

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan adalah suatu kegiatan analisa yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari suatu hal yang akan dibuat agar segala sesuatu dapat digunakan sesuai berdasarkan fungsinya.

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan dan untuk memperoleh konsep *game* yang akan dibuat. Pada tahap ini, penelitian diawali dengan melakukan observasi terhadap informasi-informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan *game*. Informasi tersebut antara lain materi dan kebutuhan pembuatan *game*.

Materi *game* mencakup soal perhitungan dasar tentang pertambahan, perkalian dan pembagian yang akan disajikan. Penelitian tahap ini dilakukan dengan mewawancarai tenaga pendidik dan juga *gamers* dan observasi terhadap *game* edukasi sejenis.

Kebutuhan pembuatan *game* akan terpenuhi dengan menentukan konsep *game* yang akan dibuat, sasaran pemain, jenis *game*, sistem *scoring*, aturan permainan, jumlah *level*, menentukan *engine* yang digunakan dalam membuat *game*, menyiapkan software pendukung dan lain-lain.

### 3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi tentang proses-proses apa saja yang dilakukan oleh sistem serta fungsi-fungsinya. Maka dapat disimpulkan sistem yang dibutuhkan dalam perancangan *game* edukasi ini memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Tampilan pengguna (*User Interface*)

Umumnya sebuah *game* edukasi haruslah didukung oleh *user interface* yang sederhana, mempunyai navigasi yang jelas dan tidak membingungkan.

2. Materi Permainan

Materi permainan yang disuguhkan harus mendidik. Soal-soal matematika yang disediakan juga harus dikemas semenarik mungkin sehingga menambah daya minat belajar matematika.

3. Tingkat Kesulitan

Tujuan tingkat kesulitan dibuat supaya pemain mengetahui sampai dimana kemampuan berhitung mereka.

4. Musik dan Suara Pendukung

Sebuah *game* akan lebih hidup jika ada musik atau lagu dan juga suara pendukung. Irama yang ceria dapat meningkatkan *mood* belajar sehingga menimbulkan semangat dalam belajar.

*Game* ini memiliki tampilan antarmuka yang sederhana dan menarik, materi permainannya pun dirancang dengan soal-soal yang diacak, bukan dibuat dengan database, sehingga soal yang ditampilkan tidak berulang. *Game* ini juga memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, yang dibuat dengan tujuan supaya pemain dapat mengukur kemampuan berhitungnya. Untuk membuat suasana lebih menyenangkan, suara dan musik pendukung juga dimasukkan di dalam *game* ini.

### **3.1.2. Analisa Kebutuhan Non Fungsional**

Analisa kebutuhan non fungsional yaitu berupa perangkat keras dan perangkat lunak, antara lain:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Kebutuhan *hardware* yang telah digunakan untuk menjalankan *game* yang dibuat dengan Construct2 ini adalah

- a. Smartphone atau Tablet PC Android
- b. RAM Minimal 512 MB

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Adapun *software* yang telah digunakan untuk menjalankan *game* ini adalah *Smartphone* atau Tablet PC dengan sistem operasi Android v4.0.4 (*Ice Cream Sandwich*) keatas.

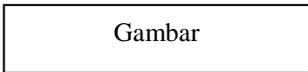
### 3.2. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak adalah suatu proses bertahap dimana semua kebutuhan diterjemahkan menjadi suatu cetak biru (*blueprint*) yang akan digunakan untuk membangun perangkat lunak.

#### 3.2.1. Rancangan *Storyboard*

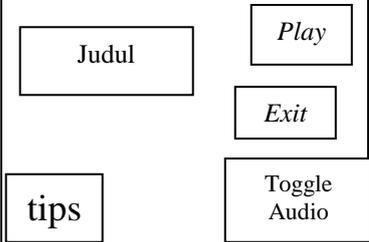
Rancangan *Storyboard* adalah rancangan papan cerita yang memudahkan programmer dalam mengoreksi dan menentukan langkah selanjutnya dalam pembuatan suatu program.

