4.1.4 Analisis <i>System Usability Scale</i>	29
4.1.5 Analisis <i>System Usability Scale</i>	38
4.2 Analisis Wawancara	43
4.2.1 Analisis <i>Storyline</i>	43
4.2.2 Analisis Monetisasi	44
4.2.3 Analisis UI (<i>User Interface</i>)	45
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	47
 DAFTAR PUSTAKA	 48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Eternal Game Studio.....	8
Gambar 2.2. Gameplay Game Menggapai Matahari	9
Gambar 2.3. Login harian pada Game Menggapai Matahari.....	9
Gambar 2.4. Harga tiket pada Game Menggapai Matahari	10
Gambar 2.5. Harga diamond pada Game Menggapai Matahari	10
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	17
Gambar 4.1 Grafik Skor SUS Responden	30
Gambar 4.2 Skala Skor SUS.....	31
Gambar 4.3 Kurva Skor SUS dalam Persentil	32
Gambar 4.4 Skor SUS dalam Skala <i>Grade</i>	33
Gambar 4.5 Skor SUS dalam Skala <i>Adjectives</i>	34
Gambar 4.6 Skor SUS dakam skala <i>Acceptability</i>	34
Gambar 4.7 Hubungan Skor SUS dengan Klasifikasi NPS	35
Gambar 4.8 Grafik Skor SUS Responden	39
Gambar 4.9 Skala Skor SUS (Sauro,2019)	40
Gambar 4.10 Kurva Skor SUS dalam Persentil	41
Gambar 4.11 Skor SUS dalam Skala <i>Grade</i>	42
Gambar 4.12 Skor SUS dalam Skala <i>Adjectives</i>	42
Gambar 4.13 Skor SUS dakam skala <i>Acceptability</i>	43
Gambar 4.14 Hubungan Skor SUS dengan Klasifikasi NPS	44

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Jadwal Penelitian	15
Table 3.2 Alat Pada Penelitian.....	16
Tabel 4.1 Kuisisioner SUS	21
Tabel 4.2. Hasil Analisis Item Instrumen Variabel	26
Tabel 4.3. Reliabilitas variabel	26
Tabel 4.4 Daftar Nilai Responden Belum Pernah Memainkan Game Menggapai Matahari	28
Tabel 4.5 Perhitungan skor sesuai aturan SUS	29
Tabel 4.6. Hasil Skor SUS Responden (sebelum dikali 2,5)	29
Tabel 4.7 Skor SUS Responden (Setelah di total dikali 2,5)	30
Tabel 4.8 Skala Interpretasi hasil Skor SUS (Lewis,2006)	32
Tabel 4.9 Interpretasi Skor SUS 36	
Tabel 4.10. Daftar Nilai Responden Sudah Pernah Memainkan Game Menggapai Matahari	37
Tabel 4.11 Perhitungan skor sesuai aturan SUS	38
Tabel 4.12 Hasil Skor SUS Responden (sebelum dikali 2,5)	39
Tabel 4.13 Skor SUS Responden (Setelah di total dikali 2,5)	39
Tabel 4.14 Skala Interpretasi hasil Skor SUS (Lewis,2006)	41
Tabel 4.15 Interpretasi Skor SUS	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring bertambahnya kemajuan dan perubahan dalam bidang teknologi, informasi dapat diperoleh dengan mudah dan cepat. Sejak adanya teknologi android pada tahun 2003, perkembangan aplikasi berbasis android pun semakin pesat serta dapat mempermudah dalam menyampaikan dan menampilkan informasi terkini. Penggunaan Android di Indonesia mengalami pelonjakan yang tajam. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan perangkat android mengalami peningkatan pengguna yang begitu pesat, hal ini patut untuk dibanggakan mengingat Indonesia menjadi salah satu pengguna terbesar, namun juga perlu diwaspadai akan dampak yang ditimbulkan .

Dalam menggunakan sebuah aplikasi yang dapat menjadi sorotan utama yakni mengenai *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), kedua komponen tersebut sangatlah penting karena berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan informasi yang terdapat dalam sebuah aplikasi sendiri, sehingga memudahkan pengguna untuk mengoperasikan aplikasi tersebut. Namun disayangkan di zaman ini banyak *developer* yang sembarangan meng-*upload* atau mempublish aplikasi tanpa memikirkan dari segi UI dan UX [1] . UI atau tampilan antarmuka pengguna memiliki maksud yakni adalah bagian yang penting dalam sebuah sistem atau aplikasi. UI adalah bagian dari sistem yang digunakan untuk berinteraksi langsung dari pengguna. Oleh karena itu, desain dari UI menjadi salah satu daya tarik yang berpengaruh, terutama bagi sebuah perangkat android. Pengalaman ini melibatkan persepsi individu berkaitan dengan manfaat yang dirasa, dan kemudahan yang didapat. UX sangat dinamis, seiring perjalanan waktu persepsi yang dirasakan pengguna bisa berubah sejalan berubahnya lingkungan, kebiasaan dan nilai-nilai.

Adapun UX memiliki tujuan utama yakni untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan melalui utilitas, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan

saat berinteraksi dengan produk/jasa atau layanan tertentu. Tiga komponen UX yang secara bersamaan mempengaruhi penilaian pengguna secara keseluruhan terhadap sebuah sistem serta mempengaruhi keputusan dan perilaku mereka di masa mendatang, yaitu persepsi dari kualitas instrumental yang berkaitan dengan manfaat dari sebuah system reaksi emosional dan persepsi terhadap kualitas non-instrumental yang berkaitan dengan daya tariknya.

