## Lampiran 1. Instrumen Uji Black Box

## ANGKET PENGUJIAN BLACK BOX

#### GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASI S ANDROID

Nama :

Tipe Perangkat :

Sistem Operasi :

RAM :

Processor :

<sup>\*\*</sup>Gunakan tanda ( $\sqrt{}$ ) untuk mengisi angket berikut.

		N. 1971	
No	Pertanyaan	Keses	uaian
1		Sesuai	<b>Tidak</b>
		× 5	Sesuai
1	Saat aplikasi dibuka akan muncul		77 8
- 1	antarmuka tampilan menu utama	<b>3</b> /	
2	Jika menu "Mulai" dipilih maka akan		
	muncul peta dan pemain dapat memilih		7/
	stage yang akan dimainkan	<b>D</b>	
3	Jika menu "Cerita" dipilih maka akan	-	
	menamp <mark>ilkan cerita <i>I Cupak teken I</i></mark>	The state of the s	
	Grantang		
4	Jika menu icon "Info" dipilih maka akan		
	menampilkan info dalam game		
5	Jika menu icon "tentang" dipilih maka		
	akan menampilkan tentang game dan		
	pengembang		

6	Jika menu icon "Pengaturan" dipilih	
	maka akan menampilkan pengaturan	
	dalam <i>game</i>	
	dalahi gume	
7	Jika menu icon "Keluar" dipilih maka	
	akan keluar dari <i>game</i>	
8	Pada tahap <i>stage</i> 1 dipilih, maka pemain	
	memulai permainan degan tugas	
	mengumpulkan padi sebanyak 6 buah	
9	Pada tahap stage 2 dipilih, maka pemain	
	menjalankan misi untuk pergi ke	
	kerajaan dan mengumpulkan <i>item</i> kertas	40
	sayembara	"C,
10		
10	Pada tahap stage 3 dipilih, pemain akan	N 9 7
1	memainkan puzzle cincin dengan waktu	
	yang sudah ditentukan	
11	Pada tahap <i>stage</i> 4 dipilih, pemain	/ 40
11	THEY	4
-	memiliki misi mengumpulkan 6 butir air	
	dan pergi ke gua tempat tinggal raksasa	
	di tengah Hutan	
12	Pada tahap <i>stage</i> 5 dipilih, pemain	
12	memulai permainan dengan bertemu	
	"Boss" Raksasa I Benaru dan harus	
	Contraction of the Contraction o	- Marie Control
	mengalahkannya ag <mark>ar dapat melanjutkan</mark>	
	ke <i>stage</i> selanjutnya	
13	Pada tahap <i>stage</i> 6 dipilih, pemain	
	memulai permainan dengan misi	
	mengumpulkan tulang tulang raksasa	
14	Pada tahap <i>stage</i> 7 dipilih, pemain	
	memulai permainan untuk menyusun	
	position promises	

	tulang tulang raksasa yang sudah dikumpulkan sebelumnya
15	Pada tahap <i>stage</i> 8 dipilih, pemain memulai permainan dengan misi mengumpulkan bunga bunga dan pergi
	ke kerajaan
16	Pada tahap <i>stage</i> 9 dipilih, pemain mendapatkan misi untuk menangkap
	bunga bunga yang berjatuhan dan menghindari kaktus berduri