**Tabel III.1.**  
***Storyboard Intro***

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini terdapat Intro untuk pembukaan <i>Game</i>	 Gambar	Musik : Tidak ada

(Sumber : Penelitian 2017)

**Tabel III.2.**  
***Storyboard Halaman Utama***

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini terdapat tiga tombol yang bisa dipilih yaitu: <i>Play</i> , <i>Exit</i> dan <i>Toggle Audio</i> .	 Judul <i>Play</i> <i>Exit</i> tips      Toggle Audio	Musik : <i>click_sound.ogg</i> <i>Littleidea.ogg</i>

(Sumber : Penelitian 2017)

**Tabel III.3.**  
*Storyboard Halaman Pilih Level*

<b>VISUAL</b>	<b>SKETSA</b>	<b>AUDIO</b>
Dalam <i>frame</i> ini terdapat empat tombol yang bisa dipilih yaitu: <i>Easy</i> , <i>Medium</i> , <i>Hard</i> dan <i>Home</i>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">Judul Halaman</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;"><i>Easy</i></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;"><i>Medium</i></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;"><i>Hard</i></div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;"><i>Home</i></div>	Musik : click_sound.ogg Littleidea.ogg

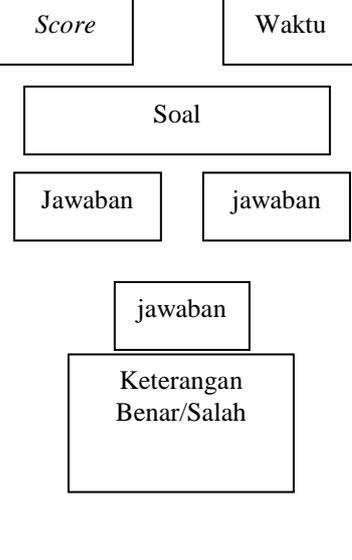
(Sumber : Penelitian 2017)

**Tabel III.4.**  
*Storyboard Halaman Soal Level Easy*

<b>VISUAL</b>	<b>SKETSA</b>	<b>AUDIO</b>
Dalam <i>frame</i> ini berisikan soal perhitungan acak yang muncul. Pemain akan bermain melawan waktu. Setiap satu soal diberi waktu 10 detik. Jika benar, <i>score</i> bertambah 10 poin, jika salah permainan langsung berakhir.	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;"><i>Score</i></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Waktu</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">Soal</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Jawaban</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">jawaban</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">jawaban</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Keterangan Benar/Salah</div>	Musik : Countryboy.ogg Ding.ogg

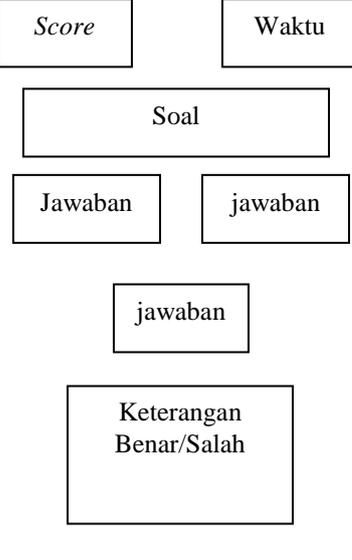
(Sumber : Penelitian 2017)

**Tabel III.5.**  
**Halaman Soal Level Medium**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam <i>frame</i> ini berisikan soal perhitungan acak. Pemain akan bermain melawan waktu. Setiap satu soal diberi waktu 20 detik. Jika benar, <i>score</i> bertambah 10 poin, jika salah permainan berakhir.</p>		<p>Musik : Ukulele.ogg Ding.ogg</p>

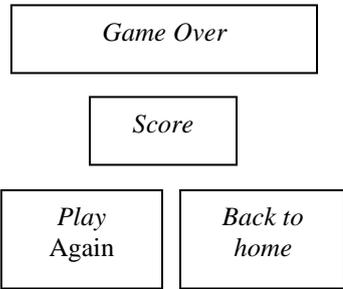
(Sumber : Penelitian 2017)

**Tabel III.6.**  
**Halaman Soal Level Hard**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam <i>frame</i> ini berisikan soal perhitungan acak. Pemain akan bermain melawan waktu. Setiap satu soal diberi waktu 30 detik. Jika benar, <i>score</i> bertambah 10 poin, jika salah permainan berakhir.</p>		<p>Musik : Jazzfrenchy.ogg Ding.ogg</p>

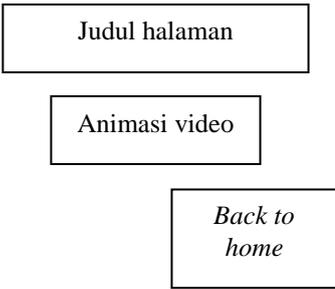
(Sumber : Penelitian 2017)

