

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rancangan Mode Game

A. Antarmuka Menu Utama

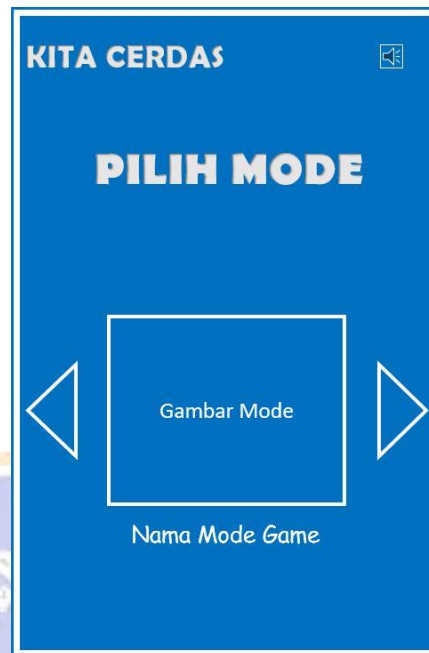
Menu Utama berisi fitur hidup/matikan suara, nama game, profil pengguna dan arahan untuk memulai permainan.



Gambar 4.2 Desain Antarmuka Menu Utama

B. Antarmuka Pemilihan Mode

Pemilihan Mode berisi gambar dan judul dari setiap mode serta tombol kanan dan kiri udah mengganti mode.



Gambar Desain Antarmuka Pemilihan Mode

C. Mode *Game* Kuis

Pada mode ini, antarmuka menampilkan informasi tentang waktu dan area bermain. Mode ini dapat dirancang secara dinamis dengan mengunggah asset yang ingin digunakan.

Mechanic : Jika opsi yang di-*tap* oleh pemain merupakan opsi yang benar, maka opsi tersebut akan berubah warna menjadi hijau.

Dynamic : Setelah mengetuk pada soal, opsi jawaban akan tampil. Opsi jawaban yang dipilih akan berubah warna. Opsi akan berubah menjadi warna hijau jika benar, dan merah jika salah

Aesthetic : Pemain akan disuguhkan dengan satu set kartu dengan soal dan empat opsi jawaban yang harus dipilih sebelum waktu habis.

Reward : Soal selanjutnya akan terbuka setelah pemain menjawab soal pertama dengan benar.

Punishment : Jika opsi yang dipilih adalah opsi yang salah, soal berikutnya tidak akan terbuka.



Gambar Desain Mode Kuis

D. Mode *Game* Warna dan Bentuk

Pada mode ini, antarmuka menampilkan informasi tentang level, catatan waktu, dan area bermain. Mode ini dapat dirancang secara dinamis dengan mengunggah asset yang ingin digunakan.

Mechanic : Jika dua kartu block warna yang dipasang pada benda memiliki warna yang sama, maka block warna akan diam disana. Jika berbeda, maka block warna akan kembali ke tempat semula.

Dynamic : Block warna yang ditekan oleh pemain akan mengikuti jari pemain sampai dilepaskan. Jika dilepaskan pada area benda maka block warna akan memulai algoritma untuk mencocokkan warna. Jika dilepaskan pada area diluar benda maka block warna akan kembali ke tempat semula.

Aesthetic : Pemain akan disuguhkan dengan satu set benda dengan lubang dan satu set block warna yang merupakan pasangan dari setiap benda tersebut. Satu set bervariasi di setiap levelnya mulai dari 3, 4, sampai 7 set.

Reward : Pemain akan mendapatkan skor untuk setiap jawaban yang benar

Punishment : Tingkat hukuman akan bervariasi tergantung tingkat kesulitan dari stage. Mulai dari tidak ada hukuman, pengurangan skor ringan, pengurangan skor berat, hingga tidak bisa melanjutkan ke stage selanjutnya.



Gambar Desain Mode Warna dan Bentuk

E. Mode *Game* Siapa Itu (Tebak Figur)

Pada mode ini, antarmuka menampilkan informasi tentang level, catatan waktu, catatan skor, dan area bermain. Mode ini dapat dirancang secara dinamis dengan mengunggah asset yang ingin digunakan.

