

**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN GAME WUTHERING WAVES
MENURUT PLAYER MENGGUNAKAN METODE SYSTEM
USABILITY SCALE**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S1)

Muhammad Nabil

17190202

Program Studi Teknologi Informasi

Fakultas Teknik Dan Informatika

PERSEMBAHAN

Dengan tulus dan penuh rasa syukur, saya ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Allah SWT atas rahmat, petunjuk, dan kekuatan-Nya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kepada, keluarga saya atas dukungan, cinta, dan motivasi mereka sepanjang perjalanan ini, Saya ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga. Tanpa dukungan mereka, saya tidak akan bisa mencapai tahap ini.
2. Kepada, Ibu Ela Nurelasari, M.Kom. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya, atas bimbingan, nasihat, dan dorongan yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini. Saya sangat berterima kasih atas kesabaran dan dedikasinya.
3. Kepada, Rektor Universitas Bina Sarana Informatika. Saya ingin mengucapkan Terima Kasih untuk nasihat dan informasi seputar kampus Bina Sarana Informatika.
4. Kepada, teman-teman seperjuangan saya yang selalu memberikan semangat dan saling mendukung satu sama lain saya mengucapkan Terima kasih. Perjalanan ini tidak akan seindah ini tanpa kehadiran kalian.
5. Kepada, Universitas Bina Sarana Informatika. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih karena telah memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar dan berkembang.
6. Kepada, Responden. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Kontribusi mereka sangat berarti bagi keberhasilan skripsi ini.

Tanpa mereka, saya dan karya ini tak akan pernah ada

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PADA PROGRAM SARJANA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PADA PROGRAM SARJANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nabil
NIM : 17190202
Jenjang : Sarjana
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi/Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul:

“Analisis Tingkat Kepuasan Game Wuthering Waves Menurut Player Menggunakan Metode *System Usability Scale*”, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adapaakaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa (Skripsi pada Program Sarjana /Tugas Akhir pada Program Diploma Tiga)* yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Nama Institusi dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 29 Juni 2024

Yang menyatakan



Muhammad Nabil

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nabil
NIM : 17190202
Jenjang : Sarjana
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan yang terdapat dalam karya ilmiah Penulis dengan judul "**Analisis Tingkat Kepuasan Game Wuthering Waves Menurut Player Menggunakan Metode *System Usability Scale***" ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah hasil pengamatan, penelitian, pengelolaan, serta pemikiran saya.

Penulis menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Bina Sarana Informatika untuk mendokumentasikan karya ilmiah saya tersebut secara internal dan terbatas, serta tidak untuk mengunggah karya ilmiah Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika.

Penulis bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Bina Sarana Informatika, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data, informasi, interpretasi serta pernyataan yang terdapat pada karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 29 Juni 2024

Yang menyatakan



Muhammad Nabil

**SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA
HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH**

**SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA
HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Nabil
NIM : 17190202
Jenjang : Sarjana
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa data dan atau informasi yang saya gunakan dalam penulisan karya ilmiah dengan judul "**Analisis Tingkat Kepuasan Game Wuthering Waves Menurut Player Menggunakan Metode System Usability Scale**" merupakan data dan atau informasi yang saya peroleh melalui hasil penelitian sendiri dan tidak didasarkan pada data atau informasi hasil riset dari perusahaan/instansi/lembaga manapun.

Saya bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Bina Sarana Informatika, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data dan atau informasi yang terdapat pada karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 29 juni 2024

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Yang menyatakan,

la Nurelasari, M.Kom



Muhammad Nabil

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

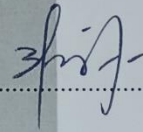
Nama : Muhammad Nabil
NIM : 17190202
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Analisis Tingkat Kepuasan Game Wuthering Waves Menurut Player Menggunakan Metode System Usability Scale

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana (S1) Program Studi Teknologi Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 09 Agustus 2024

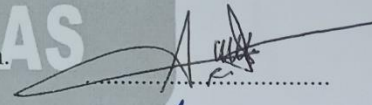
PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I : Ela Nurelasari, M.Kom.

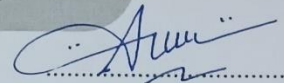


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Muhammad Muharrom, M.Kom.



Penguji II : Ahmad Jurnaidi Wahidin, M.Kom



PEDOMAN MENGGUNAKAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul Analisis Tingkat Kepuasan *Game Wuthering Waves* Menurut Player Menggunakan Metode *System Usability Scale* adalah hasil karya tulis asli Muhammad Nabil dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Muhammad Nabil
Alamat : Bojong Pondok Terong, RT 03 RW 13 No 50, Depok
No. Telp : Hp.0812-8028-2939
E-mail : knabilv.kv@gmail.com

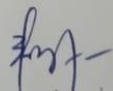
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
---	--

NIM : 17190202
 Nama Lengkap : Muhammad Nabil
 Dosen Pembimbing : Ela Nurelasari, M.Kom
 Judul Tugas Akhir : Analisis Tingkat Kepuasan Game Wuthering Waves Menurut Player Menggunakan Metode System Usability Scale

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	22 April 2024	Bimbingan Pertama	3f
2	29 April 2024	Pemilihan judul	3f
3	7 Mei 2024	Revisi judul dan pengajuan BAB I	3f
4	21 Mei 2024	BAB I dan pengajuan BAB II	3f
5	28 Mei 2024	BAB II dan pengajuan BAB III	3f
6	6 Juni 2024	BAB III dan pengajuan BAB IV	3f
7	21 Juni 2024	BAB IV dan pengajuan BAB V	3f
8	29 Juni 2024	BAB V dan acc keseluruhan	3f

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
 Bimbingan Tugas Akhir Dimulai pada tanggal : 22 April 2024
 Diakhiri pada tanggal : 29 juni 2024
 Jumlah pertemuan bimbingan : 8

Disetujui oleh,
 Dosen Pembimbing

 (Ela Nurelasari, M.Kom)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, “Analisis Tingkat Kepuasan *Game* Wuthering Waves Menurut Player Menggunakan Metode *System Usability Scale*”.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Sarjana Universitas Bina Sarana Informatika. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika.
3. Ketua Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Ibu Ela Nurelasari, M.Kom, selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan petunjuk dan pengarahan dalam penyelesaian laporan ini.
5. Orang tua dan adik saya tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
6. Serta teman-teman seperjuangan saya yang selalu memberikan semangat dan saling mendukung satu sama lain.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membantu, meskipun dalam laporan ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun tetap penulis harapkan.

Depok, 29 Juni 2024



ABSTRAK

Penelitian tentang kepuasan pemain dalam penggunaan *game* menjadi hal yang penting, terutama dalam konteks industri *game* yang berkembang pesat. Salah satu *game* yang mendapatkan perhatian besar di Indonesia adalah Wuthering Waves, yang dikenal dengan konsep open-world dan grafis yang memukau. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pemain *game* Wuthering Waves menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dengan menggunakan media Google Form untuk penyebaran kuesioner kepada 35 pemain Wuthering Waves secara acak, penelitian ini berfokus pada aspek *gameplay*, mekanisme, grafis, dan musik dalam *game* tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode SUS efektif dalam mengukur kepuasan pengguna, dengan nilai rata-rata skor SUS sebesar 56,53. Acceptability Range berada pada *Acceptable Low* dan Adjective Ratings berada pada posisi *Grade E*. Dapat disimpulkan bahwa kualitas *game* Wuthering Waves sudah sangat baik untuk dapat diterima oleh pemain, tetapi masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan untuk memenuhi kepuasan pengguna secara keseluruhan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pengembang *game* mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki, serta memberikan kontribusi pada literatur akademik di bidang studi *game* dan penelitian kegunaan.

Kata Kunci: ***System Usability Scale* (SUS), *Usability*, Kepuasan Pengguna, Pengukuran kegunaan, Wuthering Waves**

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PADA PROGRAM SARJANA ...	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH.....	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	vi
PEDOMAN MENGGUNAKAN HAK CIPTA.....	vii
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Perumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Teknik Pengumpulan Data	4
A. Kuesioner.....	4
B. Wawancara	5
C. Studi Pustaka	5
1.7 Ruang Lingkup	5
1.8 Hipotesis	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.1.1 Pengertian kepuasan pengguna	7
2.1.2 Pengertian <i>game online</i>	8
2.1.3 Pengertian metode <i>System Usability Scale (SUS)</i>	8
2.2 Penelitian Terkait.....	9
2.3 <i>Object</i> Penelitian	10
2.3.1 Wuthering Waves	10
2.3.2 Player Wuthering Waves	11
2.3.3 Analisis dan interpretasi data	12
2.3.4 Kepuasan pengguna	13
2.3.5 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Tahapan Penelitian	15
3.2 Instrumen Penelitian	19
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.4 Metode Analisis Data	20
3.4.1 Pengujian Validitas dan reliabilitas	20
3.4.2 Skala Likert	21
3.4.3 Kuesioner SUS (<i>System Usability Scale</i>)	22
3.4.4 Rumus Menghitung SUS (<i>System Usability Scale</i>)	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Pengujian Validitas dan Reliabilitas	27
4.1.1 Uji Validitas	27
4.1.1 Uji Reliabilitas	30
4.2 Penghitungan Skor SUS	30
4.3 Pengujian Hipotesis	37
4.4 Uji F dan Uji T	40
4.4.1 Uji F	40
4.4.1 Uji T	41
BAB V PENUTUP.....	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	47
I. Biodata Mahasiswa	47
II. Pendidikan	47
III. Riwayat Pengalaman berorganisasi / pekerjaan	47
HASIL PENGECEKAN TURNITIN.....	48
LAMPIRAN.....	51

UNIVERSITAS

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Logo Wuthering Waves.....	11
Gambar III. 1 Flowchart Tahapan Penelitian	18
Gambar III. 2 Rumus Hitung Skor SUS.....	25
Gambar III. 3 Range Skor SUS.....	26
Gambar IV. 1 Bukti Hasil Uji Validasi menggunakan SPSS.....	29
Gambar IV. 2 Bukti Hasil Uji Reliabilitas	30
Gambar IV. 3 Rumus Hitung Skor SUS	34
Gambar IV. 4 Penyesuaian rentang Skor SUS	37
Gambar IV. 5 Bukti Hasil Hitung Skor SUS menggunakan google spreadsheet	38
Gambar IV. 6 Bukti Hasil Pengisian Responden	39
Gambar IV. 7 Bukti Pengolahan Data Menggunakan SPSS.....	39
Gambar IV. 8 Bukti Hasil Uji F Kemudahan Penggunaan menggunakan SPSS.....	39
Gambar IV. 9 Bukti Hasil Uji F Kemungkinan Rekomendasi menggunakan SPSS	39
Gambar IV. 10 Bukti Hasil Uji T Kemudahan Penggunaan menggunakan SPSS	39
Gambar IV. 11 Bukti Hasil Uji T Kemungkinan Rekomendasi menggunakan SPSS.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1. Skor SUS.....	22
Tabel III. 2. Pertanyaan Kuesioner.....	24
Tabel IV. 1 Hasil Uji Validitas.....	27
Tabel IV. 2 Data Asli Responden.....	33
Tabel IV. 3 Data Diolah menggunakan ketentuan rumus Skor SUS	36

DAFTAR LAMPIRAN

Google Form	51
Statistik Jawaban Responden.....	53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri *game* di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan, dan salah satu *game* yang mendapatkan perhatian besar adalah Wuthering Waves, yang dikenal dengan konsep open-world dan grafis yang memukau. Namun, kesuksesan sebuah *game* tidak hanya ditentukan oleh kualitas grafis dan konsep yang menarik, tetapi juga oleh tingkat kepuasan pemain. Kepuasan pemain adalah faktor penting yang mempengaruhi keberlanjutan permainan, rekomendasi dari mulut ke mulut, dan pembelian dalam *game*.