**Tabel III.7.**  
**Halaman *Game Over***

<b>VISUAL</b>	<b>SKETSA</b>	<b>AUDIO</b>
Dalam <i>frame</i> ini berisikan Akhir dari permainan dimana pemain akan mendapatkan <i>score</i> akhir jawaban yang mereka jawab dan ada 2 tombol yaitu : <i>Play Again</i> dan <i>Back to home</i>	 <p>The sketch shows a rectangular frame containing the text 'Game Over' at the top, a smaller box labeled 'Score' below it, and two buttons at the bottom: 'Play Again' on the left and 'Back to home' on the right.</p>	Musik : Sad-Trombone.ogg

(Sumber : Penelitian 2017)

**Tabel III.8.**  
**Halaman Tips Hitung Cepat**

<b>VISUAL</b>	<b>SKETSA</b>	<b>AUDIO</b>
Dalam <i>frame</i> ini menampilkan tips mengenai cara berhitung cepat dengan jari	 <p>The sketch shows a rectangular frame containing a title box 'Judul halaman' at the top, an animation video box 'Animasi video' below it, and a 'Back to home' button at the bottom right.</p>	Tidak ada

(Sumber : Penelitian 2017)

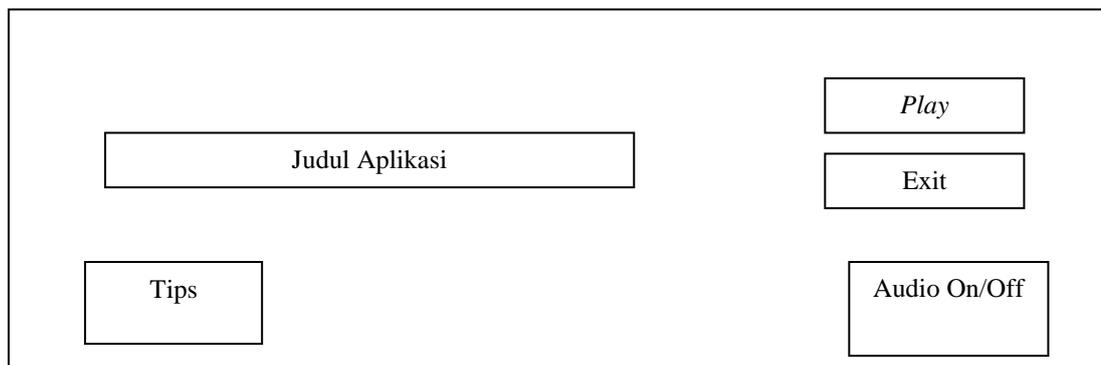
### 3.2.2. Rancangan Antar Muka

Menjelaskan rancangan antarmuka (*interface*) yang terdapat pada aplikasi perhitungan matematika “Blister Count”.

#### 1. Rancangan Antarmuka Halaman Utama

Tampilan halaman utama ini berisi 2 tombol navigasi seperti *Play*, *Exit* dan *Toggle Audio*. Tombol *Play* untuk memulai permainan, tombol *Exit* untuk keluar dari permainan dan tombol *Toggle Audio* untuk mematikan dan menghidupkan suara atau musik.

**Gambar III.1. Rancangan Antarmuka Halaman Utama**

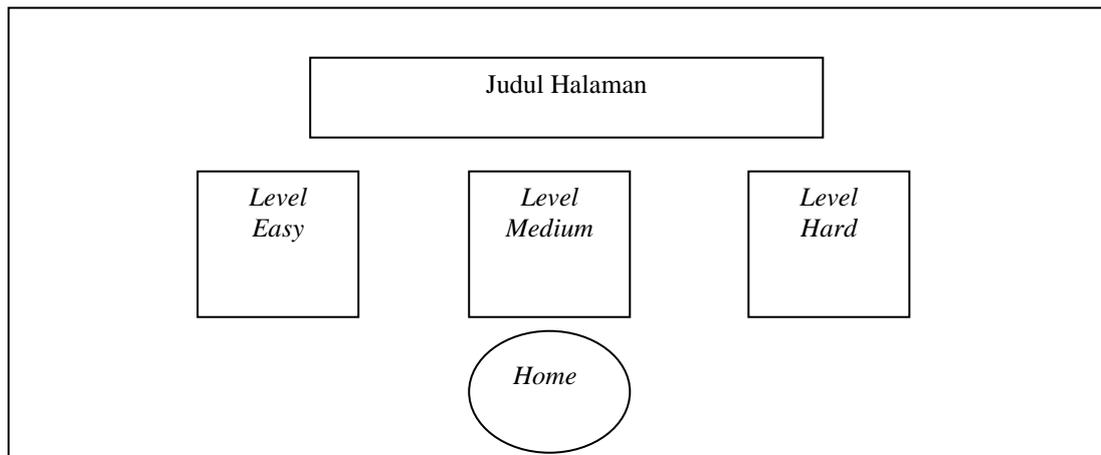


(Sumber : Penelitian 2017)

