

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Nama : Sri Puji Astuti
Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 30 Oktober 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jalan Puskesmas No. 5 RT. 02 RW. 02 Kedoya Utara,
Kebon Jeruk, Jakarta Barat
Kewarganegaraan : Indonesia
Nomor Telp : 087886693930
Email : xsripujiastuti@gmail.com

Lampiran 2 Lembar Kuesioner *System Usability Scale*

KUESIONER SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)
USABILITY TESTING PADA GAME CYBER INFINITY

Nama :

Kode Responden : (diisi oleh peneliti)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Berikan tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
5. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

Keterangan pilihan jawaban

1. Skor 1 menunjukkan **Sangat Tidak Setuju**
2. Skor 2 menunjukkan **Tidak Setuju**
3. Skor 3 menunjukkan **Netral**
4. Skor 4 menunjukkan **Setuju**
5. Skor 5 menunjukkan **Sangat Setuju**

No	Daftar Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Apakah Anda merasa <i>game</i> ini menarik dan menyenangkan?					
2	Apakah tutorial di dalam <i>game</i> sudah jelas dan mudah diikuti?					

3	Apakah kontrol karakter di dalam <i>game</i> mudah diikuti dan Anda tidak memiliki kendala dalam bermain?					
4	Apakah musik dan efek suara yang digunakan sudah sesuai dengan konsep dari <i>game</i> yaitu <i>cyberpunk</i> ?					
5	Apakah menu yang ada di dalam <i>game</i> sudah memenuhi kebutuhan dalam bermain?					
6	Apakah fitur <i>respawn</i> pada <i>checkpoint</i> membantu dalam permainan?					
7	Apakah posisi atau penempatan <i>checkpoint</i> sudah sesuai dengan kebutuhan dalam bermain?					
8	Apakah penambahan jenis musuh baru yaitu drone dengan tipe serangan <i>ranged</i> membuat permainan menjadi lebih menarik?					
9	Apakah sistem <i>save</i> di dalam <i>game</i> sudah sesuai dan dapat menyimpan <i>progress</i> serta statistik karakter dengan baik?					
10	Apakah secara menyeluruh Anda tidak merasa kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam <i>game Cyber Infinity</i> ?					

.....,2023

Responden

Lampiran 3 Contoh Pengisian Kuesioner oleh User

KUISIONER SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)
USABILITY TESTING PADA GAME CYBER INFINITY

Nama : Giati Jabar M
Kode Responden : PL001 (diisi oleh peneliti)

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

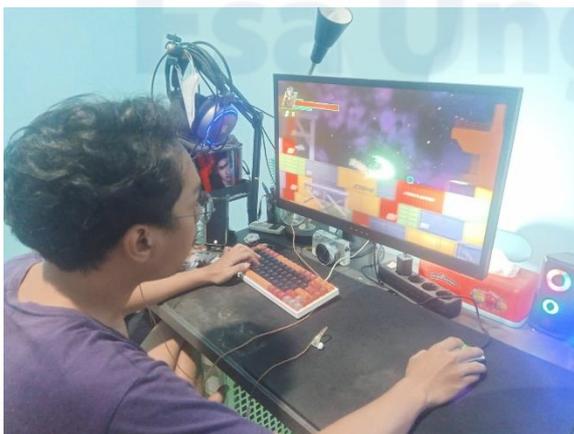
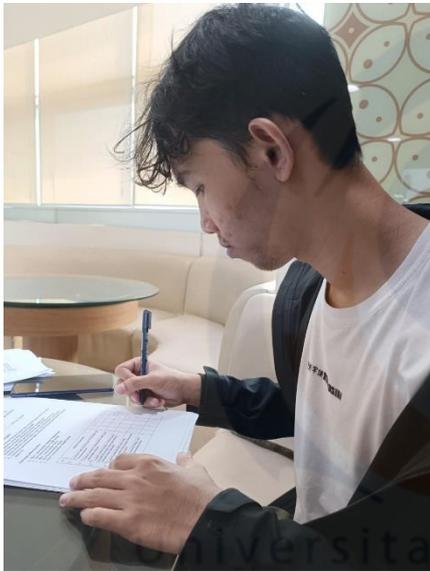
1. Dimohonkan kesediaan Saudara/Saudari untuk menjawab setiap nomor item angket dengan sejujurnya sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang anda pilih.
3. Dimohonkan agar semua pernyataan diisi dan tidak boleh ada yang kosong
4. Setelah selesai diisi, mohon angket ini agar segera dikembalikan kepada peneliti.
5. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam pengisian angket ini.