Untuk menilai kepuasan pemain, metode *System Usability Scale* (SUS) sering digunakan karena kemampuannya dalam mengevaluasi kegunaan produk digital berdasarkan pengalaman pengguna. Walaupun metode SUS telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian tentang produk digital, studi yang fokus pada tingkat kepuasan pemain *game* Wuthering Waves menggunakan metode ini masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis tingkat kepuasan pemain Wuthering Waves menggunakan SUS, memberikan wawasan kepada pengembang *game* mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kepuasan pemain.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembang Wuthering Waves dalam mengenali dan mengatasi masalah yang ada, serta memberikan kontribusi pada literatur akademik di bidang studi *game* dan penelitian kegunaan. Dengan demikian,

hasil penelitian ini bisa menjadi referensi berharga untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan analisis kepuasan pemain *game* menggunakan metode SUS.

Metode *System Usability Scale* (SUS) telah banyak digunakan dalam berbagai konteks untuk mengevaluasi kegunaan sistem secara subjektif oleh pengguna. Skala ini memberikan gambaran tentang seberapa baik sistem digunakan dari sudut pandang pengguna, dengan skor yang berkisar antara 0 hingga 100. Semakin tinggi skor SUS menandakan semakin baiknya kegunaan sistem tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul yang peneliti ambil, ada beberapa sumber permasalahan yang mungkin menjadi fokus utama dalam penelitian, yaitu:

1. Masalah yang menjadi fokus penelitian adalah mengenai penilaian dan tanggapan orang-orang yang memainkan *game* *Wuthering Waves*, baik dari segi *gameplay*, mekanisme atau *puzzle* di dalam *game*, grafis dan musik *game* tersebut.
2. Menganalisa apakah *game* *Wuthering Waves* memiliki masalah atau tidak dalam memenuhi tingkat kepuasan pengguna.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tentang Analisis Tingkat Kepuasan *Game* *Wuthering Waves* Menurut Player, maka bisa dirumuskan beberapa permasalahan berikut:

1. Apakah pengguna mengerti bagaimana cara memainkan *game* *Wuthering Waves*?
2. Berapa lama waktu yang diperlukan pengguna untuk mengerti cara memainkan *game* *Wuthering Waves*?
3. Apa saja kendala yang dialami pengguna dalam memainkan *game* *Wuthering Waves*?

4. Apakah metode SUS dapat digunakan dengan efektif dan efisien untuk menganalisa *game* Wuthering Waves?

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penulis mempunyai beberapa hal yang menjadi pokok tujuan dan manfaat, yaitu:

Tujuan:

1. Peneliti ingin bertujuan untuk mengetahui apakah pengguna memahami cara memainkan *game* Wuthering Waves.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi kendala bagi pengguna dalam cara memainkan *game* Wuthering Waves.
3. Membuktikan keefektifan metode SUS dalam mengukur kepuasan pengguna terhadap *game* Wuthering Waves.

Manfaat:

1. Manfaat untuk penulis
Sebagai persyaratan untuk memenuhi syarat kelulusan dalam Program Sarjana (S1) di Program Studi Teknologi Informasi fakultas Teknik dan informatika Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Manfaat untuk objek penelitian
Mengidentifikasi kelemahan dan tantangan tertentu pada *game* Wuthering Waves dapat memberikan kontribusi kepada pengembang untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas sistem, dengan tujuan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna.
3. Manfaat bagi pembaca

Menyediakan data yang berguna bagi peneliti lain, pemahaman tentang metode *System usability scale* (SUS) dan pengukuran kepuasan pengguna, sehingga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk menyusun laporan skripsi ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan pengumpulan data yang dapat diukur secara numerik, sehingga memungkinkan analisis statistik yang lebih mendalam.

Sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang relevan dalam penelitian kepuasan pengguna, penulis dapat memanfaatkan kuesioner. Pada skripsi ini, kuesioner disebar menggunakan media *Google Form* kepada 35 orang pemain *game* *Wuthering Waves*.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam setiap penelitian, diperlukan penggunaan suatu metode yang sesuai. Pendekatan ini merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dan mempermudah proses penarikan kesimpulan. Dalam upaya penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan menggunakan metode sebagai berikut:

A. Kuesioner

Dalam metode yang peneliti teliti, peneliti melakukan kuesioner kepada narasumber yang bersedia menjawab kuesioner yang telah disediakan oleh penulis.

B. Wawancara

Dalam metode ini, penulis dapat memperoleh data dan informasi secara langsung dengan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang akan diajukan, kemudian melakukan interaksi tanya jawab dengan narasumber.

C. Studi Pustaka

Dalam metode ini, hal yang dilakukan oleh penulis berupa pengamatan, wawancara, dan studi pustaka untuk mengumpulkan beberapa referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Referensi tersebut diperoleh melalui internet, jurnal, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan objek penulisan.

1.7 Ruang Lingkup

Ruang lingkup memiliki tujuan untuk mengarahkan penulis untuk melakukan penelitian agar tidak terlalu melenceng dari tujuan awal dalam menyusun laporan skripsi ini. Ruang lingkup penelitian meliputi:

- A. Pengumpulan data dari pemain *Wuthering Waves* melalui survei menggunakan google form untuk mengukur pengalaman mereka.
- B. Pengukuran kepuasan dengan menggunakan SUS untuk mengevaluasi pengalaman pemain, termasuk kenyamanan dan kepuasan keseluruhan, serta menghitung skor rata-rata SUS.
- C. Menganalisis aspek-aspek *game* seperti antarmuka pengguna, grafis, alur cerita, dan fitur lainnya untuk melihat apa yang disukai atau tidak disukai oleh pemain.
- D. Mengidentifikasi masalah yang ditemukan dan memberikan rekomendasi kepada pengembang *game* untuk perbaikan.

1.8 Hipotesis

Hipotesis ini diajukan dengan asumsi bahwa terdapat potensi perbedaan antara.

1. Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat hubungan positif antara tingkat kepuasan pengguna dengan *game* Wuthering Waves, yang diukur melalui metode SUS.
2. Hipotesis alternatif (H_1): Terdapat hubungan positif antara tingkat kepuasan pengguna dengan *game* Wuthering Waves, yang diukur melalui metode SUS.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Untuk keperluan perbandingan dan sebagai referensi, penulis telah melakukan beberapa studi literatur terhadap sejumlah buku dan jurnal penelitian yang berkaitan dengan teori dan objek penelitian yang akan dilakukan. Literatur yang dikaji terkait dengan teori kepuasan pelanggan, *game online*, dan SUS (*System Usability Scale*).

2.1.1 Pengertian kepuasan pengguna

Kepuasan berasal dari bahasa Latin “sattis”, yang berarti cukup atau cukup, dan dikombinasikan dengan “facio”, yang berarti melakukan atau membuat. Definisi kepuasan pelanggan atau pengguna menurut A. Hamdani dalam bukunya “Manajemen Pemasaran Jasa” yaitu perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan kinerja hasil produk yang dipikirkan terhadap kinerja atau hasil yang diharapkan.

“Menurut Kotler, Kepuasan merujuk pada perasaan senang atau kekecewaan seseorang setelah membandingkan hasil yang diperoleh dengan harapan yang diinginkan. Jika hasil tersebut tidak mencapai harapan, dapat disimpulkan bahwa pelanggan merasa tidak puas dengan hasil tersebut.”

(Efraim & Bakhri, 2023)

“Kepuasan pelanggan ditentukan oleh perbandingan antara persepsi atau tanggapan terhadap kinerja dengan harapan mereka. Apabila kinerja tidak sesuai dengan harapan pelanggan, maka pelanggan akan merasa tidak puas.

Namun, jika kinerja melebihi harapan, pelanggan akan merasa sangat puas.”
(Haudi et al., 2020)

2.1.2 Pengertian *game online*

“Pengertian *Game Online* adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet.” (Obiyanto-Muhaimin, 2022)

“*Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya.”
(Rahyuni et al., 2021)

“*Game online* juga dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *game online* bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh computer.” (Widiyana, 2022)

2.1.3 Pengertian metode *System Usability Scale* (SUS)

“*System Usability Scale* (SUS) merupakan suatu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat "*quick and dirty*" yang dapat diandalkan. Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai jenis produk termasuk didalamnya perangkat website dan aplikasi.” (Kosim et al., 2022)

“Metode SUS menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan yang mengukur beberapa aspek usability sistem, seperti kompleksitas, kejelasan, dan kegunaan sistem secara keseluruhan.” (Saputra, 2019).

2.2 Penelitian Terkait

Dalam Menyusun penelitian terkait, peneliti mendapatkan referensi dari penelitian sebelumnya, yaitu:

System Usability Scale Kepuasan Pelanggan Website Depo Air Hidup pada PT Graha Tirta Ventura, tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat usability Website Depo Air Hidup menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dengan menggunakan Metode SUS, peneliti mendapatkan hasil dari penelitian ini dengan nilai rata-rata 67,36. Kualitas informasi yang tersedia pada website Depo Air Hidup sudah di taraf baik. (Efraim & Bakhri, 2023)

Analisis Dan Perbaikan Aplikasi UB Bookstore Berdasarkan Aspek Usability (ISO 9241-11). Beberapa masalah yang terdeteksi dalam aplikasi ini selama observasi awal meliputi navigasi yang tidak responsif, kurangnya informasi rinci tentang buku, perpaduan warna yang kontras dalam aplikasi, serta pencarian buku dan navigasi menu yang kurang efisien. Standar ISO 9241-11 digunakan sebagai panduan dalam mengukur metrik kegunaan. Sebelum dilakukan perbaikan antarmuka, skor kegunaan dari kuesioner ini adalah 60,38%. Setelah menerapkan rekomendasi desain yang diajukan, skor kegunaan meningkat menjadi 79,70%. (Bentro et al., 2019)

Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS). SMKN 5 Kota Tangerang telah mengadopsi penggunaan aplikasi bergerak (mobile) yang disebut PENTAS untuk menjawab soal

ujian. Namun, perlu dilakukan pengukuran untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi ini dapat digunakan secara efektif. Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi tersebut. Hasil rata-rata skor yang diperoleh dengan menggunakan metode *System Usability Scale* adalah 46,00. Hasil tersebut masuk dalam kategori "*Not Acceptable*", menunjukkan bahwa aplikasi PENTAS ini tidak memenuhi standar yang baik untuk digunakan. (Saputra, 2019)

2.3 Object Penelitian

Yang menjadi *object* dalam penelitian kali ini antara lain :

2.3.1 Wuthering Waves

Wuthering Waves adalah *game* RPG bergaya anime yang menawarkan dunia terbuka yang sangat luas dengan cerita yang kaya dan menarik. Sistem pertarungannya memberikan kebebasan kepada pemain, dan *game* ini juga memiliki berbagai fitur yang menarik agar pemain tetap terhibur dan tidak mudah bosan.