#### 2. Rancangan Antarmuka Halaman Pilih *Level*

Halaman pilih *level* ini berisikan 4 pilihan tombol, yakni tombol *Easy*, *Medium*, *Hard* dan tombol *Home*. *Easy* untuk memulai permainan dengan tingkat kesulitan yang rendah, *Medium* untuk memulai permainan dengan tingkat kesulitan sedang, dan *Hard* untuk memulai permainan dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Ditambah dengan tombol *Home* untuk kembali ke halaman utama.

**Gambar III.2. Rancangan Antarmuka Halaman Pilih *Level***

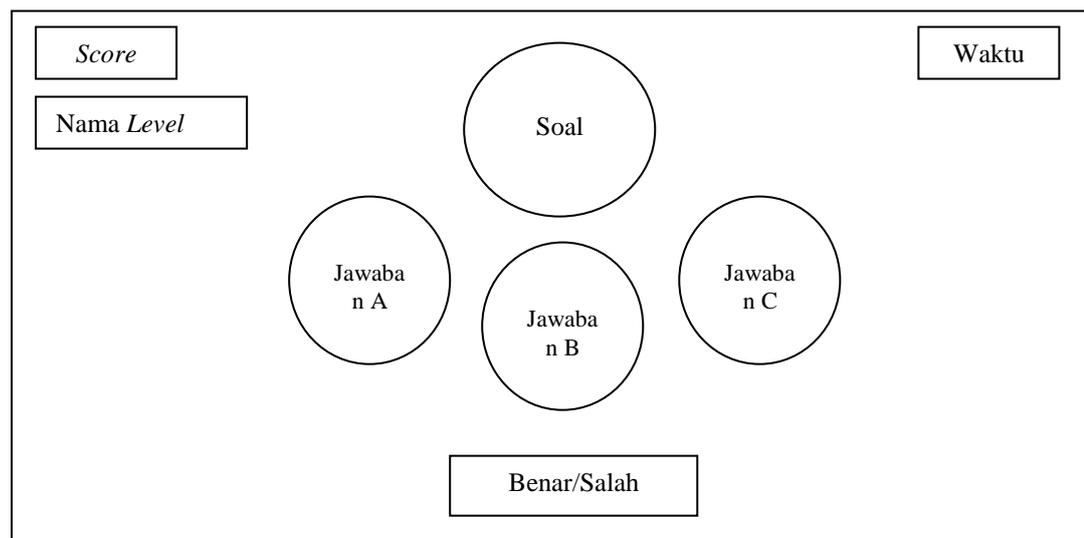


(Sumber : Penelitian 2017)

### 3. Rancangan Antarmuka Halaman Soal

Di dalam halaman ini akan memunculkan soal perhitungan acak diantaranya ada perhitungan pertambahan, perkalian dan pembagian. Satu soal akan diberikan tiga pilihan jawaban. Terdapat waktu yang berjalan mundur sebagai tantangan untuk menjawab pertanyaan. Tingkat kesulitan pertanyaan tergantung *level* apa yang dipilih sebelumnya pada halaman pilih *level*. Bila jawaban benar, *score* akan bertambah 10 poin, apabila jawaban salah atau waktu untuk menjawab sudah habis, maka permainan akan segera berakhir.