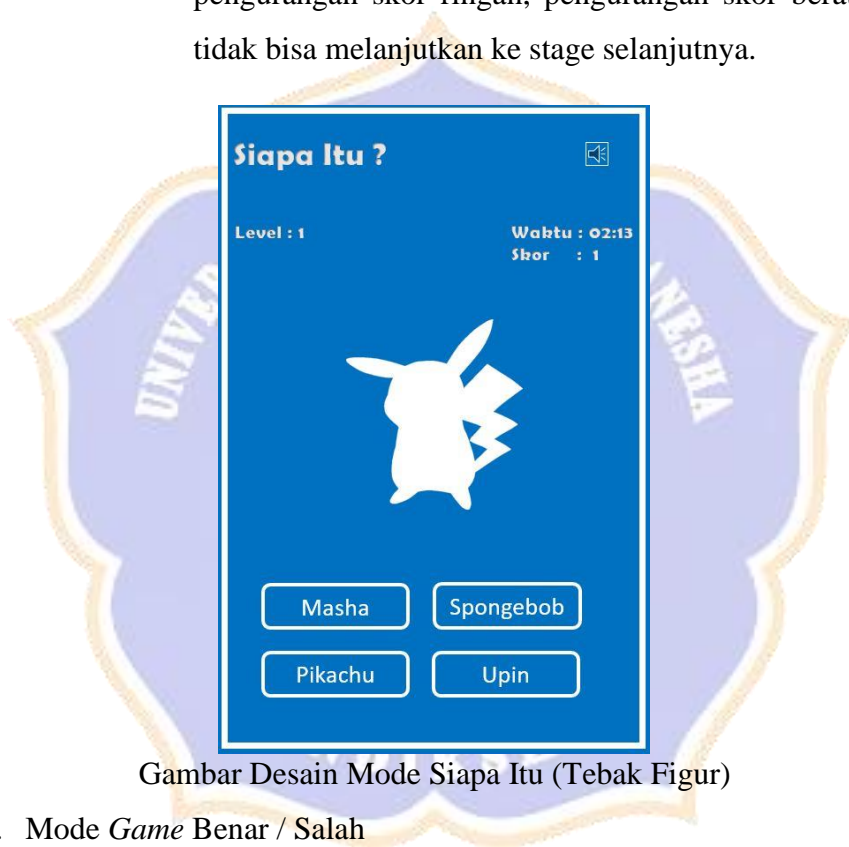
Mechanic : Jika jawaban yang dipencet merupakan jawaban yang benar maka permainan akan dilanjutkan setelah menambahkan skor untuk pemain. Jika jawaban yang dipencet merupakan jawaban yang salah maka permainan akan dilanjutkan tanpa memberi skor kepada pemain.

Dynamic : Jawaban yang dipilih akan berubah warna menjadi lebih cerah. Jika jawaban benar maka warna akan berubah menjadi hijau. Namun jika jawaban salah maka pilihan jawaban akan menjadi merah dan jawaban benar akan berubah menjadi hijau

Aesthetic : Pemain akan disuguhkan dengan gambar yang ditutup layer hitam dan beberapa pilihan jawaban. Tingkat kesulitan akan bertambah dari tidak ada batas waktu, hingga batas waktu menjawab hanya 5 detik.

Reward : Pemain akan mendapatkan skor untuk setiap jawaban yang benar

Punishment : Tingkat hukuman akan bervariasi tergantung tingkat kesulitan dari stage. Mulai dari tidak ada hukuman, pengurangan skor ringan, pengurangan skor berat, hingga tidak bisa melanjutkan ke stage selanjutnya.



Gambar Desain Mode Siapa Itu (Tebak Figur)

F. Mode *Game Benar / Salah*

Pada mode ini, antarmuka menampilkan informasi tentang waktu, dan area bermain. Mode ini dapat dirancang secara dinamis dengan membuat soal sendiri.

Mechanic : Jika opsi jawaban yang dipilih oleh pemain adalah opsi yang benar, maka soal akan selesai.

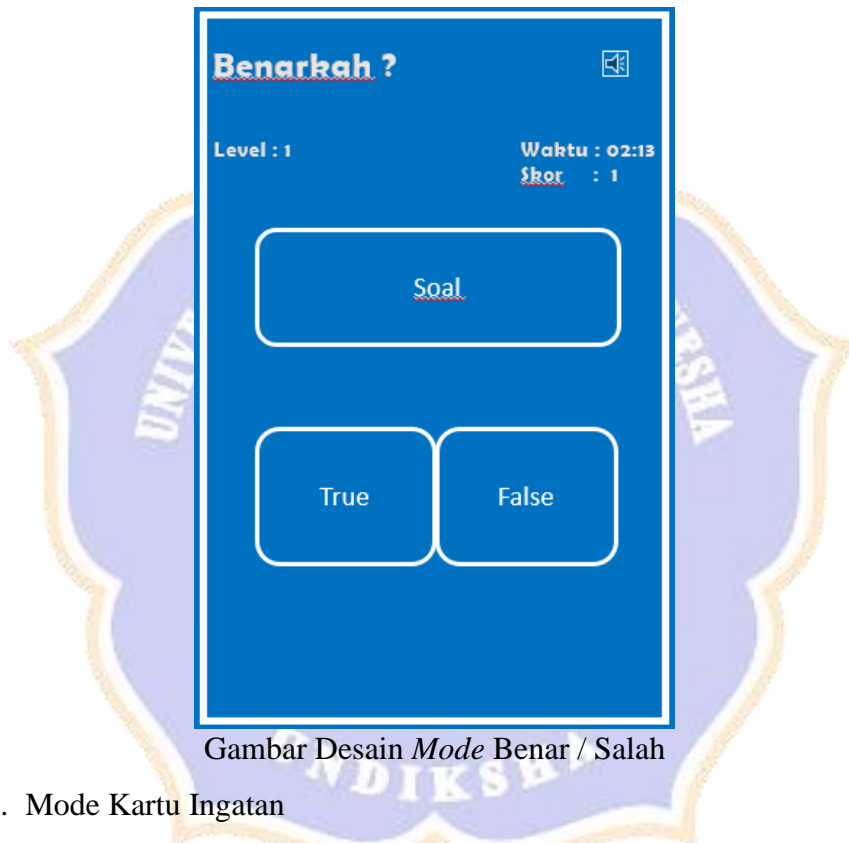
Dynamic : Opsi jawaban akan muncul setelah pemain mengetuk soal. Opsi jawaban yang diklik oleh pemain akan berubah warna.