Keterangan pilihan jawaban

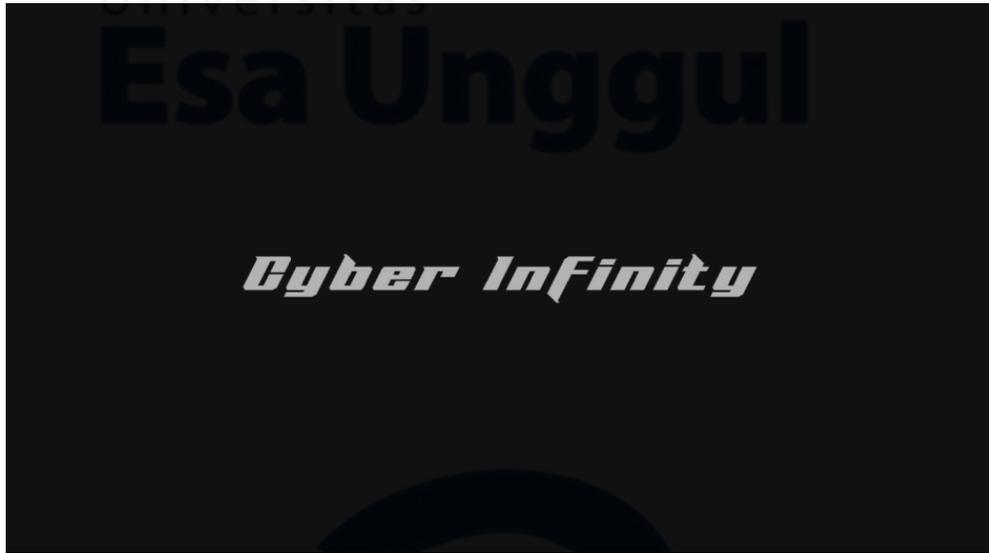
1. Skor 1 menunjukkan **Sangat Tidak Setuju**
2. Skor 2 menunjukkan **Tidak Setuju**
3. Skor 3 menunjukkan **Netral**
4. Skor 4 menunjukkan **Setuju**
5. Skor 5 menunjukkan **Sangat Setuju**