**Gambar III.3. Rancangan Antarmuka Halaman Soal**

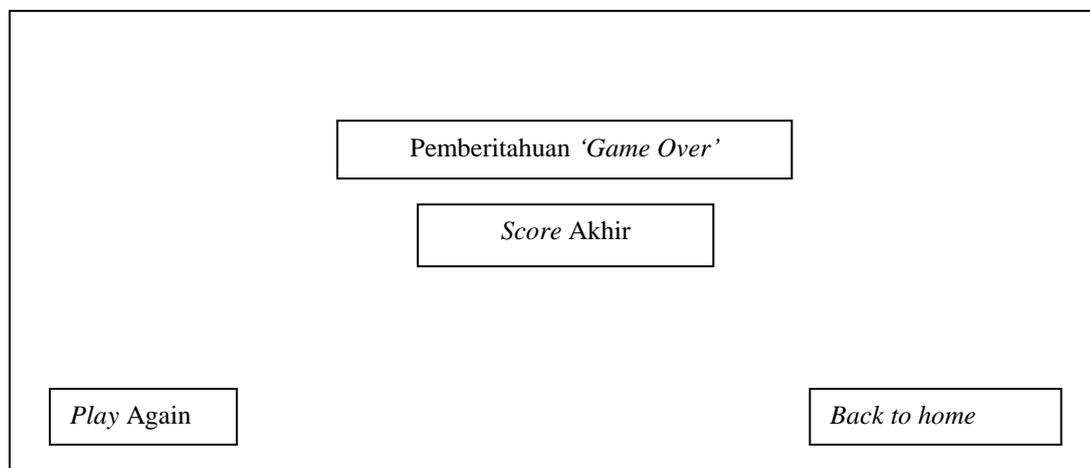


(Sumber : Penelitian 2017)

#### 4. Rancangan Antarmuka Halaman *Game Over*

Halaman ini menunjukkan bahwa permainan telah berakhir. Di Halaman ini, *score* akhir akan ditampilkan. Terdapat dua pilihan tombol, yaitu *Play Again* dan *Back to home*. *Play Again* untuk memulai permainan kembali dengan *level* yang sebelumnya telah dipilih. *Back to home* untuk kembali ke halaman utama.

**Gambar III.4. Rancangan Antarmuka Halaman *Game Over***

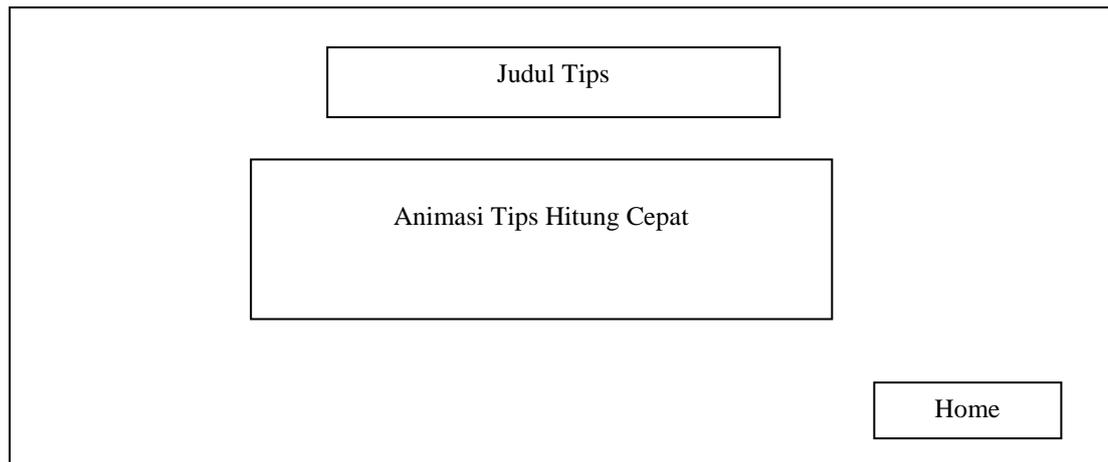


(Sumber : Penelitian 2017)

#### 5. Rancangan Antarmuka Halaman Tips Hitung Cepat

Halaman ini menampilkan animasi mengenai tips berhitung cepat. Terdapat dua pilihan tombol, yaitu tombol *Play Again* untuk mengulang kembali animasi yang diputar dan tombol *home*, untuk kembali ke halaman utama.

**Gambar III.5. Rancangan Antarmuka Halaman Tips Hitung Cepat**



(Sumber : Penelitian 2017)

#### 4.2. Implementasi dan Pengujian Unit

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Sementara pengujian unit adalah metode verifikasi perangkat lunak dimana programmer menguji satu unit program layak atau tidaknya saat digunakan. Implementasi dan pengujian unit adalah suatu pelaksanaan dari sebuah rencana dan diujinya kelayakan suatu program.

#### 4.2.1. Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci.

##### 1. Implementasi Rancangan Antarmuka

Implementasi rancangan antarmuka pada aplikasi *game* perhitungan matematika “Blister Count”.

##### a. Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama ini berisi 2 tombol navigasi seperti *Play*, *Exit* dan *Toggle Audio*. Tombol *Play* untuk memulai permainan, tombol *Exit* untuk keluar dari permainan dan tombol *Toggle Audio* untuk mematikan dan menghidupkan suara atau musik.