Di samping itu dengan pertumbuhan kemajuan teknologi informasi dan meningkatnya pengguna internet juga memungkinkan berpotensi untuk mendapatkan sebuah profit dari dunia internet, salah satunya adalah melakukan monetisasi pada aplikasi android salah satunya dengan menggunakan AdMob, suatu penyedia layanan iklan online yang dimiliki oleh Google [2]. Monetisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas game serta menarik pemain agar melanjutkan ke level selanjutnya pada game tersebut, sehingga pemain tidak merasa terganggu dengan adanya iklan yang terdapat didalam game.

Game visual novel merupakan permainan fiksi interaktif yang menampilkan gambar statis [3] . Visual novel dideskripsikan sebagai permainan yang pemainnya menjadi karakter tersebut berinteraksi dengan dengan karakter-karakter lainnya sering dengan cerita [4] . Visual novel juga merupakan salah satu *genre* permainan yang umumnya memiliki sedikit elemen permainan dan sebagian besar berfokus pada cerita [5]. Biasanya visual novel menampilkan narasi dan teks dialog dalam sebuah kotak dengan gambar karakter dan latar belakang.

Dari segi manfaat, game visual novel dapat menjadi media alternatif, karena telah memberi novel pada umumnya sebuah potensi baru yang bukan hanya berupa konten visual, tetapi juga memiliki konten interaktif antara pembaca (pemain) dan cerita. Interaktivitas ini menghasilkan kebebasan yang memungkinkan novel dan karakter serta latar belakang yang unik [4] . Dengan keunggulan tersebut dan proses integrasi pembelajaran pada visual novel, sangat mungkin bagi visual novel untuk menarik minat pemain dalam mengembangkan sisi kreativitasnya. Salah satu game visual novel yakni game “Menggapai Matahari”. *Game* ini menceritakan tentang konflik antar remaja yang menarik untuk dimainkan.

Berdasarkan paparan masalah di atas mendorong peneliti untuk melakukan sebuah penelitian analisis pada sebuah aplikasi yang bernama ‘Menggapai Matahari’.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimana menilai game Menggapai Matahari menggunakan metode *Usability Testing*

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menilai bagaimana penilaian pengguna *game* dalam segi UI pada *game* Menggapai Matahari
2. Menilai bagaimana potensi penerapan monetisasi pada aplikasi menggapai matahari
3. Menilai apakah alur cerita aplikasi telah dapat memenuhi penilaian *satisfaction* dari segi pengguna?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada paparan tujuan penelitian sebelumnya dapat dirumuskan manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Pihak *Developer*: Adanya penelitian ini tentunya dapat membantu pihak developer dengan berbagai masukan dari data penelitian
2. Bagi Pengguna: Adanya penelitian ini tentunya dapat membantu pengguna dalam menyampaikan hal-hal yang perlu ditingkatkan dalam aplikasi ini
3. Bagi Peneliti : Adanya penelitian ini tentunya dapat menjadi kontribusi tambahan bagi peneliti dalam permasalahan seputar pengembangan aplikasi Menggapai Matahari

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Analisis

Menurut Sugiyono [6] , Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan laporan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

2.2 Perangkat Lunak

Perangkat Lunak atau *Software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan lamaran penggunaan. Menurut Jogiyanto dikutip oleh [7] aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri. Jadi aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan berupa hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat. Aplikasi memiliki banyak jenis, diantaranya aplikasi *desktop* yang beroperasi secara *offline* dan aplikasi *web* yang beroperasi secara *online*. Aplikasi *web* merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi *browser* untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan komputer Remick dalam jurnalnya [7]. Sedangkan menurut Rouse yang dikutip [7] aplikasi *web* adalah sebuah program yang disimpan di *server* dan dikirim melalui *internet* dan diakses melalui antarmuka *browser*. Dari pengertian diatas

dapat disimpulkan aplikasi *web* merupakan aplikasi yang diakses menggunakan *web browser* melalui jaringan *internet* atau *intranet*. Aplikasi *web* juga merupakan suatu perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman yang mendukung perangkat lunak berbasis *web* seperti HTML, JavaScript, CSS, Ruby, Python, PHP, Java dan bahasa pemrograman lainnya.

2.3 Cerita

Cerita adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang, bagaimana terjadinya suatu peristiwa atau kejadian, baik yang sungguh-sungguh terjadi (fiksi) maupun yang hanya rekaan belaka (nonfiksi).

Cerita merupakan salah satu bentuk karya sastra. Cerita untuk anak biasanya mencerminkan masalah-masalah masa kini, karena kehidupannya terfokus pada masa kini. Cerita mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan. Islam menyadari akan adanya sifat alamiah manusia yang menyukai cerita dan menyadari pengaruh besar terhadap perasaan. Islam menggunakan berbagai jenis cerita sejarah faktual yang menampilkan suatu contoh kehidupan manusia yang dimaksudkan.

2.4 Game

Game merupakan suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek didalam *Game* untuk suatu tujuan tertentu.[8] . *Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual yang bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya [9]

Menurut Arief S. Sadiman [10] “game” adalah kompetisi antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.” Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat terwujud menang dan kalah. Pemain harus bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan *game* tersebut. Menurut Anggra [11] “*game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu

sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*”.