Opsi akan berubah menjadi hijau jika jawaban benar, dan merah jika jawaban salah.

Aesthetic : Pemain akan disuguhkan dengan soal yang harus diketuk jika ingin menjawab.

Reward : Soal berikutnya akan terbuka jika pemain berhasil menjawab dengan benar.

Punishment : Soal berikutnya tidak akan terbuka jika pemain tidak menjawab dengan benar.



Gambar Desain *Mode* Benar / Salah

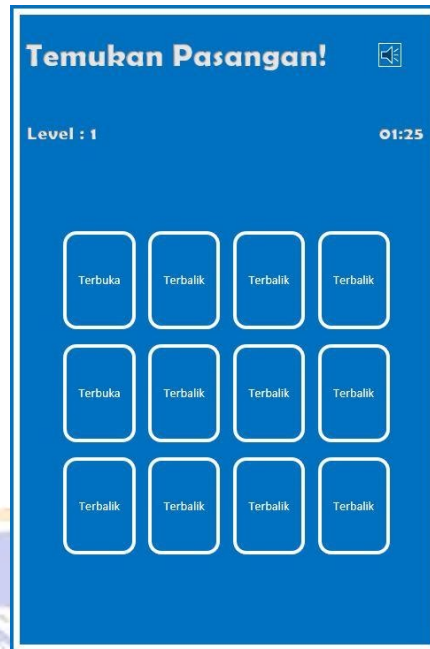
G. Mode Kartu Ingatan

Pada mode ini, antarmuka menampilkan informasi tentang waktu, dan area bermain.

Mechanic : Jika kartu yang dipilih oleh pemain sama dengan kartu soal, maka permainan selesai.

Dynamic : Kartu opsi akan terbuka secara acak setelah mengetuk layar intro. Setelah semua kartu opsi terbuka dan tertutup kembali, kartu soal akan terbuka. Pemain harus memilih kartu opsi yang sama dengan kartu soal.

Aesthetic : Pemain akan disuguhkan kartu soal yang akan terbuka setelah semua kartu opsi terbuka dan tertutup kembali



Gambar Desain Kartu Ingatan



Lampiran 2. Instrument Uji White Box

ANGKET PENGUJIAN *WHITE BOX*
GAME* EDUKASI “KITA CERDAS” BERBASIS *MOBILE

| Source Code | Fitur/Fungsi | Keterangan Fitur | Hasil Seharusnya | Hasil Sebenarnya | Keterangan |
|----------------|---------------------------------|---|---|---|------------|
| MainMenu | Menu Utama | Untuk berpindah ke <i>scene</i> /halaman /menu yang diinginkan dan tampilan pop-up | Dapat menampilkan informasi tentang game dan berpindah ke menu selanjutnya | Dapat menampilkan informasi tentang game dan berpindah ke menu selanjutnya | Berhasil |
| LevelManager | Menu pemilihan level | Untuk berpindah ke <i>scene</i> /halaman mode game yang diinginkan. | Berpindah ke mode game yang diinginkan | Berpindah ke mode game yang diinginkan | Berhasil |
| LoadingManager | Menampilkan loading | Dapat menampilkan halaman loading | Dapat menampilkan proses loading antar scene | Dapat menampilkan proses loading antar scene | Berhasil |
| MusicClass | Untuk mengatur background music | Memutar background music | Menyalakan music jika music dalam keadaan mati dan mematikan music jika music dalam keadaan menyala | Menyalakan music jika music dalam keadaan mati dan mematikan music jika music dalam keadaan menyala | Berhasil |
| ModeManager | Untuk mengatur alur permainan | Mengatur permainan per mode untuk memastikan palyer sudah menyelesaikan challenge/belum | Jika challenge berhasil diselesaikan, challenge selanjutnya akan terbuka. Jika belum | Jika challenge berhasil diselesaikan, challenge selanjutnya akan terbuka. Jika belum | Berhasil |

| Source Code | Fitur/Fungsi | Keterangan Fitur | Hasil Seharusnya | Hasil Sebenarnya | Keterangan |
|-------------|--------------|------------------|---------------------------------|---------------------------------|------------|
| | | | berhasil, harus mengulang | berhasil, harus mengulang | |