**Gambar III.6. Tampilan Halaman Utama**



b. Tampilan Halaman Pilih *Level*

Halaman pilih *level* ini berisikan 4 pilihan tombol, yakni tombol *Easy*, *Medium*, *Hard* dan tombol *Home*. *Easy* untuk memulai permainan dengan tingkat kesulitan yang rendah, *Medium* untuk memulai permainan dengan tingkat kesulitan sedang, dan *Hard* untuk memulai permainan dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Ditambah dengan tombol *Home* untuk kembali ke halaman utama.

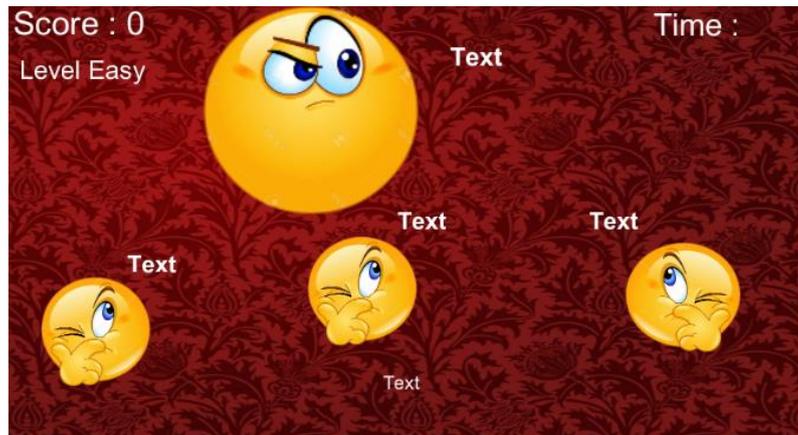
**Gambar III.7. Tampilan Halaman Pilih *Level***



c. Tampilan Halaman Soal

Di dalam halaman ini akan memunculkan soal perhitungan acak diantaranya ada perhitungan pertambahan, perkalian dan pembagian. Satu soal akan diberikan tiga pilihan jawaban. Terdapat waktu yang berjalan mundur sebagai tantangan untuk menjawab pertanyaan. Tingkat kesulitan pertanyaan tergantung *level* apa yang dipilih sebelumnya pada halaman pilih *level*. Bila jawaban benar, *score* akan bertambah 10 poin, apabila jawaban salah atau waktu untuk menjawab sudah habis, maka permainan akan segera berakhir.

**Gambar III.8. Tampilan Halaman Soal**



d. Tampilan Halaman *Game Over*

Halaman ini menunjukkan bahwa permainan telah berakhir. Di Halaman ini, *score* akhir akan ditampilkan. Terdapat dua pilihan tombol, yaitu *Play Again* dan *Back to home*. *Play Again* untuk memulai permainan kembali dengan *level* yang sebelumnya telah dipilih. *Back to home* untuk kembali ke halaman utama.

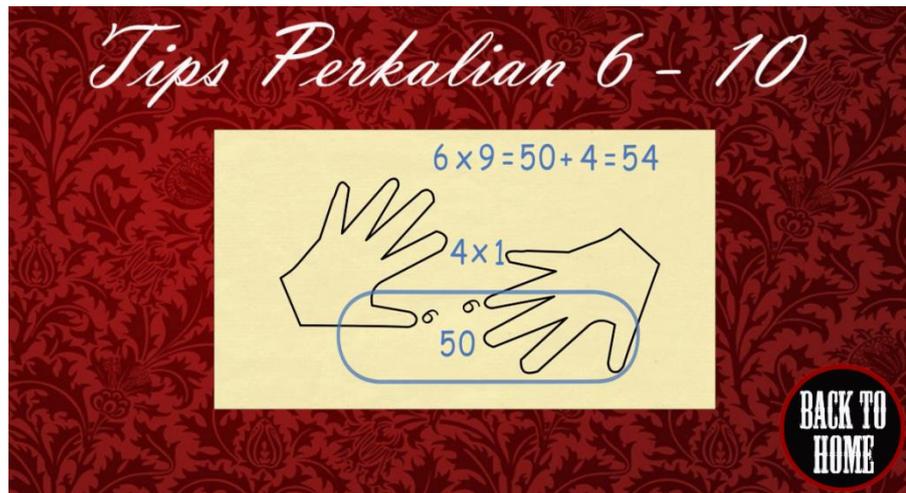
**Gambar III.9. Tampilan Halaman *Game Over***



e. Tampilan Halaman Tips Hitung Cepat

Halaman ini menampilkan animasi mengenai tips berhitung cepat. Terdapat dua pilihan tombol, yaitu tombol *Play Again* untuk mengulang kembali animasi yang diputar dan tombol *home*, untuk kembali ke halaman utama.