“RPG adalah genre permainan di mana pemain mengendalikan karakternya dengan tindakan dan istilahnya, menjelajahi dunia fiksi dengan alur cerita yang telah ditentukan.” (Widayati et al., 2022)

WUTHERING WAVES

Gambar II. 1

Logo Wuthering Wavers

Tinjauan object pada *game* Wuthering Waves dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Mengidentifikasi Deskripsi *Game* (Menjelaskan genre, tema, latar belakang cerita, dan tujuan permainan).
2. Mengidentifikasi dan menganalisis fitur penting dalam *game*.

2.3.2 Player Wuthering Waves

“Pemain *game* adalah manusia yang berinteraksi dengan *game* yang mana merupakan sebuah teknologi virtual yang berkembang seiring berjalannya waktu.”(Pratama & Nugroho, 2023)

Player Wuthering Waves adalah orang-orang yang terlibat dalam permainan ini. Mereka menjelajahi dunia terbuka yang luas, berinteraksi dengan berbagai lingkungan, bertarung melawan musuh, dan menyelesaikan misi. Pemain

menikmati grafis berkualitas tinggi, sistem pertarungan yang cepat dan responsif, serta cerita yang mendalam dan menarik. Mereka mencari pengalaman bermain yang imersif dan memuaskan dari berbagai elemen yang disediakan oleh *game* ini.

Tinjauan object pada player Wuthering Waves dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Tingkat kepuasan pengguna terhadap fitur dan fungsi yang tersedia pada *game* Wuthering Waves.
2. Masalah atau kendala yang dihadapi pengguna saat memainkan *game* Wuthering Waves.

2.3.3 Analisis dan interpretasi data

“analisis adalah sekumpulan aktivitas dan proses. Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah besar data mentah menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola-pola konsisten dalam data sehingga dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan singkat dan penuh arti.”(Alfayed et al., 2023)

“Interpretasi data adalah proses menganalisis dan memberikan makna atau pemahaman terhadap informasi yang terkandung dalam data. Proses ini melibatkan ekstraksi pola, signifikansi, dan pengetahuan yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan atau memahami lebih lanjut tentang fenomena atau masalah.”(Dwiguna & Bahtiar, 2024)

Analisis dan interpretasi data adalah langkah penting dalam memahami arti dan implikasi informasi yang terkandung dalam data. Proses ini melibatkan

penggunaan berbagai metode statistik, matematika, dan algoritma untuk mengeksplorasi, memahami pola, dan menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang berharga yang dapat digunakan untuk membuat keputusan yang lebih baik atau mengidentifikasi tren yang relevan. Proses ini sering melibatkan penggunaan perangkat lunak atau alat khusus untuk mempermudah analisis data yang kompleks.

Tinjauan object pada analisis dan interpretasi data dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Pengumpulan data melalui survei atau kuesioner yang menggunakan SUS.
2. Analisis statistik dari data yang terkumpul untuk menentukan tren dan pola.
3. Diskusi hasil analisis untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna.

2.3.4 Kepuasan pengguna

“Kepuasan pengguna adalah umpan balik atau feedback dari pengguna saat menggunakan sistem dan merupakan penilaian atas manfaat sistem yang dapat digunakan sebagai acuan atau tolak ukur untuk meningkatkan kinerja sistem informasi yang dirancang untuk perancang *system*” (Sholihah & Indriyanti, 2022)

Tinjauan object pada kepuasan pengguna dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan.
2. Tingkat kepuasan pengguna terhadap fitur dan fungsi yang tersedia.

3. Masalah atau kendala yang dihadapi pengguna saat memainkan *game* Wuthering Waves.

2.3.5 *System Usability Scale (SUS)*

“*System Usability Scale* adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengevaluasi atau menilai suatu aplikasi dengan mengukur tingkat usability. Metode ini menggunakan sebuah kuesioner sederhana dengan memiliki sepuluh buah pertanyaan untuk menilai aplikasi tersebut. Pertanyaan pada metode SUS dimana pada nomor ganjil memiliki kalimat positif dan pada nomor genap memiliki kalimat negatif. Dan untuk menilai hasil kuesioner tersebut cukup menggunakan skala linkert yang telah ditentukan.”(Nur Fauzi et al., 2022)

Tinjauan object pada SUS dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Penerapan metode SUS dalam mengukur kepuasan pengguna.
2. Interpretasi skor SUS untuk menentukan tingkat kegunaan *game* Wuthering Waves.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Untuk memastikan pengembangan skripsi ini dilakukan secara terarah dan sistematis, maka dilakukan penyelesaian dalam beberapa tahapan yang dikelompokkan ke dalam tiga bagian utama, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (Persiapan)
 - a. Menentukan masalah penelitian dengan mengikuti kriteria berikut: masalah harus bisa dirumuskan secara spesifik sehingga memungkinkan untuk diuji secara empiris, menarik minat peneliti, dapat diatasi, data tersedia, dan memberikan manfaat.
 - b. Menentukan konteks atau latar belakang masalah, dengan tujuan menempatkan masalah dalam perspektif tertentu, mengidentifikasi fokus penelitian, dan menjelaskan aspek-aspek masalah yang akan diteliti.
 - c. Merumuskan masalah dengan menjelaskan bahwa setelah informasi yang diperlukan diperoleh melalui studi pendahuluan, peneliti harus merumuskan masalah penelitian dengan lebih jelas apa yang dicari, dari mana memulai, di mana mencari, dan alat apa yang akan digunakan.
 - d. Melakukan tinjauan pustaka, yang melibatkan penggunaan informasi atau data dasar yang relevan.
 - e. Menyusun hipotesis, yaitu merumuskan pernyataan sementara mengenai asumsi dasar. Hipotesis ini kemudian akan diuji melalui penelitian. Hipotesis

juga bisa dianggap sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Merumuskan hipotesis yang baik sangat penting dalam menjelaskan masalah dan memberikan arahan.

- f. Menentukan metode penelitian yang mencakup prosedur penelitian, populasi yang akan diteliti, sampel yang akan digunakan, variabel yang akan diukur, serta instrumen penelitian yang akan dipakai.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Berikut ini adalah langkah-langkah yang merupakan tahapan dalam pelaksanaan penelitian:

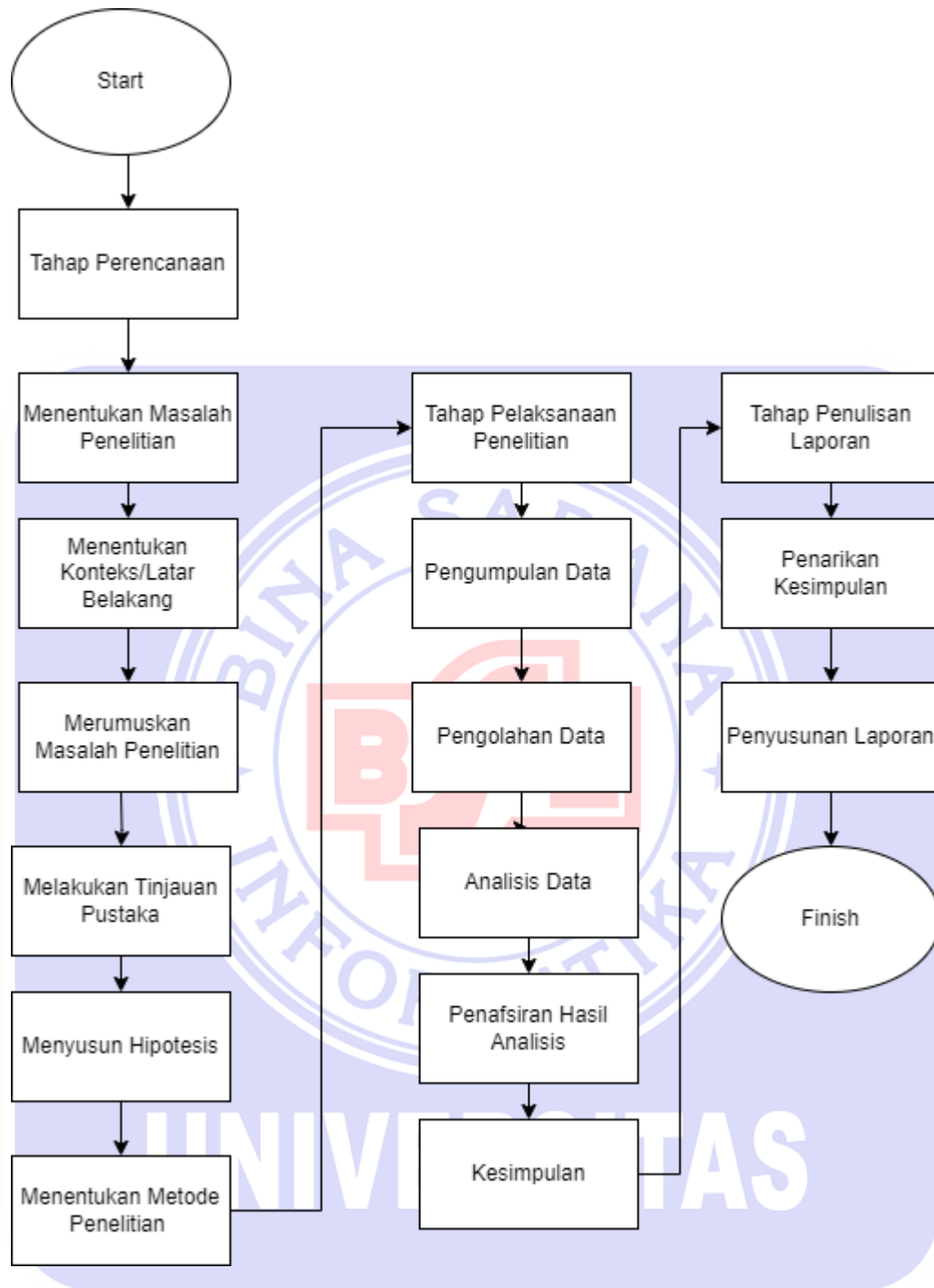
- a. Pengumpulan data melibatkan proses mengumpulkan berbagai jenis informasi yang diperlukan dalam penelitian. Setelah peneliti menetapkan jenis data, sumber data, dan metode pengumpulan yang akan digunakan, langkah berikutnya adalah melaksanakan proses pengumpulan data. Data dapat diklasifikasikan sebagai data primer, data sekunder, data kuantitatif, dan data kualitatif.
- b. Pengolahan data mencakup kegiatan seperti penyuntingan, pengkodean, dan penyusunan tabel atau tabulasi data.
- c. Analisis data dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode dan prosedur yang sesuai dengan jenis data dan desain penelitian yang telah direncanakan sebelumnya.
- d. Penafsiran hasil analisis bertujuan untuk menginterpretasikan temuan dari analisis data yang telah dilakukan. Hasil analisis dijelaskan secara menyeluruh dan dikaitkan dengan tujuan penelitian serta konteks teoritis yang relevan.

- e. Kesimpulan merupakan sintesis dari semua aspek yang telah dibahas dalam penelitian. Kesimpulan menyajikan temuan utama, jawaban terhadap pertanyaan penelitian, implikasi praktis atau teoritis, serta rekomendasi berdasarkan hasil penelitian tersebut.