#### Lampiran 2. Instrumen Uji White Box

#### ANGKET PENGUJIAN WHITE BOX

#### GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASIS ANDROID

#### 1. Player Control

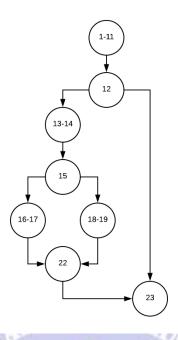
Nama File : Player.cs

Deskripsi : menggerakan karakter utama dalam game

Berikut merupakan potongan coding dan flow graph yang diperoleh

```
    using System.Collections;

2. using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
4. public class Player : Character
5. {
6. public override void Start ()
7. {
8.
          MyRigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>();
10. void FixedUpdate()
11. {
          if (!IsDead)
12.
13.
          {
14.
                  float horizontal = Input.GetAxis ("Horizontal");
15.
                 if (move)
16.
                        HandleMovement (direction);
17.
18.
                  } else{
19.
                        HandleMovement(horizontal);
20.
21.
22.
23.}
24. public event deadEventHandler Dead;
25. public Rigidbody2D MyRigidbody { get; set;}
26. public override bool IsDead
27. {
28.
          get
29.
30.
                  if (healthStat.CurrentVal <= 0)
31.
32.
                         OnDead ();
33.
                  return healthStat.CurrentVal <= 0;</pre>
34.
35.
36.}
37. public void OnDead()
38. {
          if (Dead != null)
39.
40.
41.
                 Dead ();
42.
43.}
44. private void HandleMovement(float horizontal)
45. {
46.
          MyRigidbody.velocity = new Vector2
47.
           (horizontal * movementSpeed, MyRigidbody.velocity.y);
48.}
49.}
```



Menghitung cyclomatic complexity:

$$V(G) = E - N + 2$$

$$V(G) = 9 - 8 + 2 = 3$$

Dari perhitungan ini didapatkan 3 independent path dari potongan kode diatas seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

No	Path	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil aktual	Status
1	1,12	Arah horizontal	Player bergerak	Player	All I
	13,15	ke kiri <mark>atau</mark>	sesuai dengan arah	bergerak	10
	16,23	kekanan	yang ditentukan		1)
	1, (		dan karakter	<b>S</b>	9
	11		menghadap kearah		
	7		kiri atau kanan	7.8	
2	1,12	Arah horizontal	Player bergerak	Player	
	13,15	ke kiri atau	sesuai dengan arah	bergerak	
	18-23	kekanan	yang ditentukan		
		The same of the sa	dan k <mark>ar</mark> akter	2	
			menghadap kearah		
			sebelumnya		
3	1,12	-	Player tidak	Player tidak	
	23		bergerak	bergerak	

## Lampiran 3. Instrumen Uji Ahli Isi

#### ANGKET PENGUJIAN AHLI ISI

#### GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASI ANDROID

Nama :

Pendidikan :

\*\*Gunakan tanda ( $\sqrt{}$ ) untuk mengisi angket berikut.

No	Pertanyaan	Alternatif	Jawaban
	AS PENDID	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian isi cerita dengan game	C.	
2	Kejelasan ilustrasi gambar dengan game		
3	Kelengkapan jalan cerita dalam game	99	3 1
4	Kejelasasan tujuan dari game	1/3	
5	Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari game	5	

Singaraja,	Komen <mark>ta</mark> r :	27		
Singaraja,		DNI	IKSH	
			Singaraja,	

.....

## Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Media

#### ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA

## GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASI ANDROID

Nama :

Pendidikan :

## Petunjuk Pengisian Angket

Berikan tanda centang  $(\ensuremath{\sqrt{}})$  pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Keterangan:

No	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif	f <mark>Ja</mark> waban
penilaian			Sesuai	Tidak Sesuai
1	2	Tampilan Aplikasi		3 //
1	Kesesuaian penggunaan warna dalam game yang dikembangkan	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (background)  Kesesuaian warna tulisan dan latar belakang (background)  Kesesuaian warna karakter, tombol, dan item		
2	Kesesuaian tampilan antarmuka dalam <i>game</i> yang dikembangkan	Ketepatan ukuran, warna karakter, tombol, dan item  Kesesuaian ukuran, warna dan pemilihan jenis tulisan  Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan		
		Kesesuaian ukuran Stage		
3	Interaktif menu dan ikon	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon		

	saat <i>game</i> dijalankan	Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi		
		Kualitas Teknis		
4	Pengoperasian aplikasi <i>game</i> saat <i>game</i> dimainkan	Kesesuaian rintangan dalam game I Cupak teken I Grantang Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi		
5	Keamanan aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna		
6	Penggunaan kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi	NGAL	

Komentar:

Singaraja,

# ANGKET UJI RESPON PENGGUNA GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASIS ANDROID

## **IDENTITAS**

			1101			•			
Nama	:		•••••			•••••			
NIM	:								
Jurusan			•••••						
Instansi	•								
Pendidikan Terakhir	2.3	3	17	V.	11	וני	2		
	M.	20		2			×	C.	
** Gunakan tanda (√)		1			a called	+ h-			
Gunakan tanda (V)	untu	K III	engi	SI al	igke	i be	riku	· 62	
		١)	M			4	F <sub>2</sub>		
	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	0	0	0	0	0	0	0	menyenangkan	
tidak dapat	0	0	0	0	0	0	0	dapat dipahami	
dipahami	V								
kreatif	0	0	0	0	0	0	0	monoton	
mu <mark>da</mark> h dipelajari	0	0	0	0	0	0	0	sulit dipelajari	
bermanfaat	0	0	0	0	0	0	0	kurang ber <mark>ma</mark> nfaat	
membosankan	0	0	0	0	0	0	0	mengasy <mark>ik</mark> kan	
tidak m <mark>enarik</mark>	0	0	0	0	0	0	0	menarik	
tidak dapat	0	0	0	0	0	0	0	dapat diprediksi	
diprediksi									
cepat	$\circ$	0	0	0	0	0	$\circ$	lambat	
berdaya cipta	0	0	0	0	0	0	$\circ$	konvensional	
menghalangi	0	0	0	0	0	0	$\circ$	mendukung	
baik	0	0	0	0	0	0	0	buruk	
rumit	$\circ$	0	0	0	0	0	$\circ$	sederhana	

tidak disukai	$\circ$	menggembirakan						
lazim	$\circ$	0	0	0	0	0	$\bigcirc$	terdepan
tidak nyaman	$\circ$	0	0	0	0	0	$\bigcirc$	nyaman
aman	$\circ$	0	0	0	0	0	$\bigcirc$	tidak aman
memotivasi	0	0	0	0	0	0	$\bigcirc$	tidak memotivasi
memenuhi	0	0	0	0	0	0	$\circ$	tidak memenuhi
ekspetasi								ekspetasi
tidak efisien	0	0	0	0	0	0	$\circ$	efisien
jelas	$\circ$	0	0	0	0	0	$\circ$	membingungkan
tidak praktis	0	0	0	0	0	0	0	praktis
terorganisasi	0	0	0	0	0	0	0	berantakan
atraktif	0	0	0	0	0	0	0	tidak atraktif
ramah pengguna	0	0	0	0	0	0	0	tidak ramah pengguna
konservatif	0	0	0	0	0	0	0	inovatif
		).	ľ			7	g G	1 1 7
	1	V.	. 5	Sing	araja	a,		
		Œ						
			1	•••••		••••		
	>							
		d						
	0	À						

## Lampiran 6 Dokumentasi hasil uji

## Hasil Uji Blackbox

Lampiran 1. Instrumen Uji Black Box

#### ANGKET PENGUJIAN BLACK BOX

#### GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASI ANDROID

Nama

: I KADEL GITA DARMADI

**Tipe Perangkat** 

: SAMSUME ALL

Sistem Operasi

: Android bollips

RAM

: 4 6x

Processor

: snapdragon 450

<sup>\*\*</sup>Gunakan tanda ( $\sqrt{\ }$ ) untuk mengisi angket berikut.

No	Pertanyaan	Kesesuaian			
		Sesuai	Tidak Sesuai		
1	Saat aplikasi dibuka akan muncul antarmuka tampilan menu utama	<b>V</b>			
2	Jika menu "Mulai" dipilih maka akan muncul peta dan pemain dapat memilih stage yang akan dimainkan	V			
3	Jika menu "Cerita" dipilih maka akan menampilkan cerita I Cupak teken I Grantang	V			
4	Jika menu icon "Info" dipilih maka akan menampilkan info dalam game	~			
5	Jika menu icon "tentang" dipilih maka akan menampilkan tentang game dan pengembang	<b>V</b>			
6	Jika menu icon "Pengaturan" dipilih maka akan menampilkan pengaturan dalam game	V	eller og e		
7	Jika menu icon "Keluar" dipilih maka akan keluar dari game	V	<u> </u>		
8	Pada tahap stage 1 dipilih, maka pemain memulai permainan degan tugas mengumpulkan padi sebanyak 6 buah	V			
9	Pada tahap stage 2 dipilih, maka pemain menjalankan misi untuk pergi ke kerajaan dan mengumpulkan item kertas sayembara	V			
10 -	puzzle cincin dengan waktu yang sudah ditentukan	V			
11	Pada tahap stage 4 dipilih, pemain memiliki misi mengumpulkan 6 butir air dan pergi ke gua tempat tinggal raksasa di tengah Hutan	V	A Company		