Menurut [12] menyatakan bahwa “*Scrum* merupakan metode *agile* yang digunakan untuk mengembangkan layanan atau produk inovatif”. Metode *agile* tersebut memiliki karakteristik berupa *backlog*, yaitu sebuah daftar yang berisi fitur-fitur yang akan dikembangkan di dalam aplikasi dan disusun berdasarkan prioritas yang sudah ditentukan sebelumnya oleh tim. *Game* adalah sebuah aktifitas dalam konteks permainan yang biasa dimainkan perorangan atau lebih untuk mencapai tujuan tertentu sehingga membuat pemain ada yang menang dan ada yang kalah. Jika dilihat dari grafis yang digunakan dalam aplikasi permainan, maka aplikasi permainan dapat digolongkan menjadi dua jenis aplikasi, yaitu : aplikasi permainan 2D dan 3D. Jika dilihat dari cara memainkannya, *game* memiliki *genre* atau aliran yang diantaranya adalah : *Arcade* (ketangkasan), *Role play games* (memerankan tokoh), *Adventure* (pertualangan), *First Person Shooter* (permainan aksi), *Simulation* (simulasi) dan lain sebagainya.

2.5 Menggapai Matahari

Game visual novel “Menggapai Matahari” diciptakan oleh *developer game indie* asal Lampung bernama Eternal Dream Studios yang bekerja sama dengan Niji Game untuk meluncurkan game bertema Kesehatan Mental. *Game mobile* ini bertema tentang Kesehatan Mental yang berjudul “Menggapai Matahari” atau dalam Bahasa Inggris bernama “*The Sun Shine Over Us*”. Eternal Dream Studios dan Niji Games meluncurkan *game* Menggapai Matahari pada tanggal 7 Oktober 2021. Peluncuran *game* tersebut bertepatan pada Hari Kesehatan Mental Dunia. Hal ini jelas menunjukkan bahwa Eternal Dream Studios dan Niji Games ingin membangun kesadaran Kesehatan Mental generasi muda melalui *game* ciptaannya. Pengguna dapat memainkan *game* tersebut melalui *smartphone android* dan *tablet android* [14].



Gambar 2.1. Logo Eternal Game Studio

Menggapai Matahari merupakan game ringan berbentuk novel visual. Pemain nantinya akan berperan sebagai seorang gadis yang bernama Mentari yang merupakan siswi SMA di Jakarta yang menderita PTSD (*Post traumatic Stress Disorder*). Kemudian, pemain akan menemani permasalahan-permasalahan remaja seputar *bullying* dan *harassment*. Pemain juga akan berdialog dengan tokoh-tokoh *protagonist* dan *antagonis* yang berada di sekitar Mentari. Game Menggapai Matahari, Mentari sendiri merupakan finalis SEA Games Award 2021. Game ini secara umum menggambarkan masalah kesehatan mental pada masa remaja dan proses pemulihan korban *bully* di sekolah. Tujuan dari penciptaan game ini adalah untuk menyebarkan kesadaran kesehatan mental dan bagaimana menangani tantangan kesehatan mental itu melalui visual novel. Menggapai Matahari tersedia secara gratis di Google Play Store. Spesifikasi HP dan tablet untuk menjalankan game ini tidaklah tinggi, jadi memungkinkan banyak masyarakat untuk mengunduh game ini. Untuk mendukung *developer* Indonesia terus berkarya dan mendukung Gerakan peduli Kesehatan Mental, tidak ada salahnya kita memainkan game Menggapai Matahari dan merekomendasikannya kepada teman, sahabat dan keluarga [14].

Game Menggapai Matahari ini memiliki *Gameplay* yang bersifat visual novel. *Game* ini nantinya mengarah kepada jalan cerita. Selain itu *game* ini memiliki tujuannya adalah mensosialisasikan pentingnya isu kesehatan mental dan bagaimana cara menangani gangguan jiwa pada remaja. Disisi lain *game* ini tidak akan menampilkan bentuk *bully* yang diterima. Karena *game* ini lebih fokus untuk memberikan gambaran kepada pemain, bagaimana perjalanan Mentari yang bisa sembuh, melawan traumanya di masa lalu.



Gambar 2.2. *Gameplay* *Game* Menggapai Matahari

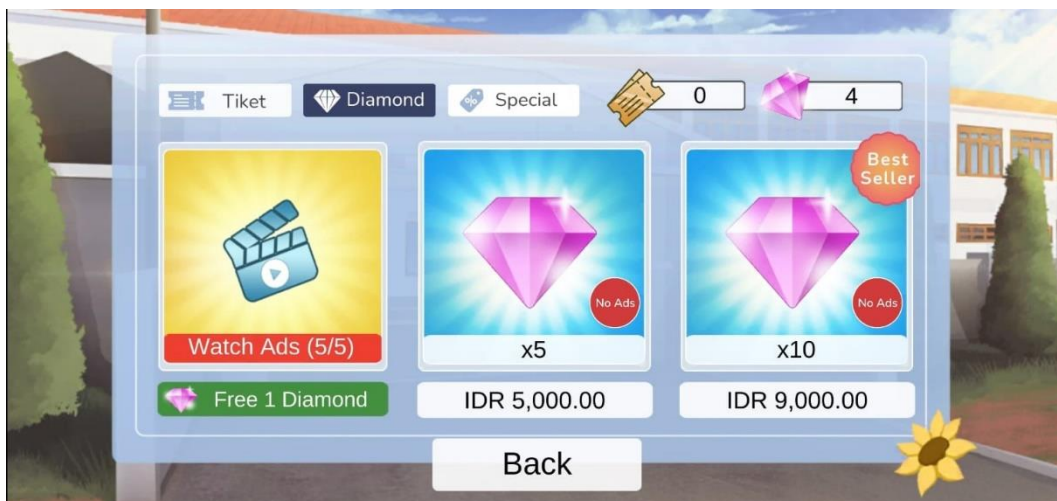
Game visual novel “Menggapai Matahari “ ini sudah didownload dan dimainkan oleh 100.000 pemain dengan rating 3.9 ulasan-ulasan yang diberikan oleh pemain secara umum menyatakan bahwa mereka merasa tertarik dan menyukai *game* ini [26]