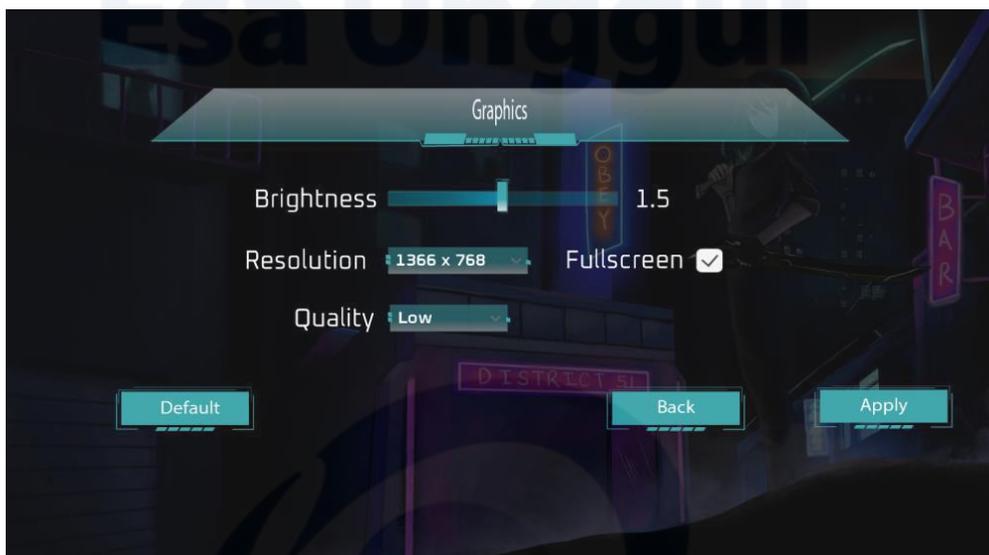
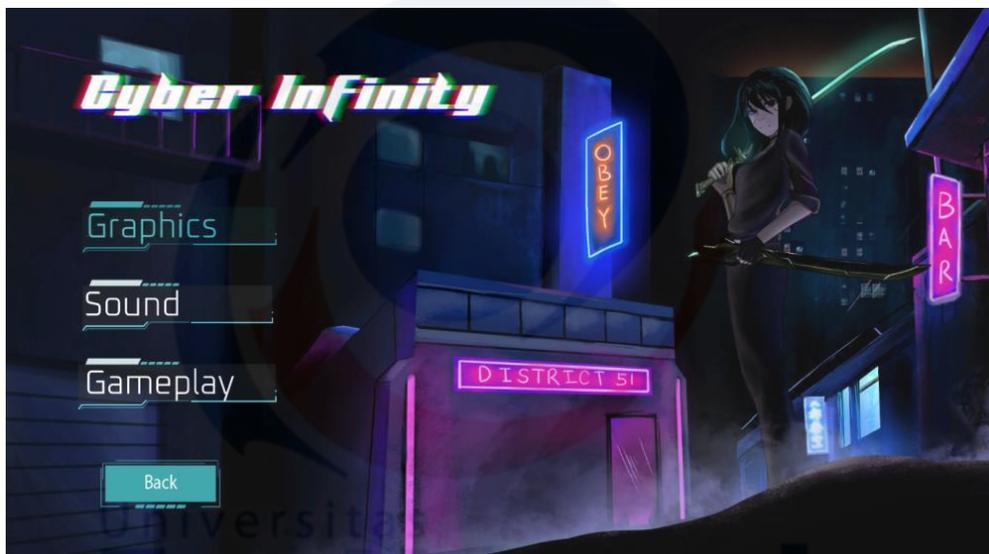
No	Daftar Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Apakah Anda merasa <i>game</i> ini menarik dan menyenangkan?					✓
2	Apakah tutorial di dalam <i>game</i> sudah jelas dan mudah diikuti?			✓		
3	Apakah kontrol karakter di dalam <i>game</i> mudah diikuti dan Anda tidak memiliki kendala dalam bermain?				✓	
4	Apakah musik dan efek suara yang digunakan sudah sesuai dengan konsep dari <i>game</i> yaitu <i>cyberpunk</i> ?					✓
5	Apakah menu yang ada di dalam <i>game</i> sudah memenuhi kebutuhan dalam bermain?			✓		