Lampiran 3. Instrument Uji Black Box

Angket Uji Blackbox Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Putu Wisnu Ekaputra

Nama Perangkat : Xiaomi Redmi 4x

Sistem Operasi : Android versi 7

Processor : Snapdragon 435

RAM : 3 GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|----------------------------|---|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| Tampilan Menu Utama | | | |
| 1 | Saat membuka aplikasi maka akan muncul 6 menu pilihan yaitu: tombol “i” yang berisi info aplikasi, tombol <i>music</i> , tombol <i>quit</i> , <i>field</i> nama, <i>start game</i> , dan <i>join game</i> . | √ | |
| 2 | Saat tombol “i” ditekan, maka akan muncul informasi tentang game. | √ | |
| 3 | Saat tombol <i>music</i> ditekan, maka kondisi <i>music</i> dan tombol akan berubah. | √ | |
| 4 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan sebelum mengisi nama, maka akan muncul suara <i>error</i> dan game tidak dapat dimulai. | √ | |
| 5 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan setelah mengisi nama maka akan ada suara <i>click</i> dan <i>scene</i> akan berpindah ke menu mode. | √ | |
| Menu Mode | | | |
| 6 | Saat mode 1 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 1 yaitu True/False | √ | |
| 7 | Saat mode 2 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game | √ | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| | mode 2 yaitu Quiz | | |
| 8 | Saat mode 3 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 3 yaitu Tebak Figur | √ | |
| 9 | Saat mode 4 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 4 yaitu Pasangkan Warna | √ | |
| 10 | Saat mode 5 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 5 yaitu <i>Memory Game</i> | √ | |
| 11 | Saat back ditekan, <i>scene</i> akan kembali ke Menu Utama | √ | |
| Mode Game 1 | | | |
| 12 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 1. | √ | |
| 13 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 14 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 15 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 16 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 2 | | | |
| 17 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 2. | √ | |
| 18 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 19 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 20 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 21 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 3 | | | |
| 22 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 3. | √ | |
| 23 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 24 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 25 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 26 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 4 | | | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| 27 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 4. | √ | |
| 28 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |
| 29 | Saat tombol X ditekan, bentuk kecil akan berubah | √ | |
| 30 | Saat tombol O ditekan, bentuk kecil akan berpindah ke tengah bentuk besar | √ | |
| 31 | Saat jawaban benar, bentuk besar akan berubah. Saat jawaban salah, bentuk kecil akan kembali ke tempat semula. | √ | |
| Mode Game 5 | | | |
| 32 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 5. | √ | |
| 33 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |
| 34 | Jika kartu opsi yang dibuka sama dengan kartu soal, maka akan muncul tombol next untuk menjawab soal selanjutnya | √ | |
| 35 | Jika kartu opsi yang dibuka tidak sama dengan kartu soal, maka tombol next tidak akan muncul | √ | |
| 36 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |

Saran:

Singaraja, 30 Juni 2021



Putu Wisnu Ekaputra

Angket Uji Blackbox
Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Sayu Putu Gita Arini
 Nama Perangkat : Xiaomi Redmi Note 8
 Sistem Operasi : Android versi 10
 Processor : Snapdragon 665
 RAM : 4GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|----------------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| Tampilan Menu Utama | | | |
| 1 | Saat membuka aplikasi maka akan muncul 6 menu pilihan yaitu: tombol “i” yang berisi info aplikasi, tombol <i>music</i> , <i>field</i> nama, <i>start game</i> , dan <i>join game</i> . | √ | |
| 2 | Saat tombol “i” ditekan, maka akan muncul informasi tentang game. | √ | |
| 3 | Saat tombol <i>music</i> ditekan, maka kondisi <i>music</i> dan tombol akan berubah. | √ | |
| 4 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan sebelum mengisi nama, maka akan muncul suara <i>error</i> dan game tidak dapat dimulai. | √ | |
| 5 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan setelah mengisi nama maka akan ada suara click dan <i>scene</i> akan berpindah ke menu mode. | √ | |
| Menu Mode | | | |
| 6 | Saat mode 1 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 1 yaitu True/False | √ | |
| 7 | Saat mode 2 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 2 yaitu Quiz | √ | |
| 8 | Saat mode 3 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 3 yaitu Tebak Figur | √ | |
| 9 | Saat mode 4 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game | √ | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| | mode 4 yaitu Pasangkan Warna | | |
| 10 | Saat mode 5 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 5 yaitu <i>Memory Game</i> | √ | |
| 11 | Saat back ditekan, <i>scene</i> akan kembali ke Menu Utama | √ | |
| Mode Game 1 | | | |
| 12 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 1. | √ | |
| 13 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 14 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 15 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 16 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 2 | | | |
| 17 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 2. | √ | |
| 18 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 19 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 20 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 21 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 3 | | | |
| 22 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 3. | √ | |
| 23 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 24 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 25 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 26 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 4 | | | |
| 27 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 4. | √ | |
| 28 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| 29 | Saat tombol X ditekan, bentuk kecil akan berubah | √ | |
| 30 | Saat tombol O ditekan, bentuk kecil akan berpindah ke tengah bentuk besar | √ | |
| 31 | Saat jawaban benar, bentuk besar akan berubah. Saat jawaban salah, bentuk kecil akan kembali ke tempat semula. | √ | |
| Mode Game 5 | | | |
| 32 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 5. | √ | |
| 33 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |
| 34 | Jika kartu opsi yang dibuka sama dengan kartu soal, maka akan muncul tombol next untuk menjawab soal selanjutnya | √ | |
| 35 | Jika kartu opsi yang dibuka tidak sama dengan kartu soal, maka tombol next tidak akan muncul | √ | |
| 36 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |

Saran:

Singaraja, 30 Juni 2021



Sayu Putu Gita Arini

Angket Uji Blackbox
Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Made Bagus Permadi
 Nama Perangkat : Xiaomi Redmi Note 5 Pro
 Sistem Operasi : Android versi 8
 Processor : Snapdragon 636
 RAM : 4GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|----------------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| Tampilan Menu Utama | | | |
| 1 | Saat membuka aplikasi maka akan muncul 6 menu pilihan yaitu: tombol “i” yang berisi info aplikasi, tombol <i>music</i> , <i>field</i> nama, <i>start game</i> , dan <i>join game</i> . | √ | |
| 2 | Saat tombol “i” ditekan, maka akan muncul informasi tentang game. | √ | |
| 3 | Saat tombol <i>music</i> ditekan, maka kondisi <i>music</i> dan tombol akan berubah. | √ | |
| 4 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan sebelum mengisi nama, maka akan muncul suara <i>error</i> dan game tidak dapat dimulai. | √ | |
| 5 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan setelah mengisi nama maka akan ada suara click dan <i>scene</i> akan berpindah ke menu mode. | √ | |
| Menu Mode | | | |
| 6 | Saat mode 1 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 1 yaitu True/False | √ | |
| 7 | Saat mode 2 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 2 yaitu Quiz | √ | |
| 8 | Saat mode 3 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 3 yaitu Tebak Figur | √ | |
| 9 | Saat mode 4 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game | √ | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| | mode 4 yaitu Pasangkan Warna | | |
| 10 | Saat mode 5 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 5 yaitu <i>Memory Game</i> | √ | |
| 11 | Saat back ditekan, <i>scene</i> akan kembali ke Menu Utama | √ | |
| Mode Game 1 | | | |
| 12 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 1. | √ | |
| 13 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 14 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 15 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 16 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 2 | | | |
| 17 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 2. | √ | |
| 18 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 19 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 20 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 21 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 3 | | | |
| 22 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 3. | √ | |
| 23 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 24 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 25 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 26 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 4 | | | |
| 27 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 4. | √ | |
| 28 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| 29 | Saat tombol X ditekan, bentuk kecil akan berubah | √ | |
| 30 | Saat tombol O ditekan, bentuk kecil akan berpindah ke tengah bentuk besar | √ | |
| 31 | Saat jawaban benar, bentuk besar akan berubah. Saat jawaban salah, bentuk kecil akan kembali ke tempat semula. | √ | |
| Mode Game 5 | | | |
| 32 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 5. | √ | |
| 33 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |
| 34 | Jika kartu opsi yang dibuka sama dengan kartu soal, maka akan muncul tombol next untuk menjawab soal selanjutnya | √ | |
| 35 | Jika kartu opsi yang dibuka tidak sama dengan kartu soal, maka tombol next tidak akan muncul | √ | |
| 36 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |

Saran:

Singaraja, 30 Juni 2021



Made Bagus Permadi

Angket Uji Blackbox
Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Gede Ari Adnyana

Nama Perangkat : Realme 5 Pro

Sistem Operasi : Android versi 10

Processor : Snapdragon 710

RAM : 4GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.


| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|----------------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| Tampilan Menu Utama | | | |
| 1 | Saat membuka aplikasi maka akan muncul 6 menu pilihan yaitu: tombol “i” yang berisi info aplikasi, tombol <i>music</i> , <i>field</i> nama, <i>start game</i> , dan <i>join game</i> . | √ | |
| 2 | Saat tombol “i” ditekan, maka akan muncul informasi tentang game. | √ | |
| 3 | Saat tombol <i>music</i> ditekan, maka kondisi <i>music</i> dan tombol akan berubah. | √ | |
| 4 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan sebelum mengisi nama, maka akan muncul suara <i>error</i> dan game tidak dapat dimulai. | √ | |
| 5 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan setelah mengisi nama maka akan ada suara click dan <i>scene</i> akan berpindah ke menu mode. | √ | |
| Menu Mode | | | |
| 6 | Saat mode 1 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 1 yaitu True/False | √ | |
| 7 | Saat mode 2 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 2 yaitu Quiz | √ | |
| 8 | Saat mode 3 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 3 yaitu Tebak Figur | √ | |
| 9 | Saat mode 4 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game | √ | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| | mode 4 yaitu Pasangkan Warna | | |
| 10 | Saat mode 5 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 5 yaitu <i>Memory Game</i> | √ | |
| 11 | Saat back ditekan, <i>scene</i> akan kembali ke Menu Utama | √ | |
| Mode Game 1 | | | |
| 12 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 1. | √ | |
| 13 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 14 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 15 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 16 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 2 | | | |
| 17 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 2. | √ | |
| 18 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 19 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 20 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 21 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 3 | | | |
| 22 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 3. | √ | |
| 23 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 24 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 25 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 26 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 4 | | | |
| 27 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 4. | √ | |
| 28 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| 29 | Saat tombol X ditekan, bentuk kecil akan berubah | √ | |
| 30 | Saat tombol O ditekan, bentuk kecil akan berpindah ke tengah bentuk besar | √ | |
| 31 | Saat jawaban benar, bentuk besar akan berubah. Saat jawaban salah, bentuk kecil akan kembali ke tempat semula. | √ | |
| Mode Game 5 | | | |
| 32 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 5. | √ | |
| 33 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |
| 34 | Jika kartu opsi yang dibuka sama dengan kartu soal, maka akan muncul tombol next untuk menjawab soal selanjutnya | √ | |
| 35 | Jika kartu opsi yang dibuka tidak sama dengan kartu soal, maka tombol next tidak akan muncul | √ | |
| 36 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |

Saran:

Singaraja, 30 Juni 2021



Gede Ari Adnyana

Angket Uji Blackbox
Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Komang Pebri Santosa
 Nama Perangkat : Sony Xperia XZ Premium
 Sistem Operasi : Android versi 9
 Processor : Snapdragon 835
 RAM : 4GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.


| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|----------------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| Tampilan Menu Utama | | | |
| 1 | Saat membuka aplikasi maka akan muncul 6 menu pilihan yaitu: tombol “i” yang berisi info aplikasi, tombol <i>music</i> , <i>field</i> nama, <i>start game</i> , dan <i>join game</i> . | √ | |
| 2 | Saat tombol “i” ditekan, maka akan muncul informasi tentang game. | √ | |
| 3 | Saat tombol <i>music</i> ditekan, maka kondisi <i>music</i> dan tombol akan berubah. | √ | |
| 4 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan sebelum mengisi nama, maka akan muncul suara <i>error</i> dan game tidak dapat dimulai. | √ | |
| 5 | Saat tombol <i>start game</i> ditekan setelah mengisi nama maka akan ada suara click dan <i>scene</i> akan berpindah ke menu mode. | √ | |
| Menu Mode | | | |
| 6 | Saat mode 1 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 1 yaitu True/False | √ | |
| 7 | Saat mode 2 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 2 yaitu Quiz | √ | |
| 8 | Saat mode 3 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 3 yaitu Tebak Figur | √ | |
| 9 | Saat mode 4 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game | √ | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| | mode 4 yaitu Pasangkan Warna | | |
| 10 | Saat mode 5 ditekan, <i>scene</i> akan berpindah ke game mode 5 yaitu <i>Memory Game</i> | √ | |
| 11 | Saat back ditekan, <i>scene</i> akan kembali ke Menu Utama | √ | |
| Mode Game 1 | | | |
| 12 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 1. | √ | |
| 13 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 14 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 15 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 16 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 2 | | | |
| 17 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 2. | √ | |
| 18 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 19 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 20 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 21 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 3 | | | |
| 22 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 3. | √ | |
| 23 | Saat panel soal ditekan, akan muncul dua pilih opsi yaitu true/false. | √ | |
| 24 | Saat jawaban benar, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya akan muncul. | √ | |
| 25 | Saat jawaban salah, tombol next untuk menjawab soal selanjutnya tidak akan muncul. | √ | |
| 26 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |
| Mode Game 4 | | | |
| 27 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 4. | √ | |
| 28 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |

| No | Pernyataan | Kesesuaian | |
|--------------------|--|------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| 29 | Saat tombol X ditekan, bentuk kecil akan berubah | √ | |
| 30 | Saat tombol O ditekan, bentuk kecil akan berpindah ke tengah bentuk besar | √ | |
| 31 | Saat jawaban benar, bentuk besar akan berubah. Saat jawaban salah, bentuk kecil akan kembali ke tempat semula. | √ | |
| Mode Game 5 | | | |
| 32 | Saat tombol “i” ditekan, akan muncul pop-up berisi informasi tentang mode game 5. | √ | |
| 33 | Saat panel pertama ditekan, akan muncul area bermain | √ | |
| 34 | Jika kartu opsi yang dibuka sama dengan kartu soal, maka akan muncul tombol next untuk menjawab soal selanjutnya | √ | |
| 35 | Jika kartu opsi yang dibuka tidak sama dengan kartu soal, maka tombol next tidak akan muncul | √ | |
| 36 | Saat jawaban salah sebanyak 3 kali, <i>scene</i> akan kembali ke menu mode | √ | |