Gambar 2.3. *Login* harian pada *Game* Menggapai Matahari



Gambar 2.4. Harga tiket pada *Game Menggapai Matahari*



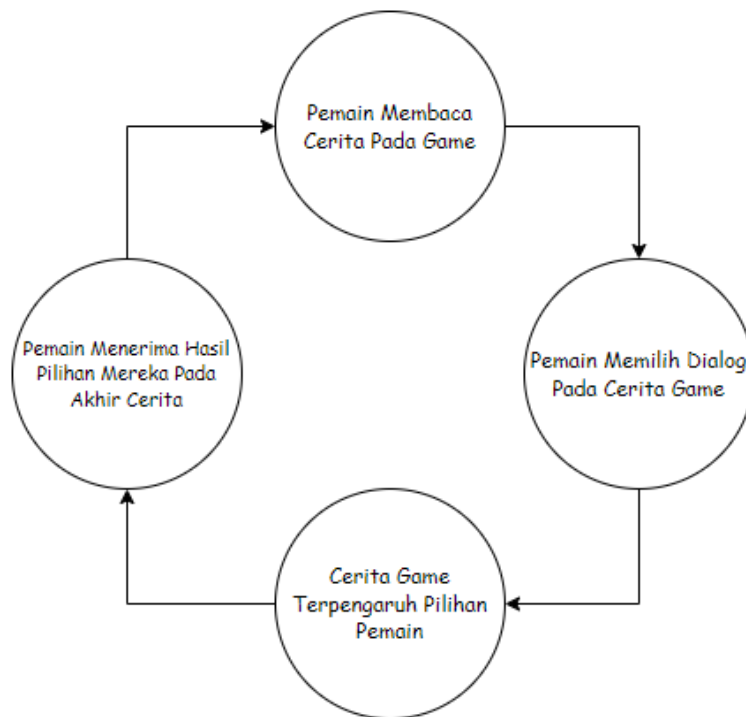
Gambar 2.5. Harga *diamond* pada *Game Menggapai Matahari*

2.6 Visual Novel

Menurut penjelasan Dzakwan Ahmad [14], Visual Novel merupakan *genre video game* fiksi interaktif yang menampilkan teks sebagai elemen utama yang disertai dengan gambar statis yang biasanya memiliki gaya *anime* sebagai elemen pendukung. VN sendiri sangat populer di Jepang. Hal ini yang menjadi penyebab mengapa banyak seri game VN terkenal berasal dari negara sakura tersebut. Contoh game VN ternama dari Jepang adalah “*Danganronpa Series*” yang mengajak kalian untuk mengungkap pembunuhan dalam sebuah *survival game*, dan tidak lupa “*Fate Series*” yang juga terkenal dalam adaptasi animasinya. Secara garis besar, para pemain dituntut untuk membaca alur cerita dan menentukan pilihan yang akan membawa pemain pada *ending* yang berbeda di setiap pilihannya. Saat bermain,

pemain juga dimanjakan dengan berbagai art bergaya *anime* yang akan menemani setiap waktu. Meski terkesan sederhana, mendapatkan *ending* yang diharapkan bukanlah hal yang mudah untuk dicapai. Beberapa pilihan di awal game dapat mengerucutkan pilihan *ending* yang tersedia di akhir permainan. Game VN sendiri bukanlah sebuah hal yang baru tiba pada tahun 2000-an. “*Portopia Serial Murder Case*” merupakan game besutan Enix yang rilis pada tahun 1983 untuk *platform* NEC PC-6001. *Game* VN ini menampilkan gambar statis yang disertai dengan teks yang berada di bagian bawahnya.

Pada 1988, Konami merilis sebuah game rancangan Hideo Kojima berjudul “*Snatcher*” yang memberi dampak yang cukup besar dalam perkembangan *game* VN. *Game* ini menghadirkan beberapa animasi bergerak, musik, dan juga *art* dengan *cyberpunk* yang detail. *Game* VN menemui jalannya di Amerika Utara pada awal tahun 2000-an. *Game Phoenix Wright: Ace Attorney* dan *Professor Layton* mempopulerkan *genre game* ini di dunia internasional.



Gambar 2.6. *Core gameplay loop* visual novel

Visual Novel sendiri memiliki *Gameplay loop* yaitu dimana pemain membaca cerita pada *game* nya kemudian *game* memberikan pilihan dialog kepada pemain kemudian pilihan dialog itupun akan berpengaruh di dalam cerita seterusnya,

setelah beragam pilihan yang dipilih oleh pemain di akhir game atau pada *ending* nya akan disuguhkan *ending* yang didapatkan dari dampak pilihan para pemain di sepanjang cerita

2.7 Usability Testing

Pengertian *usability* secara umum yaitu dapat digunakan dengan baik, yang biasanya dikenal dengan istilah *usable* (berguna). *Usability* adalah sejauh mana perangkat lunak dapat digunakan oleh pengguna dengan cepat dan efektif untuk mencapai suatu tujuannya [15]. *Usability* juga dapat dilihat sebagai metrik yang menilai seberapa dekat produk perangkat lunak mematuhi maksud asli di balik pembuatannya [16]. *Usability* adalah keberagaman perangkat lunak yang digunakan oleh pengguna sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

Usability diukur dengan standar Organisasi Internasional untuk Standardisasi (ISO) 9241-11. *Usability*, menurut Organisasi Internasional untuk Standardisasi (ISO), dan sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dalam konteks penggunaan dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Menurut Al Rasyid [17], efektivitas adalah ukuran suatu produk dalam menentukan apakah produk tersebut dapat digunakan secara tepat dan sempurna untuk mencapai tujuan tertentu, sedangkan efisiensi terhubung dengan sumber daya yang digunakan untuk mencapai tujuan dan kepuasan adalah penilaian tentang kenyamanan pengguna atas produk yang digunakan.