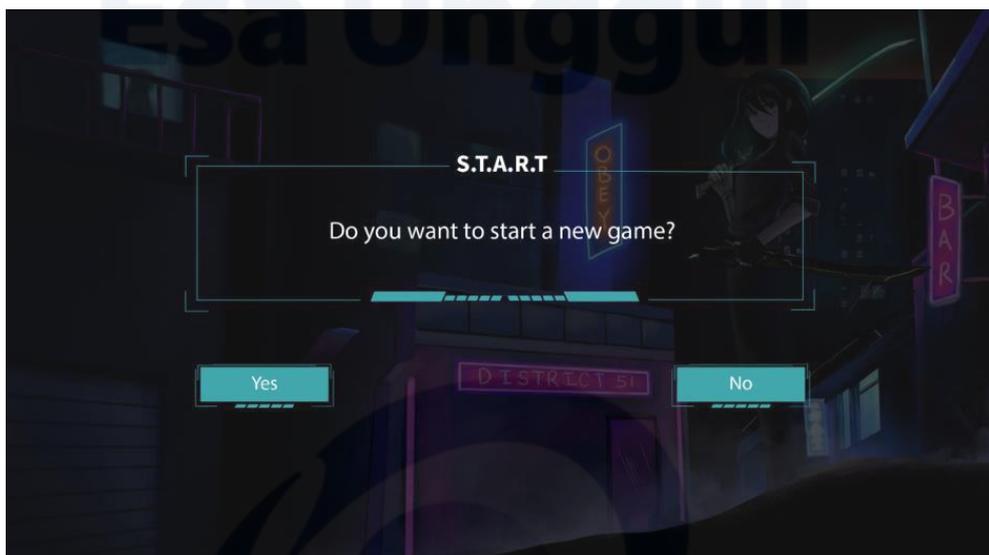
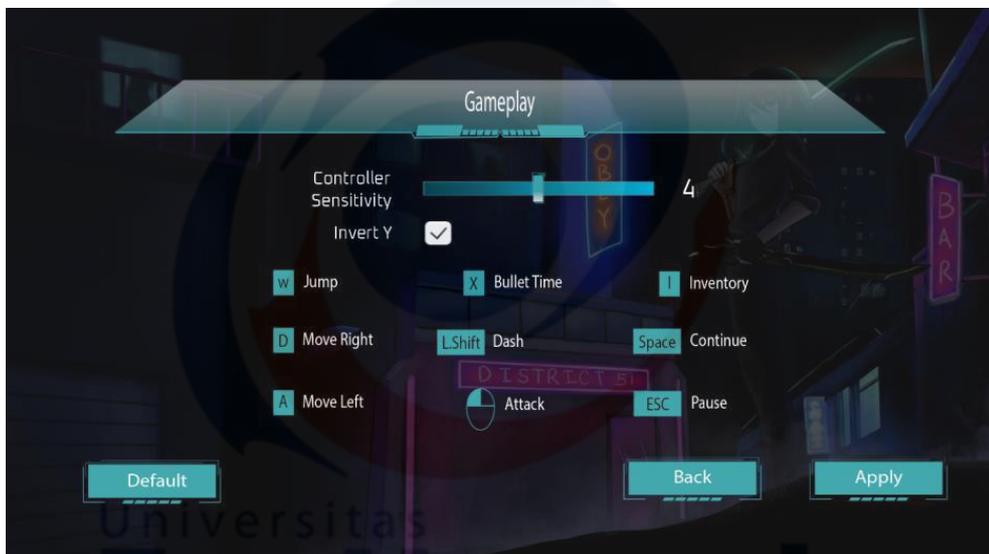
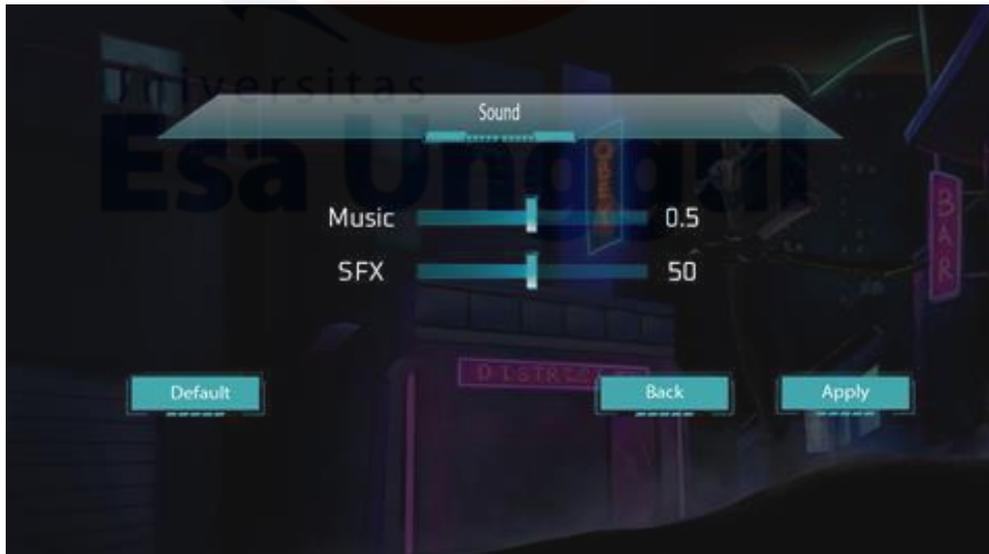
Lampiran 4 Dokumentasi Pengujian *Game Cyber Infinity* Oleh User



Lampiran 5 Screenshot Tampilan *Game Cyber Infinity*



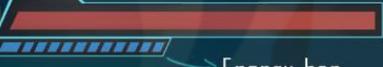






Tutorial

Player Icon ←  → HP Bar

←  → Energy bar

W Press W to jump.

A Press A to move left.

S Press S to Roll.

D Press D to move right.

L.SHIFT Press L.Shift to Bullet Time

CTRL Press CTRL to Roll.

 Left click anywhere on the screen to attack.

i Press I to open inventory

ESC Press ESC to Pause

Press Left Click to continue.