**Gambar III.10. Tampilan Halaman Tips Hitung Cepat**



### 3.3.2. Pengujian Unit

1. *Black Box Testing*

Pengujian *black box* merupakan pengujian terintegrasi yang dilakukan oleh penulis tanpa menguji desain dan kode program namun hanya menguji sistem dari segi spesifikasi fungsionalnya.

**Tabel III.9.**  
**Pengujian *Black Box Testing***

<b>Aksi</b>	<b>Reaksi</b>	<b>Hasil</b>
Menjalankan aplikasi	Menampilkan Halaman Utama	Sesuai
User menekan tombol <i>“toggle audio”</i>	Menonaktifkan musik <i>game</i>	Sesuai
Saat musik tidak aktif, User menekan tombol <i>“toggle audio”</i>	Mengaktifkan musik <i>game</i>	Sesuai
User menekan tombol <i>“Play”</i>	Menampilkan Halaman Pilih <i>Level</i>	Sesuai
User menekan tombol <i>level “Easy”</i>	Menampilkan Halaman Soal <i>Easy</i>	Sesuai
User menekan tombol <i>level “Medium”</i>	Menampilkan Halaman Soal <i>Medium</i>	Sesuai
User menekan tombol <i>level “Hard”</i>	Menampilkan Halaman Soal <i>Hard</i>	Sesuai
User menekan tombol <i>“Home”</i>	Kembali ke Halaman Utama	Sesuai
User menekan tombol <i>“Play Again”</i>	Mengulang permainan sebelumnya	Sesuai
User menekan tombol <i>“Back to home”</i>	Kembali ke Halaman Utama	Sesuai

User menekan tombol “Exit”	Keluar dari permainan	Sesuai
-------------------------------	-----------------------	--------

## 2. Uji Coba Sistem

*Game* Blister Count ini telah diinstall dan dijalankan di beberapa *smartphone* dan tablet Android dengan berbagai merk dan juga sistem operasi Android. Berikut ini tabel pengujian sistemnya.

**Tabel III.10.  
Tabel Pengujian Sistem**

No.	Merk Smartphone	Versi OS	Keterangan
1.	Sony Xperia Z LTE	Android Lollipop 5.1.1	<i>Game</i> berjalan lancar. Tampilan bisa fullscreen. Semua tombol berfungsi dengan baik. Musik dan suara berjalan dengan baik
2.	Xiaomi Redmi Note 3	Android Lollipop 5.1.1	<i>Game</i> berjalan lancar. Tampilan bisa fullscreen. Semua tombol berfungsi dengan baik. Musik dan suara berjalan dengan baik
3.	Oppo Joy 3	Android Kitkat 4.4.2	<i>Game</i> berjalan lancar. Tampilan bisa fullscreen. Semua tombol berfungsi dengan baik. Musik dan suara

			berjalan dengan baik
4.	Tablet Advan E1C	Android Jelly Bean 4.2	<i>Game</i> berjalan lancar. Tampilan bisa fullscreen. Semua tombol berfungsi dengan baik. Musik dan suara berjalan dengan baik

### 3. Penerimaan *User* Terhadap *Game*

Untuk menguji penerimaan *user* terhadap aplikasi *game* ini penulis menggunakan kuisioner *usability* yang mengacu pada J.R. Lewis pada tabel III.8.

**Tabel III.11.**  
**Pertanyaan Kuisioner**

No.	Kriteria	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Kemudahan penggunaan	Secara keseluruhan saya puas dengan kemudahan penggunaan <i>game</i> ini.					
2.		Cara menggunakan <i>game</i> ini sangat sederhana					
3.		Saya dapat memenuhi kebutuhan saya dengan lebih mudah menggunakan <i>game</i> ini.					
4.	Materi	Informasi yang disediakan					

	Aplikasi	oleh <i>game</i> ini sangat mudah untuk dipahami.					
5.		Tata letak dan navigasi yang ditampilkan di layar <i>game</i> jelas.					
6.		Soal yang ditampilkan sudah sesuai dengan tingkat kesulitan.					
7.	Tampilan aplikasi	Tampilan <i>game</i> ini menyenangkan.					
8.		Saya suka dengan tampilan <i>game</i> ini.					
9.		<i>Game</i> ini memiliki fungsi dan kemampuan sesuai harapan saya.					
10.		Secara keseluruhan saya puas dengan <i>game</i> ini.					