Menurut ISO 9241:11 (1998) dalam Aritonang, J. I [16], *Usability* sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan efektivitas (keberhasilan dalam menyelesaikan tugas), efisiensi (waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan aktivitas), dan kepuasan (kepuasan pengguna). Pengujian usability dapat dilakukan dengan atau tanpa partisipasi pengguna. Menurut ISO 9241:11 dalam Krisna, K & Pradnyana, G. A. [18] terdapat tiga (3) atribut atau dimensi usability yang diantaranya adalah :

1. Efektivitas (*Effectiveness*)

Ketepatan dan ketelitian yang digunakan pengguna untuk memenuhi tujuan atau sasaran yang tercantum dalam produk atau sistem.

2. Efisiensi (*Efficiency*)

Jumlah waktu atau sumber daya yang digunakan terkait dengan seberapa akurat dan lengkap pengguna menyelesaikan tujuan.

3. Kepuasan (*Satisfaction*)

Umpan balik tentang kegunaan dan penerimaan produk atau system oleh pengguna saat menjalankan produk atau system.

Pendekatan matriks *usability* dapat digunakan untuk mengevaluasi ketiga karakteristik atau atribut tersebut. Rumusan matrik *usability* untuk menentukan atribut efektivitas, efisiensi, dan kepuasan adalah sebagai berikut [19]. Pada penelitian ini hanya menggunakan evaluasi kepuasan. Hanya beberapa metode yang dapat digunakan untuk menghitung kepuasan. Dimungkinkan untuk mengubah kepuasan pengguna atau responden menjadi data kuantitatif, termasuk dengan menggunakan kuisioner yang banyak digunakan. Beberapa kuisioner resmi yang diterima dan divalidasi secara internasional adalah sebagai berikut :

1. SUS : *System Usability Scale* (10 pertanyaan)
2. SUPR-Q : *Standarized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (13 Pertanyaan)
3. CSUQ : *Computer System Usability Questionnaire* (19 pertanyaan)
4. QUIS : *Questionnaire For User Interaction Satisfaction* (24 pertanyaan)
5. SUMI : *Software Usability Measurement Inventory* (50 pertanyaan)

Usability Testing merupakan salah satu cara untuk mengetahui apakah user dapat mudah menggunakan aplikasi , seberapa efisien dan efektif sebuah aplikasi dapat membantu user mencapai tujuannya dan apakah user puas dengan aplikasi yang digunakan. *Usability Testing* perlu dilakukan untuk mengetahui lebih dulu kemungkinan kendala penggunaan aplikasi yang akan dihadapi oleh pengguna. Perlu selalu diingat, kita belum tentu pengguna dari aplikasi yang dibuat. Jadi perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu pada *user* yang sesungguhnya untuk mendapatkan umpan balik. Tim desain dan pengembang aplikasi dapat mengetahui isu – isu yang kemungkinan akan timbul pada saat penggunaan aplikasi tersebut dan dapat segera memperbaikinya.

2.8 System Usability Scale

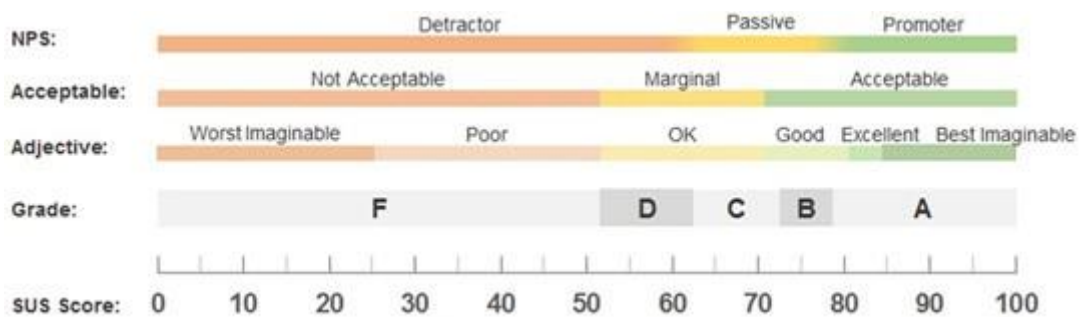
Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa *system usability scale* (SUS) merupakan evaluasi usability yang melibatkan pengguna akhir (*end user*) dalam proses pelaksanaannya. Untuk itu jumlah responden yang berperan menjadi sangat penting untuk ditentukan. SUS dalam menentukan responden tidak memiliki konsep yang baku atau tidak ada penentuan secara khusus dari teori dasarnya. Kondisi tersebut disebabkan responden dari SUS merupakan pengguna akhir dari sebuah produk baik perangkat lunak maupun *website*. Dalam beberapa kajian menunjukkan SUS menggunakan responden yang berbeda-beda bahkan sampai dengan empat ratus sembilan puluh sembilan responden [9]. Dalam pengujian yang lain juga ada yang menggunakan responden sangat sedikit yaitu lima dan sepuluh responden [20]. Penggunaan jumlah responden yang berbeda merupakan independensi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti itu sendiri. Seorang peneliti diberikan kebebasan dalam menentukan responden sesuai dengan rumusan atau teknik pengambilan sampel penelitian. SUS memiliki aturan yang berbeda proses perhitungan hasil jawaban responden. Perbedaan tersebut terletak pada nomor ganjil dan genap instrumen pengujian [21], berikut adalah cara perhitungan hasil pengujian system usability scale (SUS):