3. Tahap Penulisan Laporan

Berikut ini adalah tahapan dalam penulisan laporan:

- a. Tahap akhir dalam rangkaian kegiatan penelitian adalah penarikan kesimpulan. Setelah menyelesaikan penelitian, langkah berikutnya adalah menyusun kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh. Dalam tahap ini, peneliti akan mengevaluasi dan menganalisis data yang telah diolah dengan membandingkannya dengan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.
- b. Penyusunan laporan adalah langkah penting untuk mengkomunikasikan temuan penelitian kepada orang lain. Laporan ini disusun untuk menyajikan hasil penelitian dalam bentuk tertulis, sehingga orang lain dapat memahami temuan tersebut. Penting untuk menjelaskan proses penelitian secara rinci dalam laporan agar orang lain dapat memverifikasi kebenaran hasil penelitian. Dalam laporan, setiap langkah yang diambil selama penelitian harus dijelaskan dengan jelas dan detail..



Gambar III. 1

Flowchart Tahapan Penelitian

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam suatu studi. Fungsinya adalah untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat diandalkan untuk analisis lebih lanjut. Contoh instrumen penelitian meliputi kuesioner, wawancara, lembar observasi, tes, atau teknik pengukuran lainnya yang disesuaikan dengan jenis dan skala penelitian yang dilakukan. Penting untuk merancang instrumen penelitian dengan hati-hati agar menjamin keabsahan dan keandalan data yang diperoleh.

Dalam penelitian ini, digunakan instrumen kuesioner yang dirancang dengan metode SUS (*System Usability Scale*) untuk menilai kegunaan (*usability*) dari *game* Wuthering Waves. Kuesioner ini akan disebarluaskan secara acak melalui media *Google Form* kepada responden untuk mengukur tingkat kegunaan sebagai instrumen pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Media kuesioner digunakan untuk penyebaran dan pengisian data oleh pemain Wuthering Waves dalam mengukur metode SUS.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Terdapat dua hal yang menjadi pokok utama dalam melakukan penelitian, yaitu data primer dan data sekunder.

A. Data Primer

“Data primer adalah data yang diambil langsung dari obyek penelitian atau merupakan data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk file. Pencarian data primer bisa dilakukan dengan cara wawancara

atau wawancara langsung dengan responden, melalui telepon, email dan sebagainya.” (Suhono & Al Fatta, 2021)

Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan data langsung dari sumbernya, Kuesioner yang disebar secara acak melalui media sosial dan mendapat jawaban melalui media *Google Form*.

B. Data Sekunder

“Data Sekunder adalah data kedua yang diperoleh secara tidak langsung dengan media melalui perantara, yaitu berupa dokumen-dokumen dan studi kepustakaan, yang sebelumnya direkam oleh pihak lain.” (Suharyanto & Zein, 2022)

Dalam penelitian ini data sekunder yang diperlukan yaitu buku-buku dan jurnal ilmiah terkait, didapat peneliti secara tidak langsung dengan media perantara (seperti pihak lain) untuk keperluan penelitian ini.

3.4 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert, kuesioner, dan Rumus hitung SUS. Adapun tahapannya sebagai berikut:

3.4.1 Pengujian Validitas dan reliabilitas

Pengujian validitas berfungsi untuk menilai sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat secara akurat mencerminkan data yang ingin diukur. Instrumen yang digunakan dalam pengujian validitas biasanya berupa kuesioner yang telah diisi oleh responden, dan hasilnya kemudian diuji untuk menentukan validitas data yang diperoleh.

Jika data valid, tingkat ketepatan pengukuran data menjadi akurat dengan menggunakan alat ukur yang telah disediakan. Kuesioner dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel maka kuesioner tidak valid.

Tujuan dari pengujian reliabilitas adalah untuk memastikan bahwa alat ukur tersebut dapat menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian ini penting untuk menunjukkan bahwa alat ukur dapat memberikan hasil yang stabil jika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Misalnya, jika alat ukur digunakan dua kali untuk mengukur hal yang sama dan hasilnya hampir sama, maka alat ukur tersebut dianggap memiliki reliabilitas yang baik. Untuk mengukur reliabilitas, digunakan rumus koefisien alpha, yang dikenal sebagai Cronbach's alpha. Dalam pengujian reliabilitas, kuesioner dianggap reliabel jika nilai Cronbach's alpha lebih besar dari 0,7. Ini berarti bahwa item-item dalam kuesioner memiliki konsistensi internal yang tinggi, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya dan digunakan untuk analisis lebih lanjut. Pengujian reliabilitas sangat penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan apa yang diukur dan bukan hasil dari kebetulan atau variabilitas yang tidak diinginkan.

3.4.2 Skala Likert

“Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei dan penelitian karena merupakan skala yang paling mudah digunakan.” (Sumartini et al., 2020)

“Ada dua skala pertanyaan skala Likert, pertanyaan positif digunakan untuk mengukur skala positif, dan pertanyaan negatif digunakan untuk mengukur skala negatif. pertanyaan positif, skor diberikan dalam urutan ganjil sedangkan pada pertanyaan negatif, skor diberikan dalam genap.”
(Pranatawijaya et al., 2019)

Skala ini terdiri dari 5 pernyataan yaitu:

Sangat Tidak Setuju (STS)	Skor 1
Tidak Setuju (TS)	Skor 2
Biasa (B)	Skor 3
Setuju (S)	Skor 4
Sangat Setuju (SS)	Skor 5

Tabel III. 1.

Skor SUS

Semakin tinggi skor dari pernyataan yang di dapat dalam mengukur kegunaan suatu sistem menggunakan skala likert, maka akan semakin baik pula tingkat *usability* suatu sistem untuk memenuhi kepuasan pengguna.

3.4.3 Kuesioner SUS (*System Usability Scale*)

Peneliti mengimplementasikan metode SUS (*System Usability Scale*) sebagai pedoman untuk membuat pertanyaan untuk kuesioner, dengan menggunakan 10 pertanyaan yang dirancang sebagai panduan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan atau *usability* dari *game* Wuthering Waves.

Metode SUS (*System Usability Scale*) dapat memberikan informasi yang sangat berguna dalam mengukur kepuasan pengguna terhadap kegunaan atau *usability* sebuah sistem, serta membantu mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

Berikut adalah sepuluh pertanyaan pada kuesioner SUS:

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Seberapa mudah penggunaan <i>game</i> "Wuthering Waves" menurutmu?					
2	Seberapa simpel <i>gameplay</i> dari <i>game</i> ini menurutmu?					
3	Sejauh mana kamu merasa nyaman dengan antarmuka <i>game</i> ini?					
4	Seberapa berguna tutorial yang disediakan dalam <i>game</i> ini menurutmu?					
5	Seberapa sering kamu mengalami kesulitan teknis saat bermain "Wuthering Waves"?					
6	Seberapa puas kamu dengan fitur-fitur yang ada dalam <i>game</i> ini?					
7	Seberapa responsif menurutmu sistem pertarungan di <i>game</i> ini?					

8	Sejauh mana variasi permainan di <i>game</i> ini bisa membuat kamu betah?					
9	Seberapa puas kamu dengan kualitas grafis dan desain visual di <i>game</i> ini?					
10	Seberapa besar kemungkinan kamu merekomendasikan <i>game</i> "Wuthering Waves" kepada teman-teman kamu?					

Tabel III. 2.

Pertanyaan Kuesioner

3.4.4 Rumus Menghitung SUS (*System Usability Scale*)

Cara menghitung Skor dari metode SUS sebagai berikut:

1. Pengumpulan Jawaban: Kumpulkan jawaban dari 10 pertanyaan SUS yang diberikan oleh responden, masing-masing dengan skala Likert 1-5 (1 berarti "Sangat tidak setuju" dan 5 berarti "Sangat setuju").
2. Konversi Skor:
 - a. Untuk pertanyaan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), kurangi 1 dari nilai yang diberikan oleh responden (skor - 1).
 - b. Untuk pertanyaan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10), kurangi nilai yang diberikan dari 5 (5 - skor).
3. Penjumlahan Skor: Jumlahkan hasil konversi skor dari semua 10 pertanyaan. Hasil penjumlahan ini akan berada dalam rentang 0 hingga 40.

4. Mengalikan dengan 2.5: Kalikan total skor dengan 2.5 untuk mendapatkan skor akhir SUS. Skor akhir ini akan berada dalam rentang 0 hingga 100.

Aturan perhitungan skor hanya berlaku untuk satu responden secara individual. Namun, untuk menghitung secara keseluruhan, skor SUS dari setiap responden akan dijumlahkan, kemudian dibagi dengan jumlah responden untuk mendapatkan nilai rata-ratanya..

Skor SUS dapat dihitung dengan rumus berikut:

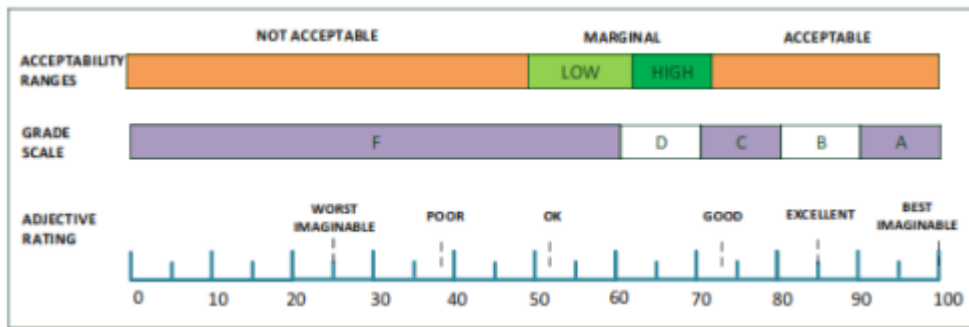
$$\text{Nilai SUS} = \frac{\sum_{i=0}^n Xi}{N}$$

dimana Xi adalah jumlah nilai seluruh pertanyaan dikali 2,5 pada responden ke-i dan N adalah jumlah responden.

Sumber : (Defriani et al., 2021)

Gambar III. 2
Rumus Hitung Skor SUS

Untuk menarik kesimpulan dari metode SUS, yaitu dengan mencari Skor rata-rata dari setiap responden. Skor lalu dicocokkan dengan rentang taraf *Acceptability Range* dibawah. Dalam hal ini, semakin besar skor SUS yang didapat, semakin baik kepuasan pengguna atau pemain terhadap *game* Wuthering Waves.



Sumber: (Budiarto & R.L, 2023)

Gambar III. 3
Range Skor SUS



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Sebelum melanjutkan ke analisis lebih lanjut, yaitu diperlukan pengujian validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Tujuan dari pengujian ini, untuk mengevaluasi keandalan data dan sejauh mana data dapat diandalkan sebagai instrumen penelitian. Berikut adalah hasil pengujian yang dapat diperoleh::

4.1.1 Uji Validitas

Hasil pengujian validitas item instrumen penelitian menunjukkan hasil bahwa setiap pertanyaan memiliki validitas yang tinggi. karena $R_{hitung} > R_{tabel}$.

No Instrumen	<i>Person Correlation R</i> Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,371	0,344	Valid
2	0,364	0,344	Valid
3	0,535	0,344	Valid
4	0,571	0,344	Valid
5	0,427	0,344	Valid
6	0,431	0,344	Valid
7	0,660	0,344	Valid

8	0,431	0,344	Valid
9	0,371	0,344	Valid
10	0,752	0,344	Valid

Sumber: (Penelitian, 2024)

Tabel IV. 1

Hasil Uji Validitas



4.1.1 Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's alpha* yang diperoleh adalah 0,588, memperlihatkan tingkat reliabilitas yang baik. Hasil dari uji Reliabilitas menunjukkan hasil reliable yang tinggi, karena $\alpha > R$ tabel.