12	permainan dengan bertemu "Boss" Raksasa I Benaru dan harus mengalahkannya agar dapat melanjutkan ke stage selanjutnya	/	
13	Pada tahap stage 6 dipilih, pemain memulai permainan dengan misi mengumpulkan tulang tulang raksasa	<b>V</b>	, A
14	Pada tahap stage 7 dipilih, pemain memulai permainan untuk menyusun tulang tulang raksasa yang sudah dikumpulkan sebelumnya	<b>V</b>	
15		<b>√</b>	
16	Pada tahap stage 9 dipilih, pemain mendapatkan misi untuk menangkap bunga bunga yang berjatuhan dan menghidari kaktus berduri	<b>√</b>	

Komentar:

Singaraja,

I KNOCK GITA POKNAPI

#### Uji Whitebox

Lampiran 2. Instrumen Uji White Box

#### ANGKET PENGUJIAN WHITE BOX

#### GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASIS ANDROID

#### 1. Player Control

Nama File : Player.cs

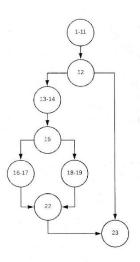
Deskripsi : menggerakan karakter utama dalam game

Berikut merupakan potongan coding dan flow graph yang diperoleh

```
1. using System.Collections;

    using System.Collections.Generic;
    using UnityEngine;

4. public class Player : Character
6. public override void Start ()
            MyRigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>();
10. void FixedUpdate()
11. (
            if (!IsDead)
13.
            {
                     float horizontal = Input.GetAxis ("Horizontal");
15.
                     if (move)
16.
                             HandleMovement (direction);
19.
                             HandleMovement(horizontal);
21.
23.}
24. public event deadEventHandler Dead;
25. public Rigidbody2D MyRigidbody { get; set;}
26. public override bool IsDead
28.
29.
30.
                     if (healthStat.CurrentVal <= 0)</pre>
31.
                            OnDead ();
33.
34.
35.
                     return healthStat.CurrentVal <= 0;</pre>
            }
36.}
37. public void OnDead()
38. {
            if (Dead != null)
39.
40.
            {
41.
                    Dead ();
43.}
44. private void HandleMovement(float horizontal)
45. (
            MyRigidbody.velocity = new Vector2
(horizontal * movementSpeed, MyRigidbody.velocity.y);
46.
48.}
49.}
```



Menghitung cyclomatic complexity:

$$V(G) = E - N + 2$$

$$V(G) = 9 - 8 + 2 = 3$$

Dari perhitungan ini didapatkan 3 independent path dari potongan kode diatas seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

No	Path	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil aktual	Status
1	1,12 13,15 16,23	Arah horizontal ke kiri atau kekanan	Player bergerak sesuai dengan arah yang ditentukan dan karakter menghadap kearah kiri atau kanan	Player bergerak	V
2	1,12 13,15 18-23	Arah horizontal ke kiri atau kekanan	Player bergerak sesuai dengan arah yang ditentukan dan karakter menghadap kearah sebelumnya	Player bergerak	1
3	1,12 23	-	Player tidak bergerak	Player tidak bergerak	V

## Angket Uji ahli isi 1

Lampiran 3. Instrumen Uji Ahli Isi

#### ANGKET PENGUJIAN AHLI ISI

#### GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASI ANDROID

Nama

: Ida Ayu Put Purnam, s.c. M.Pd

Pendidikan

: 52

<sup>\*\*</sup>Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pertanyaan	Alternat	if Jawaban
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian isi cerita dengan game	/	
2	Kejelasan ilustrasi gambar dengan game	/	
3	Kelengkapan jalan cerita dalam game	V	
4	Kejelasasn tujuan dari game	V	
5	Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari game	V	

Komentar:

Bagrs dan sangal mendidik

Singaraja,

Ida Ayu Putu Purnami, s.s. M.