1. Pernyataan instrumen nomor ganjil skala jawaban instrumen dikurangi 1
 2. Pernyataan instrumen nomor genap maka 5 dikurangi skala jawaban instrumen.
 3. Hasil penilaian skala 0 - 4 (4 merupakan jawaban terbaik).
 4. Melakukan penjumlahan jawaban kemudian dikali dengan 2.5
 5. Menentukan nilai rerata jawaban instrumen pengujian semua responden
- Selanjutnya SUS dalam menentukan hasil perhitungan penilaian.

Tiga sudut pandang yaitu *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*. *Acceptability* terdapat tiga tingkatan yang terdiri dari *not acceptable*, *marginal* (rendah dan tinggi), dan *acceptable*. Sedangkan *grade scale* terdiri dari A, B, C, D dan F. Untuk *adjective rating* lebih banyak tingkatan yaitu *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent* dan *best imaginable*. Dari ketiga penilaian SUS, *acceptability* digunakan untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak, *grade scale* untuk melihat tingkatan *website*, dan *adjective rating* untuk melihat

rating dari *website* yang dihasilkan. Selain dari ketiga cara tersebut SUS memiliki cara lain dalam melakukan penentuan hasil penilaian yaitu dengan cara *SUS score percentile rank*. Penentuan hasil penilaian berdasarkan *SUS score percentile rank* dilakukan secara umum berdasarkan hasil perhitungan penilaian pengguna. *SUS score percentile rank* memiliki perbedaan dengan *acceptability*, *grade scale*, *adjective rating* yang dikelompokkan menjadi tiga kategori. Berikut adalah ketentuan penentuan penilaian pada *SUS score percentile rank* (Sauro, 2019).

- a. *Grade A*: dengan skor $\geq 80,3$
- b. *Grade B*: dengan skor ≥ 74 dan $< 80,3$
- c. *Grade C*: dengan skor ≥ 68 dan < 74 .
- d. *Grade D*: dengan skor ≥ 51 dan < 68 .
- e. *Grade F*: dengan skor < 51 .



Gambar 2.5. Penilaian System Usability Scale

Dalam melakukan proses evaluasi instrumen yang dimiliki SUS terdapat sepuluh pernyataan yang menjadi tolak ukur pengujian. Instrumen pengujian SUS dapat digunakan untuk evaluasi bermacam jenis pengujian mulai dari *website*, sistem informasi dan perangkat lunak berbasis seluler [23].

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat

Penelitian dilakukan di laboratorium penelitian Teknik Komputer Unila dengan peralatan simulasi. Waktu penelitian dimulai dari bulan Juli 2022 sampai dengan bulan Desember 2022.

3.2 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini adalah sebagai berikut :

Table 3.1 Jadwal Penelitian

No	Aktifitas	Jun 2022	Jul 2022	Agus 2022	Sept 2022	Okt 2022	Nov 2022	Des 2022
1	Identifikasi Masalah dan Tujuan							
2	Studi Literatur							
3	Pengumpulan Data							
4	Pembahasan							
5	Kesimpulan dan Saran							
6	Pelaporan							

3.3 Alat dan Bahan

Alat dan Bahan yang digunakan untuk menunjang penelitian ini adalah sebagai berikut :

Table 3.2 Alat Pada Penelitian

No	Nama Alat	Spesifikasi	Deskripsi
1	<i>Handphone</i>	Snapdragon 720G 8GB RAM 128GB Storage	Sebagai alat yang digunakan pengguna untuk melakukan tes dan menilai aplikasi

Table 3.2 Alat Pada Penelitian (Lanjutan)

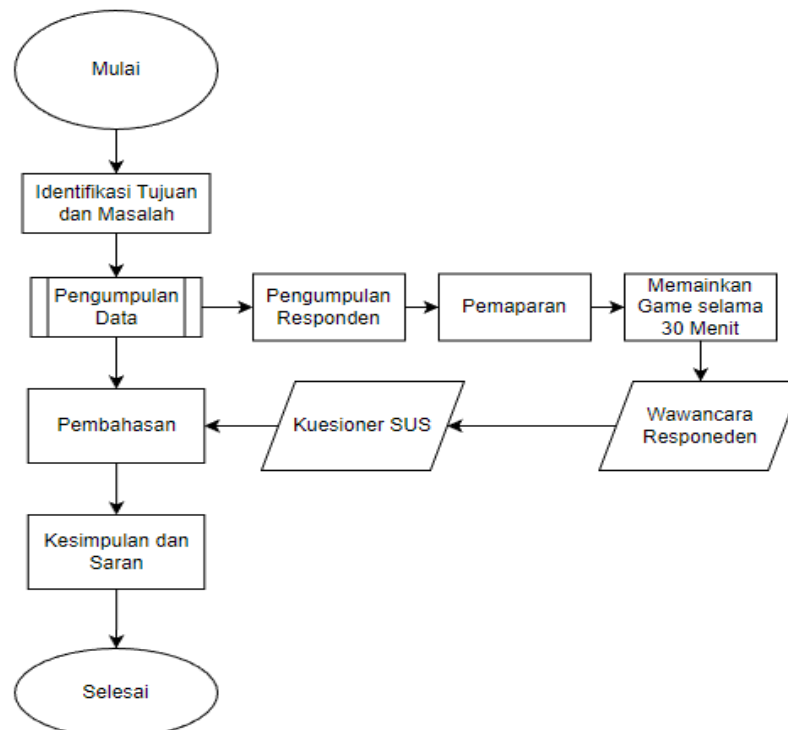
No	Nama Alat	Spesifikasi	Deskripsi
2	<i>System Usability Scale</i>	Versi 8 (31.12.2019)	<i>System Usability Scale</i> merupakan alat atau kuesioner yang digunakan untuk mengukur kebutuhan informan pada penelitian ini

Bahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Game Menggapai Matahari

3.4 Tahapan Penelitian.

Adapun tahapan pada penelitian adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah dan Tujuan

Pada tahap ini peneliti menentukan apa yang hendak di Analisa dari 3 aspek masalah utama yang telah disebutkan diatas.

2. Studi Literatur

Yakni studi pustaka mengenai teori-teori dan konsep yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti teori tentang *user experience* dan metode *system usability scale*. Referensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal, buku, *handbook* dan situs. Dimana pada *game* ini nantinya akan meneliti mengenai tampilan *game* mengenai, penerapan monetisasi. Pengukuran kepuasan suatu aplikasi bertujuan untuk mengetahui mengenai kepuasan oleh pengguna apakah suatu aplikasi telah memenuhi.

3. Pengumpulan Data

Pada bagian ini terdapat hal yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu :

- Pengumpulan Informan

Menentukan mana saja user yang terlibat dalam hal ini user yang terlibat adalah *Gamers* yang sudah sering bermain game visual novel dan game non-visual novel

- Pemaparan

Setelah responden terkumpul selanjutnya peneliti akan melakukan pemaparan kepada informan yang terlibat tentang apa yang diminta peneliti kepada informan.

- Memainkan Game Selama 30 Menit

Selanjutnya para informan dipersilahkan untuk memainkan game yang telah di *install* di *Handphone*.

- Wawancara Informan

Setelah informan selesai memainkan game, peneliti akan mewawancarai informan dengan pertanyaan yang sudah ada, masing masing informan akan diwawancarai satu per satu

- Kuesioner SUS

Setelah di wawancarai informan akan diberikan Kuesioner SUS (*System Usability Scale*) sebagai penutup dari pengumpulan data yang dibutuhkan peneliti

- Pengumpulan Hasil

Disini peneliti akan mengumpulkan hasil data dari wawancara dan pengisian kuesioner

4. Kesimpulan dan Saran

Setelah dikumpulkan maka peneliti menyimpulkan apa hal yang kurang dan cukup pada *game* Menggapai Matahari. Serta memberikan saran apa yang menurutnya lebih baik ditingkatkan pada *game* tersebut.

3.5 Pengumpulan Data.

Pengumpulan data pada penelitian ini yakni menggunakan beberapa jenis data dalam pengumpulan datanya, yang terdiri dari

3.5.1. Studi Pustaka

Yakni studi pustaka mengenai teori-teori dan konsep yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti teori tentang *user experience* dan *metode System Usability Scale*. Referensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal, buku, *handbook* dan situs. Dimana pada *game* ini nantinya akan meneliti mengenai tampilan *game* mengenai penerapan monetisasi. Pengukuran kepuasan suatu aplikasi bertujuan untuk mengetahui mengenai kepuasan oleh pengguna apakah suatu aplikasi telah memenuhinya.

3.5.2. Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diselidiki, tetapi juga mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara dengan beberapa pengguna aplikasi Menggapai Matahari untuk mendapatkan beberapa data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3.5.3. Pilot Testing

Pilot Testing atau *User Testing* ialah pengujian (satu atau dua sesi sebelum pengujian sebenarnya) yang berguna untuk membantu menyempurnakan studi

kegunaan, yang mengarah ke hasil yang lebih andal. Ini memberikan kesempatan untuk memvalidasi kata-kata tugas, memahami waktu yang diperlukan untuk sesi, dan, jika semuanya berjalan dengan baik, bahkan dapat menyediakan titik data tambahan untuk studi terkait.

3.6 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang kunci dalam organisasi yang mungkin terpengaruh oleh sistem yang diusulkan atau oleh sistem yang ada. Dalam penelitian ini digunakan metode *Usability Testing*.

3.7 Sampel

Penelitian ini nantinya menggunakan sampel yang secara langsung adapun penentuan sampel dengan menggunakan sebagai berikut :