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.588	10

Sumber: (Penelitian, 2024)

Gambar IV. 2

Bukti Hasil Uji Reliabilitas

4.2 Penghitungan Skor SUS

Variabel dalam penelitian ini adalah **Q** adalah jumlah pertanyaan pada kuesioner, sedangkan **R** adalah jumlah responden yang telah mengisi kuesioner.

Berikut adalah tabel hasil data dari pengumpulan responden murni yang belum di lakukan penghitungan menggunakan rumus untuk mengetahui jumlah skor SUS.

R	Skor Pertanyaan									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	3	2	4	2	3	4	3	3	4	3
2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3
3	2	3	4	5	2	3	4	5	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3
6	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2
7	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
8	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3
9	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4
10	4	3	2	4	3	4	3	2	4	3
11	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3
12	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3
13	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
14	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3
15	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
16	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3

17	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3
18	5	2	4	3	3	2	4	2	5	3
19	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3
20	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3
21	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3
22	4	2	4	3	4	3	5	3	4	3
23	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4
24	5	2	4	3	4	2	4	3	4	3
25	4	3	4	5	1	4	3	4	3	3
26	4	3	3	2	1	2	3	4	5	3
27	4	3	4	3	1	3	4	3	4	3
28	4	3	3	3	1	3	3	3	4	3
29	4	2	2	3	1	4	3	4	4	3
30	4	2	4	4	2	3	4	3	4	3
31	5	1	3	2	1	3	2	4	4	3
32	4	2	4	4	2	3	4	3	4	3
33	3	2	4	3	2	4	4	4	4	3
34	3	3	4	3	2	3	4	3	4	3
35	5	3	4	5	3	5	5	5	5	4

Sumber: (Data penelitian, 2024)

Tabel IV. 2

Data Asli Responden

Untuk melakukan perhitungan pada hasil responden di atas, maka menggunakan ketentuan untuk menghitung skor SUS:

1. Dalam setiap beberapa pertanyaan dengan nomor ganjil, skor yang diberikan akan dikurangi 1.

Contoh: Pertanyaan No 3 bernilai 2 (Tidak Setuju), Maka dikurangi 1, sehingga skor pertanyaan dari No 3 yaitu, $2-1= 1$.

2. Dalam setiap beberapa pertanyaan dengan nomor genap, skor adalah 5 dikurangi dengan skor yang diberikan.

Contoh: Pertanyaan No 6 bernilai 1 (Sangat Tidak Setuju). Maka menjadi $5-1$, sehingga skor pertanyaan dari No 6 yaitu, $5-1= 4$.

3. Skor SUS yang didapat dari hasil penjumlahan akan di kali 2,5.

Aturan perhitungan skor hanya berlaku untuk satu responden secara individual.

Namun, untuk menghitung secara keseluruhan, skor SUS dari setiap responden akan dijumlahkan, kemudian dibagi dengan jumlah responden untuk mendapatkan nilai rata-ratanya.

Skor SUS dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai SUS} = \frac{\sum_{i=0}^n Xi}{N}$$

dimana Xi adalah jumlah nilai seluruh pertanyaan dikali 2,5 pada responden ke- i dan N adalah jumlah responden.

Sumber : (Defriani et al., 2021)

Gambar IV. 3

Rumus Hitung Skor SUS

Berikut adalah hasil pengolahan data responden menggunakan ketentuan menghitung skor SUS:

R	Skor Pertanyaan										Jumlah
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
1	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	40
2	3	1	3	1	2	1	2	2	3	2	65
3	1	2	3	0	1	2	3	0	2	2	57,5
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
5	3	3	3	1	3	2	3	2	3	2	62,5
6	1	2	3	3	2	1	1	2	3	3	40
7	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	50
8	3	2	2	1	2	2	3	2	3	2	62,5
9	3	3	3	2	3	1	3	1	3	1	52,5
10	3	2	1	1	2	1	2	3	3	2	62,5
11	2	2	3	2	3	1	3	2	3	2	55

12	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	60
13	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	57,5
14	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	50
15	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	62,5
16	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	57,5
17	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	62,5
18	4	3	3	2	2	3	3	3	4	2	55
19	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	62,5
20	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	62,5
21	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	62,5
22	3	3	3	2	3	2	4	2	3	2	57,5
23	4	1	4	1	2	1	3	0	4	1	72,5
24	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	60
25	3	2	3	0	0	1	2	1	2	2	60
26	3	2	2	3	0	3	2	1	4	2	57,5
27	3	2	3	2	0	2	3	2	3	2	60
28	3	2	2	2	0	2	2	2	3	2	67,5
29	3	3	1	2	0	1	2	1	3	2	52,5
30	3	3	3	1	1	2	3	2	3	2	70

31	4	4	2	3	0	2	1	1	3	2	45
32	3	3	3	1	1	2	3	2	3	2	55
33	2	3	3	2	1	1	3	1	3	2	55
34	2	2	3	2	1	2	3	2	3	2	52,5
35	4	2	3	0	2	0	4	0	4	1	40
Skor Rata-Rata											56,53

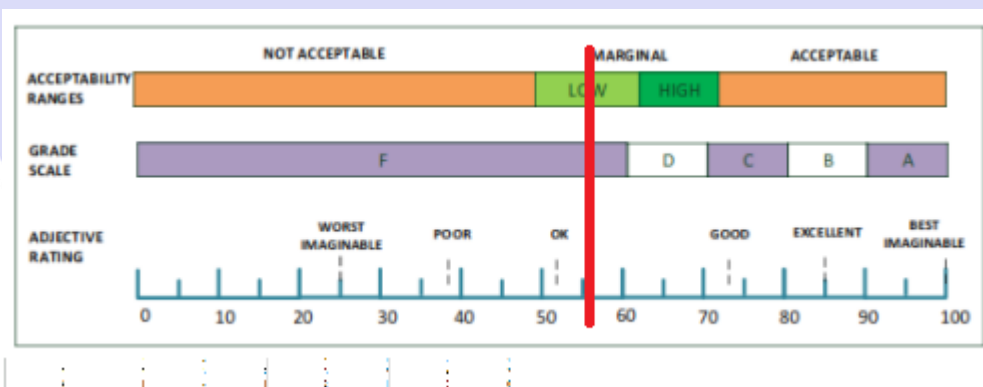
Sumber: (Data Penelitian, 2024)

Tabel IV. 3

Data Diolah menggunakan ketentuan rumus Skor SUS

Dengan menggunakan perhitungan SUS diatas, kita dapat mendapatkan hasil dari kuesioner diatas adalah dengan nilai rata-rata 56,53.

Lalu untuk menarik kesimpulan dari perhitungan skor SUS diatas, kita bisa menarik kesimpulan dengan menyesuaikan dengan rentang penilaian *Acceptability Range* dan Grade Scale dibawah:



Sumber: (Data Penelitian, 2024)

Gambar IV. 4

Penyesuaian rentang Skor SUS

Bisa dilihat bahwa skor SUS pada *game* Wuthering Waves menunjukkan skor *Acceptability Range* berada pada Acceptable Low dan *Adjective Ratings* berada pada posisi *Grade E*.

4.3 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara kegunaan atau *usability* terhadap kepuasan pelanggan pada *game* Wuthering Waves.

Berikut hipotesis yang telah peneliti buat pada Bab I:

1. Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat hubungan positif antara tingkat kepuasan pengguna dengan *game* Wuthering Waves, yang diukur melalui metode SUS.
2. Hipotesis alternatif (H_1): Terdapat hubungan positif antara tingkat kepuasan pengguna dengan *game* Wuthering Waves, yang diukur melalui metode SUS.

Dari hasil hipotesis diatas, maka disimpulkan bahwa skor SUS yaitu, *Acceptability Range* berada pada *Acceptable Low* dan *Adjective Ratings* berada pada posisi *grade E*. Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan, maka dapat di rumuskan. Bahwa terdapat pengaruh yang kurang signifikan antara *usability* dalam kepuasan layer *game* Wuthering Waves menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) dalam hal *Acceptability Range* yang berarti *game* Wuthering Waves dapat diterima

dengan baik di kalangan masyarakat, tetapi kualitas *game* perlu ditingkatkan lagi, karena *Adjective Ratings* masih berada pada *Grade E*.

					Data hitung						
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	hasil	
	4	1	3	0	0	0	4	0	4	0	40
	3	3	3	1	4	1	4	1	4	2	55
	2	3	3	3	2	1	2	3	3	2	57,5
	3	1	3	1	2	1	2	2	3	2	50
	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	62,5
	1	2	3	0	1	2	3	0	2	2	40
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
	3	3	3	1	3	2	3	2	3	2	62,5
	1	2	3	3	2	1	1	2	3	3	52,5
	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	62,5
	3	2	2	1	2	2	3	2	3	2	55
	3	1	3	1	4	2	3	2	3	2	60
	3	3	3	2	3	1	3	1	3	1	57,5
	3	2	1	1	2	1	2	3	3	2	50
	2	2	3	2	4	1	2	3	3	2	62,5
	2	2	3	2	3	1	3	2	3	2	57,5
	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	62,5
	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	55
	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	62,5
	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	62,5
	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	62,5
	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	57,5
	4	3	3	2	2	3	3	3	4	2	72,5
	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	60
	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	60
	2	2	3	2	2	2	1	3	3	2	57,5
	3	3	3	2	3	2	4	1	3	2	60
	3	3	3	2	3	2	4	2	3	2	67,5
	4	1	4	1	2	1	3	0	4	1	52,5
	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	70
	0	3	2	1	4	1	2	3	0	2	45
	1	2	3	3	2	3	2	1	3	2	55
	4	1	2	3	0	3	1	4	3	2	55
	2	3	2	3	1	1	2	2	3	2	52,5
	3	1	2	1	0	2	2	1	2	2	40
	3	2	3	0	0	1	2	1	2	2	40
									rata rata		55,52777778

Sumber: (Data Penelitian, 2024)

Gambar IV. 5

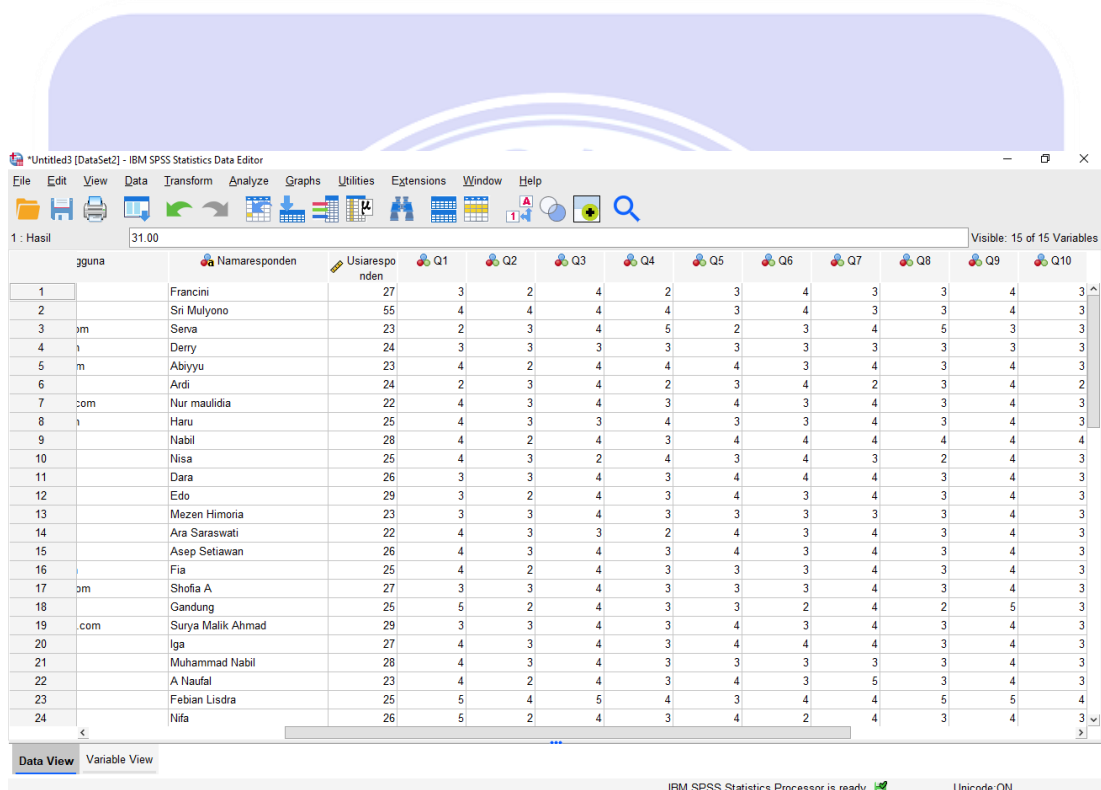
Bukti Hasil Hitung Skor SUS menggunakan google spreadsheet