## Angket Uji ahli isi 2

Lampiran 3. Instrumen Uji Ahli Isi

#### ANGKET PENGUJIAN AHLI ISI

## GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASI ANDROID

Nama

: I Gust Ayu Puru Merayani.

Pendidikan

: 8.1.

\*\*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pertanyaan	Alternat	if Jawaban
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian isi cerita dengan game	V	
2	Kejelasan ilustrasi gambar dengan game	V	
3	Kelengkapan jalan cerita dalam game	ν	
4	Kejelasasn tujuan dari game	V	
5	Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari game	~	

Komentar:

Culuy Bogus un ruh Mendidiki

Singaraja

1 Gust Ayu Puru Merayani.

## Uji Ahli media 1

Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Media

#### ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA

#### GAME I CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASI ANDROID

Nama

: Pendi Maysanjaya

Pendidikan

:52

#### Petunjuk Pengisian Angket

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Keterangan:

No	Indikator	Butir Penilaian	Alterna	tif Jawaban
	penilaian		Sesuai	Tidak Sesuai
	7 7 7 9	Tampilan Aplikasi	San P. San	
1	Kesesuaian penggunaan warna dalam	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (background)	<b>V</b>	
	game yang dikembangkan	Kesesuaian warna tulisan dan latar belakang (background)	<b>V</b>	
		Kesesuaian warna karakter, tombol, dan item	<b>V</b>	
2	Kesesuain tampilan	Ketepatan ukuran, warna karakter, tombol, dan item		V
	antarmuka dalam <i>game</i>	Kesesuaian ukuran, warna dan pemilihan jenis tulisan	/	
	yang dikembangkan	Kesesuaian tata letak tombol dam tulisan		1
		Kesesuaian ukuran Stage	1	
3	Interaktif menu dan ikon saat	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon	V	
	game dijalankan	Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu	<b>/</b>	

	Kualitas Teknis		1
Pengoperasian aplikasi game	Kesesuaian rintangan dalam game I Cupak teken I Grantang	V	
saat game dimainkan	Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi	V	
Keamanan aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna	V	
Penggunaan kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi	V	
	aplikasi game saat game dimainkan Keamanan aplikasi	aplikasi game saat game Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi Keamanan Aplikasi tidak dapat diubah oleh aplikasi Penggunaan kesalahan Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan	aplikasi game saat game Kecepatan reaksi tombol menu dimainkan pada aplikasi V  Keamanan Aplikasi tidak dapat diubah oleh aplikasi pengguna  Penggunaan Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan

Komentar:
- Tata letak tombol bagian autil
- Jenis icon about, setting, sound, tombol pause saat permainan
- Cek typo
- tour gride saat pertoma kali bermain
- Pengaturan sound saat back be menu utama
- pertotikan icon back
- pertotikan icon back
- nilai progress bar

Dendi Maysanjaya

## Uji Ahli media 2

Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Media

#### ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA

GAME I C	UPAK TEI	KEN I GR	<i>ANTANG</i> BERB	ASIS ANDROID	
Nama	: 7	Cechi	Mahada	Dormanique	S. Can, M.S.

Pendidikan : 2

#### Petunjuk Pengisian Angket

Berikan tanda centang  $(\sqrt{})$  pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Keterangan:

No	Indikator	Butir Penilaian	Alterna	tif Jawaban
	penilaian		Sesuai	Tidak Sesuai
		Tampilan Aplikasi		
1	Kesesuaian penggunaan warna dalam	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (background)	/	
	game yang dikembangkan	Kesesuaian warna tulisan dan latar belakang (background)	$\checkmark$	
		Kesesuaian warna karakter, tombol, dan item	$\checkmark$	
2	Kesesuain tampilan	Ketepatan ukuran, warna karakter, tombol, dan item		
	antarmuka dalam game	Kesesuaian ukuran, warna dan pemilihan jenis tulisan	V	
	yang dikembangkan	Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan		
		Kesesuaian ukuran Stage	$\overline{}$	
3	Interaktif menu dan ikon saat	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon	/	
	game dijalankan	Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu	1	

		pengguna dalam menggunakan aplikasi		
	4	Kualitas Teknis		
4	Pengoperasian aplikasi game	Kesesuaian rintangan dalam game  1 Cupak teken 1 Grantang	V	
	saat game dimainkan	Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi	V	
5	Keamanan aplikasi	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna	V	
6	Penggunaan kesalahan	Aplikasi bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya aplikasi	V	

Komentar:

- Controlor longat hipsbuli
- Penvlisan EYP
- Jahl dari, lohappia toda wengunga nyawa
singaraja.

7 Cela Mahardra p

## Uji Lapangan

Nama

Lampiran 5, Angketuji Respon Pengguna

## ANGKET UJI RESPON PENGGUNA GAMEI CUPAK TEKEN I GRANTANG BERBASISANDROID

Gede Nata Ardiawan

NIM	:	Cu	05	101	1			
Jurusan	. 4	Perc	lidit	can		Telo	nik	Informatita
Instansi		ln	lit	she				
Pendidikan	:	31						
** Gunakan tanda (√) untuk r	neng	isi a	ngke	t bei	ikut			
	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	0	0	0	0	Ø	0	0	menyenangkan
Tidak dapat dipahami	0	0	0	0	0	Q	0	Dapat dipahami
kreatif	0	Ø	0	0	0	0	0	monoton
Mudah dipelajari	0	Q	0	0	0	0	0	Sulit dipelajari
bermanfaat	0	0	0	0	0	0	0	Kurang bermanfaat
membosankan	0	0	0	0	0	Ø	0	mengasyikkan
tidakmenarik	0	0	0	0	0	Ø	0	menarik
Tidak dapat diprediksi	0	0	0	6	0	0	0	Dapat diprediksi
cepat	0	0	Ø	0	0	0	0	lambat
Berdaya cipta	Q	0	0	0	0	0	0	konvensional
menghalangi	0	0	0	0	0	8	0	mendukung
baik	0	Ø	0	0	0	0	0	buruk
rumit	0	0	0	0	Q	0	0	sederhana
Tidak disukai	0	0	0	0	0	0	0	menggembirakan
lazim	0	0	0	0	0	0	Ø	terdepan
Tidak nyaman	0	0	0	0	0	0	Q	nyaman

aman 🗑 O O O O O Tidak aman

memotivasi		V	0	Ó	0	0	0	Tidak men otivasi
Memenuhi ekspetasi								tidak memenuhi ekspetasi
Tidak efisien	0	0	0	0	0	8	0	efisien
jelas	Q	0	0	0	0	0	0	membingungkan
Tidak praktis								praktis
terorganisasi								berantakan
atraktif								Tidak atraktif
Ramah pengguna								Tidak ramah pengguna
konservatif	0	0	0	0	8	0	0	inovatif
						<u>.</u>	red	e State Andiawan
						<u>.</u>	ied	e State Andiawan
						<u>.</u>	ed	e state Andiawan
						<u>.</u> C	ned	e Stata Andiawan
						<u>.</u>	ied	e stata Andiawan
						<u>.</u> C	ned	e Stata Andiawan
						<u>, C</u>	ned	e stata Andiawan
						<u>, C</u>	ned	estata Andiawan
						( <u>C</u>	ned	estata Andiawan,
						<u>, C</u>	ned	e stata Andiawan
						<u>, C</u>	ned	estata Andiawan
						<u>, C</u>	red	estata Andiawan
						<u>, C</u>	ned	estata Andiawan
						<u>, C</u>	ned	estata Andiawan
						, <u>C</u>	ned	estata Ardiawan

## Lampiran 7 Dokumentasi hasil Uji produk

Pengujian Ahli isi 1

Pengujian Ahli isi 2





Pengujian Ahli Media





Pengujian Responden