3.7.1. Secara Langsung

Sampel informan yang digunakan adalah 17 informan dalam penelitian ini, penulis menggunakan 17 informan laki-laki dan perempuan dengan umur antara 17-28 tahun dan merupakan pemain game Visual Novel “Menggapai Matahari” maupun pemain yang belum pernah memainkan game Visual Novel.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. UI pada game “Menggapai Matahari” cukup baik dan pengguna tidak menemukan kesulitan pada saat memainkan *game*, karena UI yang sederhana.
2. Monetisasi yang terdapat dalam game “Menggapai Matahari” terhadap pengguna game masih kurang memuaskan dikarenakan para pengguna menyayangkan adanya *pop-up* iklan pada saat sesi memainkan game meskipun intensitasnya tidak terlalu sering.
3. Alur cerita aplikasi game “ Menggapai Matahari” berdasarkan pengguna telah memenuhi penilaian *satisfaction* yakni informan merespon baik pada saat menggunakan game.
4. Para informan yang memberikan nilai rendah untuk SUS diperoleh dari informan yang belum pernah memainkan *game*, sebagian besar merasa tidak cocok dengan gamenya. Sedangkan para informan yang sudah pernah memainkan *game* Visual Novel memberikan nilai yang tinggi
5. Informan yang sudah memainkan dan yang baru memainkan dapat dikatakan bahwa sistem monetisasi mempengaruhi pemain dalam melanjutkan *chapter* karena terganggu akibat iklan yang muncul meski intensitasnya tidak terlalu sering dibandingkan dengan game lainnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Melakukan *in-depth* analisis terhadap UI pada game agar didapatkan rekomendasi UI yang lebih optimal.
2. Melakukan pemetaan terhadap monetisasi pada visual novel yang dapat di implementasikan terhadap *game* Menggapai Matahari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wiwesa, N. R. (2021). *User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. Jurnal Sosial Humaniora Terapan*. Vol 3(2) : 1-15.
- [2] Ardana, Y. (2018). Faktor Eksternal dan Internal yang Mempengaruhi Profitabilitas Bank Syariah di Indonesia. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*. Vol 13(1): 51-59.
- [3] Kusuma, A. F. A. A. (2014). Rancang Bangun *Game Novel Visual Menjelajahi Dunia Pahlawan Indonesia Menggunakan Ren Py*. <https://adoc.pub/rancang-bangun-game-novel-visual-menjelajahi-dunia-pahlawan.html> [Diakses : 24 Desember 2022].
- [4] Cavallaro, D. *Anime And The Visual Novel: Narrative Structure, Design And Play At The Crossroads Of Animation And Computer Games*. New York : Mcfarland & Co, 2010.
- [5] Geest, D. Van Der. Thesis : *The Role Of Visual Novels As A Narrative Medium*, 2015.
- [6] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2017.
- [7] Ramzi, M. Skripsi : *Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada SMK Negeri I Cerme* . Surabaya : STIKOM Surabaya, 2013.
- [8] Jasson.. *Role Playing Game (RPG) Maker (Software Penampung Kreativitas, Inovasi Dan Imajinasi Bagi Game Designer)*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET, 2009.
- [9] Antonius Tri Setio Nugroho. (2011). Definisi *Game* dan Jenis-Jenisnya. www.chikungunya.com [Diakses : 20 November 2022]
- [10] Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- [11] Rozi, Zulfadli Fahrul .*Mahir Membuat Game Dalam 1 Jam*. Yogyakarta : ANDI, 2010.
- [12] Rubin, K.H., Fein. G.G., dan Vandenberg, B. *Play, dalam P.H. Mussen (editor). Handbook of child psychology (Socialization, Personality, and Social Development)*. New York : John Wiley & Sons Inc, 2012.

- [13] Gama, Prabowo. 2021. Inilah *Game Mobile* Asal Indonesia Bertema Kesehatan Mental, Wajib Coba!. [Inilah Game Mobile Asal Indonesia Bertema Kesehatan Mental, Wajib Coba! - Semua Halaman - Nextren.grid.id](#) [Diakses : 10 Desember 2022]
- [14] Dzakwan Ahmad. Mengenal Lebih Jauh *Game Visual Novel*. Mengenal Lebih Jauh *Game Visual Novel*. <https://gamefinity.id/news/game/mengenal-lebih-jauh-game-visual-novel.html> [Diakses : 10 Desember 2022]
- [15] Widayanti, R., & Maknunah, J. 2021. Analisis *Website* STIMATA Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*. Vol 20(3) : 331- 338.
- [16] Aritonang, J. I. 2021 . Evaluasi *Usability* Pada Desain E-Learning Universitas Medan Area Berdasarkan Kuesioner Nielsen *Attributes Of Usability* (Nau) (Disertasi, Universitas Medan Area).
- [17] Al-Rasyid, Muhammad A. *Tugas Akhir : Komparasi Metode Eye Tracking dan Kuisisioner Untuk Usability Testing Website Jurusan Sistem Informasi ITS*. Surabaya : ITS Press, 2015.
- [18] Krisna, K., Arthana, I.K.R. and Pradnyana, G.A. 2019. Pengujian Usability Pada Prototype Aplikasiwadaya Dengan Metode *Usability Testing* Mengadopsi Standar ISO 9241:11. *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*. Vol 11 (1) : 52-54 .
- [19] Nawawi, M. H. . *Skripsi : Analisis Usabilitas Website Jurusan Tcknik Industri Universitas Islam Indonesia*. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia, 2019.
- [20] B. Pudjoatmodjo and R. Wijaya. 2019. “Tes Kegunaan (*Usabilty Testing*) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan *System Usabilty Scale* (Studi Kasus: Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*. Vol 4 (1) : 2-9.
- [21] F. P. Juniawan and D. Y. Sylfani. 2020. “*Usability Evaluation of Android-Based Lecturer Research Publication Reporting System*” *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknologi Informasi)*. Vol 4 (1) : 123-134.
- [22] Tullis, T.; Stetson, J. A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability. *In Proceedings of the Usability Professional Association Conference 1*, Minneapolis, MN, USA, 7–11 June 2004.

- [23] J. Sauro. *A Practical Guide To The System Usability Scale: Background, Benchmarks & Best Practices*. New York : Measuring Usability LLC, 2019.
- [24] Kotler, Amstrong. *Prinsip-Prinsip Pemasaran: Cet 1 (12 ed.)*. Jakarta : Erlangga, 2001.
- [25] Hernawan, Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Method*. Kuningan: Hidayatul Quran, 2019.
- [26] Niji Game (2022). Menggapai Matahari.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nijigames.menggapaimatahari> (Diakses : 30 Desember 2022)