Kuesioner (Jawaban)											
File Edit Tampilan Sisipkan Format Data Alat Ekstensi Bantuan											
Menu 100% Rp % 123 Default 10 B I A											
KBB AVERAGE(K52:K87)											
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
1	Email Address	Nama responden	Usia responden	Harap pilih 1 sampai 5	Harap pilih 1 sampai 5	Harap pilih 1 sampai 5	Harap pilih 1 sampai 5	Harap pilih 1 sampai 5	Harap pilih 1 sampai 5	Harap pilih 1 sampai 5	
2	bachsupradadadadik@gmail.com	Nadia D	24	5	4	4	5	1	5	5	
3	ramakesuma12@gmail.com	Ramadhan Budi Kesuma	30	4	2	1	4	5	4	5	
4	francinop@gmail.com	Francini	27	3	2	4	2	3	4	3	
5	grabb80d5e@gmail.com	Sri Mulyono	55	4	4	4	4	3	4	3	
6	putrioktavian43@gmail.com	Okta	23	5	4	3	2	5	4	3	
7	servasusadifety@gmail.com	Serva	23	2	3	4	5	2	3	4	
8	ihanderry111@gmail.com	Derry	24	3	3	3	3	3	3	3	
9	muhammadfar1221@gmail.com	Abirysu	23	4	2	4	4	4	3	4	
10	vidra99@gmail.com	Ardi	24	2	3	4	2	3	4	2	
11	nmfidiaaas80711@gmail.com	Nur maulidia	22	4	3	4	3	4	3	4	
12	harumichineru@gmail.com	Haru	25	4	3	3	4	3	3	4	
13	neffany@gmail.com	Fia	24	4	4	4	4	5	3	4	
14	knabiv.kv@gmail.com	Nabil	26	4	2	4	3	4	4	4	
15	lukanggo@gmail.com	Nisa	25	4	3	2	4	3	4	3	
16	knvshing16@gmail.com	Venny	29	3	3	4	3	5	3	4	
17	knvshing@gmail.com	Dara	26	3	3	4	3	4	4	4	
18	edop691@gmail.com	Edo	29	3	2	4	3	4	3	4	
19	mezen1332@gmail.com	Mezen Himoria	23	3	3	4	3	3	3	3	
20	rhara1221@gmail.com	Ara Saraswati	22	4	3	3	2	4	3	4	
21	shnv1221@gmail.com	Asep Setiawan	26	4	3	4	3	4	3	4	
22	lutfiiaamalia4@gmail.com	Fia	25	4	2	4	3	3	3	4	
23	shofiaahmad550@gmail.com	Shofia A	27	3	3	4	3	3	3	4	
24	sepotek.sj@gmail.com	Gandung	25	5	2	4	3	3	2	4	
25	bakcupfotovideoas@gmail.com	Surya Malik Ahmad	29	3	3	4	3	4	3	4	
26	knvshingami@gmail.com	Iga	27	4	3	4	3	4	4	4	
27	17190202@bsi.ac.id	Muhammad Nabil	26	4	3	4	3	3	3	3	
28	17190200@bsi.ac.id	Rama	30	3	2	4	3	5	4	4	
29	17200071@bsi.ac.id	A Nisaul	23	4	2	4	3	4	3	5	
30	febliandra@gmail.com	Feblian Lidra	25	5	4	5	4	3	4	4	
31	n1f1s1@yahoo.co.id	Nifa	26	5	2	4	3	4	2	4	
32	n1f1s1@yahoo.co.id	Fina	22	1	2	3	4	5	4	3	
33	n2f2a2@yahoo.co.id	Fina	22	2	3	4	2	3	2	3	
34	n3f3a3@yahoo.co.id	Sina	21	5	4	3	2	1	2	3	
35	neffany@yahoo.co.id	Yany	24	3	2	3	2	2	4	3	

Sumber: (Data Penelitian, 2024)

Gambar IV. 6

Bukti Hasil Pengisian Responden



The screenshot displays the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. The title bar indicates the file is 'Untitled3 [DataSet2]'. The menu bar includes File, Edit, View, Data, Transform, Analyze, Graphs, Utilities, Extensions, Window, and Help. The toolbar contains icons for file operations, data manipulation, and analysis. The main data grid shows 15 variables: 'gguna', 'Namaresponden', 'Usiarespon', 'Q1', 'Q2', 'Q3', 'Q4', 'Q5', 'Q6', 'Q7', 'Q8', 'Q9', and 'Q10'. The first column, 'gguna', contains numerical values from 1 to 24. The second column, 'Namaresponden', lists the names of the respondents. The subsequent columns, 'Usiarespon' and 'Q1' through 'Q10', contain numerical data points for each respondent. The status bar at the bottom indicates 'IBM SPSS Statistics Processor is ready' and 'Unicode: ON'.

gguna	Namaresponden	Usiarespon	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Francini	27	3	2	4	2	3	4	3	3	4	3
2	Sri Mulyono	55	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3
3	Sema	23	2	3	4	5	2	3	4	5	3	3
4	Derry	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	Abiyyu	23	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3
6	Ardi	24	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2
7	Nur maulidia	22	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
8	Haru	25	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3
9	Nabil	28	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4
10	Nisa	25	4	3	2	4	3	4	3	2	4	3
11	Dara	26	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3
12	Edo	29	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3
13	Mezen Himoria	23	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
14	Ara Saraswati	22	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3
15	Asep Setiawan	26	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
16	Fia	25	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3
17	Shofia A	27	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3
18	Gandung	25	5	2	4	3	3	2	4	2	5	3
19	Surya Malik Ahmad	29	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3
20	Iga	27	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3
21	Muhammad Nabil	28	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3
22	A Naufal	23	4	2	4	3	4	3	5	3	4	3
23	Febian Lisdra	25	5	4	5	4	3	4	4	5	5	4
24	Nifa	26	5	2	4	3	4	2	4	3	4	3

Sumber: (Data Penelitian, 2024)

Gambar IV. 7

Bukti Pengolahan Data Menggunakan SPSS

4.4 Uji F dan Uji T

4.4.1 Uji F

Uji F dilakukan untuk menguji pengaruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen. Hasil Uji F menggunakan SPSS dapat dilihat dalam tabel berikut.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.001	1	.001	.001	.975 ^b
	Residual	20.171	33	.611		
	Total	20.171	34			

a. Dependent Variable: Kemudahan Penggunaan

b. Predictors: (Constant), Usia

Sumber: (Data Penelitian, 2024)

Gambar IV. 8

Bukti Hasil Uji F Kemudahan Penggunaan menggunakan SPSS

Nilai F sebesar 001 dengan sig 975 ditemukan berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda. Ini menunjukkan bahwa variabel independen (Usia) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (Kemudahan Penggunaan).

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.001	1	.001	.005	.942 ^b
	Residual	3.885	33	.118		
	Total	3.886	34			

a. Dependent Variable: Kemungkinan Rekomendasi

b. Predictors: (Constant), Usia

Sumber: (Data Penelitian, 2024)

Gambar IV. 9

Bukti Hasil Uji F Kemungkinan Rekomendasi menggunakan SPSS

Nilai F sebesar 005 dengan sig .942 ditemukan berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda. Ini menunjukkan bahwa variabel independen (Usia) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (Kemudahan Penggunaan).

4.4.1 Uji T

Hasil Uji F menggunakan SPSS dapat dilihat dalam tabel berikut.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.754	.548		6.856	<.001
	Usia	.001	.020	.006	.032	.975

a. Dependent Variable: Kemudahan Penggunaan

Sumber: (Data Penelitian, 2024)

Gambar IV. 10

Bukti Hasil Uji T Kemudahan Penggunaan menggunakan SPSS

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.074	.240		12.793	<.001
	Usia	-.001	.009	-.013	-.073	.942

a. Dependent Variable: Kemungkinan Rekomendasi

Sumber: (Data Penelitian, 2024)

Gambar IV. 11

Bukti Hasil Uji T Kemungkinan Rekomendasi menggunakan SPSS

Berdasarkan tabel diatas, maka pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai $\text{sig} < 0.05$ yang berarti terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y, sebagai berikut:

1. Variabel Usia memiliki signifikansi < 0.05 yaitu sebesar < 0.001 , sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh Usia (X1) terhadap Kemudahan Penggunaan (Y), maka H1 diterima.
2. Variabel Usia Quality memiliki signifikan > 0.05 yaitu sebesar < 0.001 , sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh Usia (X2) terhadap Kemungkinan Rekomendasi (Y), maka H2 diterima.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan mentaraf pada temuan-temuan yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya dan berdasarkan tujuan Data Penelitian, dapat diambil kesimpulan dari rumusan masalah pada *game* Wuthering Waves:

1. Kualitas informasi yang tersedia pada *game* Wuthering Waves sudah di taraf kurang baik, dan masih perlu ditingkatkan lagi perihal *Adjective Ratings* pada *game* Wuthering Waves tergolong *Grade E*.
2. Kemudahan dalam penggunaan *game* Wuthering Waves tergolong kurang baik, karena tingkat *game* Wuthering Waves adalah *Acceptable Low*. *Game* Wuthering Waves sudah sangat baik dalam hal penggunaan dan kemudahan, serta dapat di terima sangat baik oleh masyarakat luas.
3. Faktor penting yang menjadi pilihan bagi pelanggan untuk menggunakan *game* Wuthering Waves adalah informasi yang lengkap dan kemudahan dalam penggunaan nya, tetapi kualitas website masih harus ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan dan kenyamanan player.
4. Hasil uji dengan metode SUS (System Usability Scale) menunjukkan bahwa tidak ada hubungan positif yang signifikan antara tingkat kegunaan (usability) dari Wuthering Waves dengan tingkat kepuasan pengguna. Uji validitas dan reliabilitas metode ini menunjukkan hasil yang baik, namun hasil yang diperoleh tidak cukup kuat untuk mendukung adanya hubungan yang signifikan antara tingkat kepuasan

pengguna dan *game* Wuthering Waves. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan positif antara tingkat kepuasan pengguna dengan *game* Wuthering Waves dapat diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan di uji, peneliti mempunyai beberapa ulusan saran, antara lain:

1. Untuk meningkatkan pengalaman bermain, disarankan agar pengembang menambahkan fitur-fitur baru yang menarik, seperti mode permainan tambahan atau elemen interaktif yang lebih seru.
2. Untuk menjaga minat dan keterlibatan pemain, pengembang bisa menambahkan konten baru seperti karakter, cerita, atau tantangan baru secara berkala. Ini bisa membuat pemain lama tetap tertarik dan menarik pemain baru.
3. Mengingat adanya pemain dengan berbagai tingkat keterampilan, disarankan agar pengembang menambahkan opsi untuk mengatur tingkat kesulitan. Dengan begitu, *game* ini bisa dinikmati oleh pemula maupun pemain yang lebih berpengalaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfayed, E., Ramadeli, L., Agnestasia, R., Amalina, V., Swid, Z. H. O., & Riofita, H. (2023). Analisis Strategi Pemasaean Dan Penjualan E-Commerce Pada Tiktokshop. *Jurna; Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 1(2), 195–2021.
- Bentro, H. C., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). Analisis Dan Perbaikan Aplikasi UB Bookstore Berdasarkan Aspek Usability (ISO 9241-11). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 378–385.
- Budiarto, S. P., & R.L, D. Y. (2023). Evaluasi Usability pada Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Eksplora Informatika*, 13(1), 100–112.
<https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.822>
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(1), 30–39. <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i1.2072>
- Dwiguna, E., & Bahtiar, A. (2024). Penerapan Data Mining Untuk Menentukan Penerima Bantuan Blt Menggunakan Metode Clustering K-Means Pada Desa Pamulihan. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1382–1388.
<https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9029>
- Efraim, J. E., & Bakhri, S. (2023). System Usability Scale Kepuasan Pelanggan Website Depo Air Hidup pada PT Graha Tirta Ventura. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(3), 2023. <https://ejournal.mediaantartika.id/index.php/jka>
- Haudi, H., Wijoyo, H., & Sunarsi, D. (2020). Pengaruh Harga Produk dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Pelanggan Kitchen Outlet Berbasis Online di Wilayah Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 11(2a), 9–16.
<https://doi.org/10.47927/jikb.v11i2a.16>
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2), 1–7.
<https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Nur Fauzi, A. M., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Kearsipan Menggunakan System Usability Scale Dan Pieces Framework. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 231–239. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i1.2452>
- Obiyanto-Muhaimin, A. (2022). | Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumbersari Banyuwangi Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumbersari Banyuwangi. *Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1), 1–17.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal*

- Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara*, 13(3), 402. <https://doi.org/10.22146/kawistara.75218>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Sholihah, R., & Indriyanti, A. D. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Camscanner Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) dan End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 3(3), 102–109. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/47236/39485>
- Suharyanto, E., & Zein, A. (2022). Analisis Data Minat Calon Mahasiswa Universitas Pamulang Dengan Menggunakan Algoritma Naive Bayes Classifier. *Sainstech: Jurnal Penelitian Dan ...*, 70–76. <https://ejournal.istn.ac.id/index.php/sainstech/article/view/1434%0Ahttps://ejournal.istn.ac.id/index.php/sainstech/article/download/1434/943>
- Suhono, T., & Al Fatta, H. (2021). PENYUSUNAN DATA PRIMER SEBAGAI DASAR INTEROPERABILITAS SISTEM INFORMASI PADA PEMERINTAH DAERAH MENGGUNAKAN DIAGRAM RACI (Studi Kasus: Pemerintah Kabupaten Purworejo). *Jnanaloka*, 35–44. <https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2021.v2-no1-35-44>
- Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>
- Widayati, S., Chandra, Y. I., & Ruri, D. (2022). Penerapan Metode Agile Process dengan Model Extreme Programming Dalam Pembuatan Game RPG “The Realm of Unknown” Menggunakan MV RPG Maker. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 6(1), 51–58. <https://doi.org/10.55886/infokom.v6i1.456>
- Widiyana, F. (2022). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 5 September 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP THE EFFECTIVENESS OF JIGSAW AS A COOPERATIVE LEARNING MODEL ON*. 6(September), 1385–1393.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 17190202
Nama Lengkap : Muhammad Nabil
Tempat/ Tanggal Lahir : Jakarta, 18 Oktober 1995
Alamat lengkap : Bojong Pondok Terong RT003/013 No. 50,
Kelurahan Cipayung Jaya, Kecamatan Cipayung
Kota Depok 16444

II. Pendidikan

1. SDN Pondok Terong 3
2. SMPI Al-Muhajirin
3. SMA Putra Bangsa

III. Riwayat Pengalaman berorganisasi / pekerjaan

1. Magang KPP Pratama Jakarta Cilandak (2016)
2. Magang PT Primagraphia Graha (2023)



Depok, Juni 2024

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Nabil', written over a light blue background.

Muhammad Nabil

HASIL PENGECEKAN TURNITIN

Skripsi

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.scribd.com

Internet Source

1%

2

repository.ub.ac.id

Internet Source

1%

3

anwar-edogawa.blogspot.com

Internet Source

1%

4

text-id.123dok.com

Internet Source

1%

5

elibrary.bsi.ac.id

Internet Source

1%

6

Submitted to Universitas Bung Hatta

Student Paper

1%

7

repository.bsi.ac.id

Internet Source

1%

8

widowati.staff.gunadarma.ac.id

Internet Source

<1%

9

docplayer.info

Internet Source

<1%

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri game di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan, dan salah satu game yang mendapatkan perhatian besar adalah Wuthering Waves, yang dikenal dengan konsep open-world dan grafis yang memukau. Namun, kesuksesan sebuah game tidak hanya ditentukan oleh kualitas grafis dan konsep yang menarik, tetapi juga oleh tingkat kepuasan pemain. Kepuasan pemain adalah faktor penting yang mempengaruhi keberlanjutan permainan, rekomendasi dari mulut ke mulut, dan pembelian dalam game.

Untuk menilai kepuasan pemain, metode *System Usability Scale* (SUS) sering digunakan karena kemampuannya dalam mengevaluasi kegunaan produk digital berdasarkan pengalaman pengguna. Walaupun metode SUS telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian tentang produk digital, studi yang fokus pada tingkat kepuasan pemain game Wuthering Waves menggunakan metode ini masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis tingkat kepuasan pemain Wuthering Waves menggunakan SUS, memberikan wawasan kepada pengembang game mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kepuasan pemain.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembang Wuthering Waves dalam mengenali dan mengatasi masalah yang ada, serta memberikan kontribusi pada literatur akademik di bidang studi game dan penelitian kegunaan. Dengan demikian, hasil penelitian ini bisa menjadi referensi berharga untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan analisis kepuasan pemain game menggunakan metode SUS.

Metode *System Usability Scale* (SUS) telah banyak digunakan dalam berbagai konteks untuk mengevaluasi kegunaan sistem secara subjektif oleh pengguna. Skala ini memberikan gambaran tentang seberapa baik sistem digunakan dari sudut pandang pengguna, dengan skor yang berkisar antara 0 hingga 100. Semakin tinggi skor SUS menandakan semakin baiknya kegunaan sistem tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul yang peneliti ambil, ada beberapa sumber permasalahan yang mungkin menjadi fokus utama dalam penelitian, yaitu:

1. Masalah yang menjadi fokus penelitian adalah mengenai penilaian dan tanggapan orang-orang yang memainkan game Wuthering Waves, baik dari segi gameplay, mekanisme atau puzzle di dalam game, grafis dan music game tersebut.
2. Menganalisa apakah game Wuthering Waves memiliki masalah atau tidak dalam memenuhi tingkat kepuasan pengguna.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tentang Analisis Tingkat Kepuasan Game Wuthering Waves Menurut Player, maka bisa dirumuskan beberapa permasalahan berikut:

1. Apakah pengguna mengerti bagaimana cara memainkan game Wuthering Waves?
2. Berapa lama waktu yang diperlukan pengguna untuk mengerti cara memainkan game Wuthering Waves?
3. Apa saja kendala yang dialami pengguna dalam memainkan game Wuthering Waves?
4. Apakah metode SUS dapat digunakan dengan efektif dan efisien untuk menganalisa game Wuthering Waves?

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penulis mempunyai beberapa hal yang menjadi pokok tujuan dan manfaat, yaitu:

Tujuan:

1. Peneliti ingin bertujuan untuk mengetahui apakah pengguna memahami cara memainkan game Wuthering Waves.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi kendala bagi pengguna dalam cara memainkan game Wuthering Waves.
3. Membuktikan keefektifan metode SUS dalam mengukur kepuasan pengguna terhadap game Wuthering Waves.

Manfaat:

1. Manfaat untuk penulis
Sebagai persyaratan untuk memenuhi syarat kelulusan dalam Program Sarjana (SI) di Program Studi Teknologi Informasi fakultas Teknik dan informatika Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Manfaat untuk objek penelitian
Mengidentifikasi kelemahan dan tantangan tertentu pada game Wuthering Waves dapat memberikan kontribusi kepada pengembang untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas sistem, dengan tujuan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna.
3. Manfaat bagi pembaca
Menyediakan data yang berguna bagi peneliti lain, pemahaman tentang metode *System usability scale* (SUS) dan pengukuran kepuasan pengguna, sehingga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk menyusun laporan skripsi ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan **pengumpulan data yang dapat diukur secara numerik**, sehingga memungkinkan **analisis statistik** yang lebih mendalam.

Sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang relevan dalam penelitian kepuasan pengguna, penulis dapat memanfaatkan kuesioner. Pada skripsi ini, kuesioner disebar menggunakan media *Google Form* kepada 35 orang pemain game Wuthering Waves.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam setiap penelitian, diperlukan penggunaan suatu metode yang sesuai. Pendekatan ini merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam memperoleh proses penarikan kesimpulan. Dalam upaya penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan menggunakan metode sebagai berikut:

A. Kuesioner

Dalam metode yang peneliti teliti, peneliti melakukan kuesioner kepada narasumber yang bersedia menjawab kuesioner yang telah disediakan oleh penulis.

B. Wawancara

Dalam metode ini, penulis dapat memperoleh data dan informasi secara langsung dengan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang akan diajukan, kemudian melakukan interaksi tanya jawab dengan narasumber.

C. Studi Pustaka

Dalam metode ini, hal yang dilakukan oleh penulis berupa pengamatan, wawancara, dan studi pustaka untuk mengumpulkan beberapa referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Referensi tersebut diperoleh melalui internet, jurnal, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan objek penulisan.

1.7 Ruang Lingkup

Ruang lingkup memiliki tujuan untuk mengarahkan penulis untuk melakukan penelitian agar tidak terlalu melenceng dari tujuan awal dalam menyusun laporan skripsi ini. Ruang lingkup penelitian meliputi:

- A. Pengumpulan data dari pemain Wuthering Waves melalui survei menggunakan google form untuk mengukur pengalaman mereka.
- B. Pengukuran kepuasan dengan menggunakan SUS untuk mengevaluasi pengalaman pemain, termasuk kenyamanan dan kepuasan keseluruhan, serta menghitung skor rata-rata SUS.
- C. Menganalisis aspek-aspek game seperti antarmuka pengguna, grafis, alur cerita, dan fitur lainnya untuk melihat apa yang disukai atau tidak disukai oleh pemain.
- D. Mengidentifikasi masalah yang ditemukan dan memberikan rekomendasi kepada pengembang game untuk perbaikan.