Saran:

Singaraja, 30 Juni 2021



Komang Pebri Santosa

Angket Pengguna Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Putu Wisnu Ekaputra

Nama Perangkat : Xiaomi Redmi 4x

Sistem Operasi : Android versi 7

Processor : Snapdragon 435

RAM : 3GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

| No | Pernyataan | Kesesuaian | | Pejelasan |
|----|--|------------|-------|-----------|
| | | Ya | Tidak | |
| 1 | Terjadi <i>error</i> saat memasang aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 2 | Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 3 | Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 4 | Kemampuan perangkat untuk menjalankan aplikasi dengan baik | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 5 | Kemudahan menggunakan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 6 | Terjadi <i>error</i> saat menutup aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |

Saran:



Singaraja, 30 Juni 2021

Putu Wisnu Ekaputra

Angket Pengguna Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Sayu Putu Gita Arini

Nama Perangkat : Xiaomi Redmi Note 8

Sistem Operasi : Android versi 10

Processor : Snapdragon 665

RAM : 4GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

| No | Pernyataan | Kesesuaian | | Pejelasan |
|----|--|------------|-------|-----------|
| | | Ya | Tidak | |
| 1 | Terjadi <i>error</i> saat memasang aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 2 | Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 3 | Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 4 | Kemampuan perangkat untuk menjalankan aplikasi dengan baik | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 5 | Kemudahan menggunakan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 6 | Terjadi <i>error</i> saat menutup aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |

Saran:

Singaraja, 30 Juni 2021



Sayu Putu Gita Arini



Angket Pengguna Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Made Bagus Permadi

Nama Perangkat : Xiaomi Redmi Note 5 Pro

Sistem Operasi : Android versi 8

Processor : Snapdragon 636

RAM : 4GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

| No | Pernyataan | Kesesuaian | | Pejelasan |
|----|--|------------|-------|-----------|
| | | Ya | Tidak | |
| 1 | Terjadi <i>error</i> saat memasang aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 2 | Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 3 | Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 4 | Kemampuan perangkat untuk menjalankan aplikasi dengan baik | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 5 | Kemudahan menggunakan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 6 | Terjadi <i>error</i> saat menutup aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |

Saran:



Singaraja, 30 Juni 2021

Made Bagus Permadi

Angket Pengguna Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Gede Ari Adnyana

Nama Perangkat : Realme 5 Pro

Sistem Operasi : Android versi 10

Processor : Snapdragon 710

RAM : 4GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

| No | Pernyataan | Kesesuaian | | Pejelasan |
|----|--|------------|-------|-----------|
| | | Ya | Tidak | |
| 1 | Terjadi <i>error</i> saat memasang aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 2 | Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 3 | Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 4 | Kemampuan perangkat untuk menjalankan aplikasi dengan baik | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 5 | Kemudahan menggunakan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 6 | Terjadi <i>error</i> saat menutup aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |

Saran:

Singaraja, 30 Juni 2021



Gede Ari Adnyana



Angket Pengguna Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas

Nama : Komang Pebri Santosa
 Nama Perangkat : Sony Xperia XZ Premium
 Sistem Operasi : Android versi 9
 Processor : Snapdragon 835
 RAM : 4GB

*Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

| No | Pernyataan | Kesesuaian | | Pejelasan |
|----|--|------------|-------|-----------|
| 1 | Terjadi <i>error</i> saat memasang aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 2 | Terjadi <i>error</i> saat membuka aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 3 | Terjadi <i>error</i> saat menjalankan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |
| 4 | Kemampuan perangkat untuk menjalankan aplikasi dengan baik | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 5 | Kemudahan menggunakan aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | √ | | |
| 6 | Terjadi <i>error</i> saat menutup aplikasi | Ya | Tidak | |
| | | | √ | |

Saran:

Singaraja, 30 Juni 2021



Komang Pebri Santosa

Lampiran 4. Instrument Uji Respon Pengguna

ANGKET RESPON PENGGUNA GAME EDUKASI “KITA CERDAS” BERBASIS *MOBILE*

Gambar Angket Respon Pengguna

Angket Uji Respon Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas
 Nama : Ni. kadek Rahh Dewapayan
 Tanggal Pengujian : 3-7-2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET
 *Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
|------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------|
| menyusahkan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | menyenangkan |
| tidak dapat dipahami | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat dipahami |
| kreatif | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | monoton |
| mudah dipelajari | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sulit dipelajari |
| bermanfaat | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | kurang bermanfaat |
| membosankan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | mengasyikkan |
| tidak menarik | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | menarik |
| tidak dapat diprediksi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat diprediksi |
| cepat | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | lambat |
| berdaya cipta | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | konvensional |
| menghalangi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | mendukung |
| baik | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | buruk |
| rumit | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | sederhana |
| tidak disukai | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | menggembirakan |
| lazim | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | terdepan |

Blahkiuh 3-7-2021
 Responden

Angket Uji Respon Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas
 Nama : I Gede Putu Jaladri Prawata
 Tanggal Pengujian : 3 Juli 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET
 *Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
|------------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------|
| menyusahkan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | menyenangkan |
| tidak dapat dipahami | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | dapat dipahami |
| kreatif | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | monoton |
| mudah dipelajari | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | sulit dipelajari |
| bermanfaat | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | kurang bermanfaat |
| membosankan | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | mengasyikkan |
| tidak menarik | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | menarik |
| tidak dapat diprediksi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | dapat diprediksi |
| cepat | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | lambat |
| berdaya cipta | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | konvensional |
| menghalangi | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | mendukung |
| baik | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | buruk |
| rumit | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | sederhana |
| tidak disukai | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | menggembirakan |
| lazim | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | terdepan |

Blahkiuh 3 Juli 2021
 Responden
 I Gede Putu Jaladri Prawata

Angket Uji Respon Aplikasi Game Edukasi “KitaCerdas” Berbasis Mobile

Identitas
 Tidak nyaman 1 2 3 4 5 6 7 nyaman
 aman 1 2 3 4 5 6 7 tidak aman
 memotivasi 1 2 3 4 5 6 7 tidak memotivasi
 Memenuhi ekspektasi 1 2 3 4 5 6 7 tidak memenuhi ekspektasi
 Tidak efisien 1 2 3 4 5 6 7 efisien
 jelas 1 2 3 4 5 6 7 membingungkan
 tidak praktis 1 2 3 4 5 6 7 praktis
 terorganisasi 1 2 3 4 5 6 7 berantakan
 atraktif 1 2 3 4 5 6 7 tidak atraktif
 Ramah pengguna 1 2 3 4 5 6 7 tidak ramah pengguna
 konservatif 1 2 3 4 5 6 7 inovatif

Blahkiuh 3-7-2021
 Responden

| Nama Lengkap : | Alamat : | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | 11. | 12. | 13. | 14. | 15. | 16. | 17. | 18. | 19. | 20. | 21. | 22. | 23. | 24. | 25. | 26. |
|-----------------------------------|--------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Pebri Santosa | Pemaron | 6 | 6 | 4 | 6 | 2 | 5 | 6 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 4 |
| Naba ardiawan | Lovina | 6 | 6 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 6 | 2 | 6 | 5 | 5 | 5 | 1 | 2 | 2 | 6 | 3 | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 |
| Ni Luh Shinta juniari | Br.Kembang Sari,Blahkiu | 6 | 7 | 6 | 6 | 7 | 6 | 5 | 5 | 6 | 7 | 6 | 4 | 5 | 6 | 5 | 6 | 4 | 4 | 3 | 6 | 3 | 5 | 3 | 2 | 2 | 6 |
| Agus Hadinata | Jalan untung surapati | 6 | 6 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 6 | 1 | 6 | 6 | 6 | 7 | 1 | 1 | 3 | 6 | 1 | 6 | 2 | 4 | 1 | 6 |
| I Putu Ega Suwidi Darma | Desa Petandakan | 6 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 6 | 6 | 3 | 3 | 5 | 2 | 4 | 5 | 5 | 6 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 6 | 3 | 2 | 3 | 6 |
| Komang Dian Ary Kristiadi | Jl. Pahlawan No. 40, Des | 7 | 6 | 1 | 1 | 1 | 6 | 6 | 3 | 1 | 1 | 7 | 1 | 6 | 6 | 4 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 4 | 1 | 6 |
| Dharmapiya Adi Putra | Br.Kembang Sari, Blahki | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 6 | 2 | 2 | 7 | 1 | 7 | 7 | 6 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| Putu gede gustara gargita raharja | Blahkiuh, abiansemal, ba | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 5 | 2 | 2 | 7 | 1 | 5 | 7 | 6 | 6 | 1 | 1 | 2 | 7 | 1 | 7 | 2 | 2 | 2 | 7 |
| Anak Agung Istri Arinta Maharani | Denpasar | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |

Gambar Angket Respon Pengguna Responden Online



Lampiran 5. Dokumentasi Pengujian

a. Dokumentasi Uji Blackbox



b. Dokumentasi Uji Respon Pengguna