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang ditentukan.

**Tabel III.12.**  
**Skala Penilaian Kuesioner**

<b>Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Data kuantitatif yang didapat kemudian dilakukan perhitungan melalui persamaan faktor kualitas McCall, seperti berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100$$

Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan sebagai berikut:

**Tabel III.13.**  
**Indikator Kelayakan**

<b>No.</b>	<b>Kategori</b>	<b>Skor Dalam Persentase</b>
1.	Sangat Baik	81% - 100%
2.	Baik	61% - 80%
3.	Cukup Baik	41% - 60%
4.	Tidak Baik	21% - 40%
5.	Sangat Tidak Baik	0% - 20%

**Tabel III.14.**  
**Rekapitulasi Jawaban Kuesioner**

No.	Koresponden	Pertanyaan									
		Penggunaan			Materi			Tampilan			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Ahsanur Rafiq	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4
2.	Akeng Mochtar	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5
3.	Dicky Hendrawan	3	5	4	4	4	5	5	5	4	5
4.	Ridho Prayoga	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4
5.	Hasbullah	4	4	4	5	5	4	5	4	3	5
6.	Hansen Wijaya	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4
7.	Trisna Saputra	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5
8.	Rezi Wirandi	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4
9.	Lutfi Faurizal	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4
10.	Ravi	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
Jumlah		44	45	45	45	45	49	43	43	43	44

**Tabel III.15.**  
**Hasil Perhitungan Jawaban Kuesioner**

No.	Pertanyaan	Skor	Persentase (%)
1.	Secara keseluruhan saya puas dengan kemudahan penggunaan <i>game</i> ini.	44	88
2.	Cara menggunakan <i>game</i> ini sangat sederhana	45	90
3.	Saya dapat memenuhi kebutuhan saya (meningkatkan kemampuan berhitung) dengan lebih mudah menggunakan <i>game</i> ini.	45	90
4.	Informasi yang disediakan oleh <i>game</i> ini sangat mudah untuk dipahami.	45	90
5.	Tata letak dan navigasi yang ditampilkan di layar <i>game</i> jelas.	45	90
6.	Soal yang dimainkan sudah sesuai dengan tingkat kesulitan yang dipilih.	49	98
7.	Tampilan <i>game</i> ini menyenangkan.	43	86
8.	Saya suka dengan tampilan <i>game</i> ini.	43	86
9.	<i>Game</i> ini memiliki fungsi dan kemampuan sesuai harapan saya.	43	86
10.	Secara keseluruhan saya puas dengan <i>game</i> ini.	44	88

Dari hasil jawaban responden pada kuesioner penerimaan *user* terhadap aplikasi kategori kemudahan penggunaan pertanyaan 1 mendapatkan respon yang sangat baik, sebanyak 88% pengguna puas dengan kemudahan menggunakan *game* ini. Pada pertanyaan 2 responden merespon sangat baik, 90 % pengguna sangat setuju jika menggunakan *game* ini sangat sederhana. Sedangkan pertanyaan 3, responden merespon sangat baik, 90% pengguna merasa bahwa kebutuhan mereka dalam melatih kemampuan berhitung bisa didapat dari *game* ini.

Kemudian dari kategori materi aplikasi pertanyaan 4 mendapatkan respon yang sangat baik, sebanyak 90% responden merasa informasi yang ada di *game* ini sangat mudah dipahami. Pada pertanyaan 5 responden merespon sangat baik, sebanyak 90% pengguna merasa tata letak dan navigasi yang ditampilkan sudah jelas. Pada pertanyaan 6 responden memberikan respon sangat baik, 98% pengguna merasa bahwa soal yang dimainkan sudah sesuai dengan tingkat kesulitan yang dipilih.

Selanjutnya dari kategori tampilan pertanyaan 7 mendapat respon yang sangat baik, sebanyak 86% responden merasa bahwa tampilan *game* ini menyenangkan. Pada pertanyaan 8, responden memberikan respon yang sangat baik, sebanyak 86% responden menyukai tampilan *game* ini. Pada pertanyaan 9 responden merespon sangat baik, sebanyak 86% responden menganggap bahwa *game* ini memiliki fungsi dan kemampuan sesuai dengan harapan mereka. Pada pertanyaan 10 responden memberikan respon yang sangat baik, sebanyak 88% responden puas dengan *game* ini.