1.8 Hipotesis

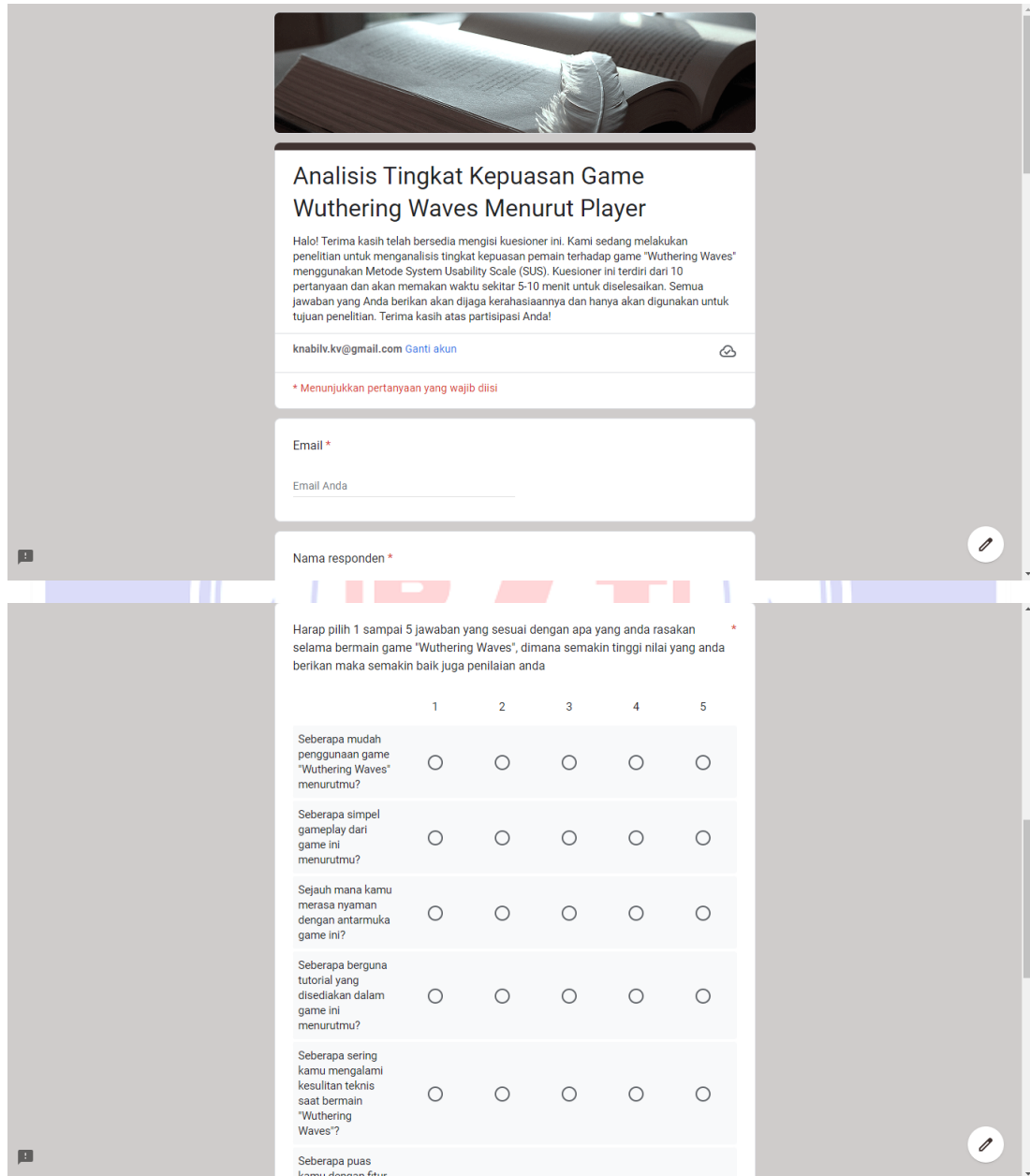
Hipotesis ini diajukan dengan asumsi bahwa terdapat potensi perbedaan antara.

1. Hipotesis nol (H0): Tidak terdapat hubungan positif antara tingkat kepuasan pengguna dengan game Wuthering Waves, yang diukur melalui metode SUS.
2. Hipotesis alternatif (H1): Terdapat hubungan positif antara tingkat kepuasan pengguna dengan game Wuthering Waves, yang diukur melalui metode SUS.



LAMPIRAN

Google Form:



The screenshot shows a Google Form titled "Analisis Tingkat Kepuasan Game Wuthering Waves Menurut Player". The form includes a header image of an open book, a description of the research purpose, a contact email (knabilv.kv@gmail.com), and a list of six Likert-scale questions about game satisfaction. The questions are: "Seberapa mudah penggunaan game 'Wuthering Waves' menurutmu?", "Seberapa simpel gameplay dari game ini menurutmu?", "Sejauh mana kamu merasa nyaman dengan antarmuka game ini?", "Seberapa berguna tutorial yang disediakan dalam game ini menurutmu?", "Seberapa sering kamu mengalami kesulitan teknis saat bermain 'Wuthering Waves'?", and "Seberapa puas kamu dengan fitur-". Each question has five radio button options labeled 1 to 5.

Analisis Tingkat Kepuasan Game Wuthering Waves Menurut Player

Halo! Terima kasih telah bersedia mengisi kuesioner ini. Kami sedang melakukan penelitian untuk menganalisis tingkat kepuasan pemain terhadap game "Wuthering Waves" menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan dan akan memakan waktu sekitar 5-10 menit untuk diselesaikan. Semua jawaban yang Anda berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk tujuan penelitian. Terima kasih atas partisipasi Anda!

knabilv.kv@gmail.com [Ganti akun](#)

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Email *

Email Anda

Nama responden *

Harap pilih 1 sampai 5 jawaban yang sesuai dengan apa yang anda rasakan selama bermain game "Wuthering Waves", dimana semakin tinggi nilai yang anda berikan maka semakin baik juga penilaian anda

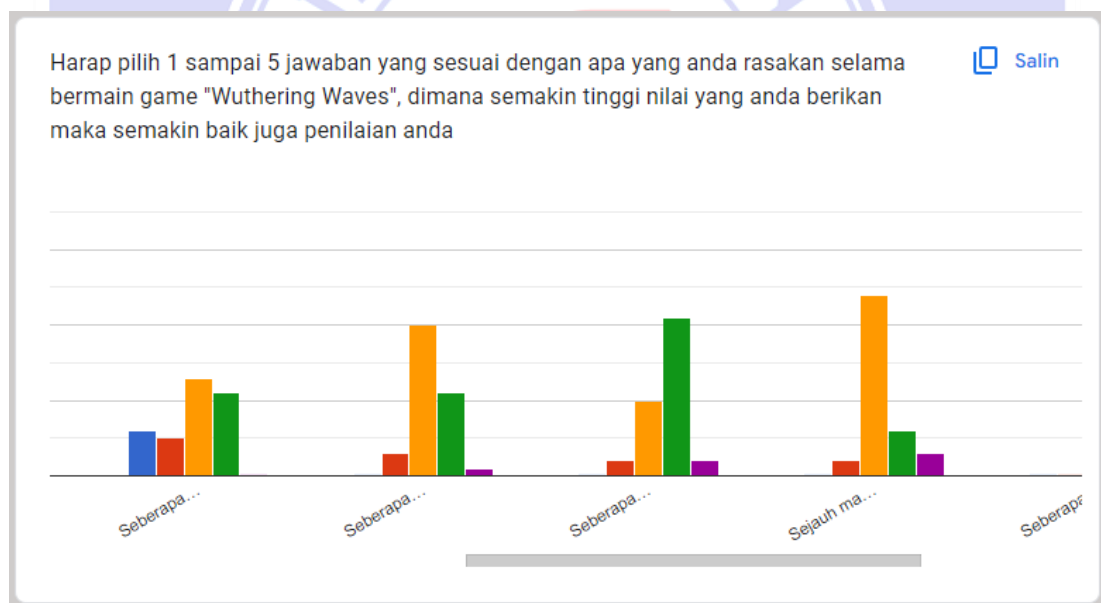
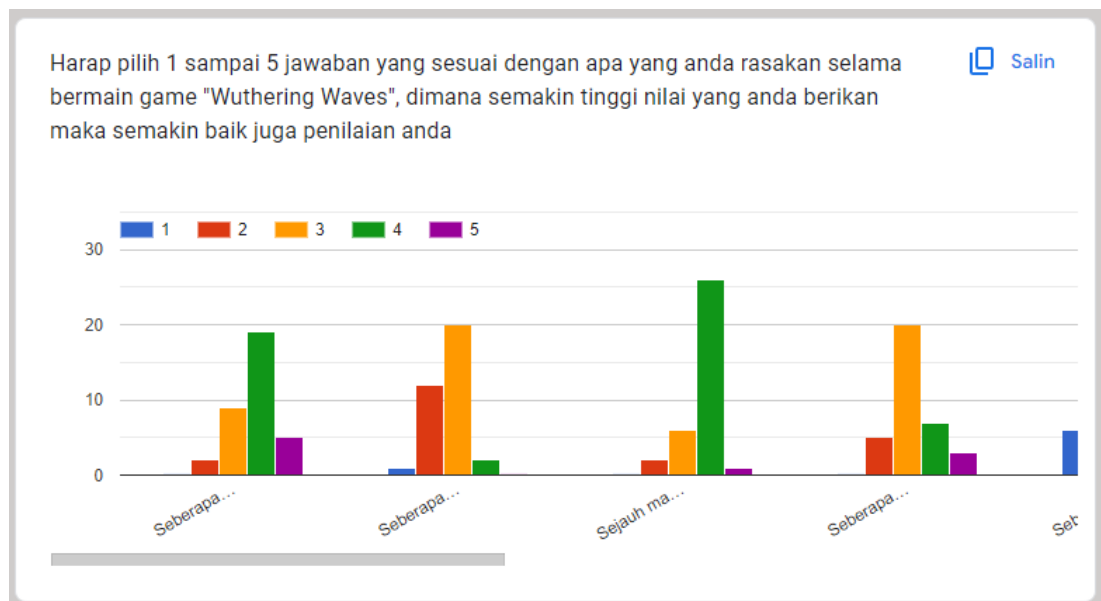
	1	2	3	4	5
Seberapa mudah penggunaan game "Wuthering Waves" menurutmu?	☐	☐	☐	☐	☐
Seberapa simpel gameplay dari game ini menurutmu?	☐	☐	☐	☐	☐
Sejauh mana kamu merasa nyaman dengan antarmuka game ini?	☐	☐	☐	☐	☐
Seberapa berguna tutorial yang disediakan dalam game ini menurutmu?	☐	☐	☐	☐	☐
Seberapa sering kamu mengalami kesulitan teknis saat bermain "Wuthering Waves"?	☐	☐	☐	☐	☐
Seberapa puas kamu dengan fitur-	☐	☐	☐	☐	☐

Seberapa puas kamu dengan fitur-fitur yang ada dalam game ini?	☐	☐	☐	☐	☐
Seberapa responsif menurutmu sistem pertarungan di game ini?	☐	☐	☐	☐	☐
Sejauh mana variasi permainan di game ini bisa membuat kamu betah?	☐	☐	☐	☐	☐
Seberapa puas kamu dengan kualitas grafis dan desain visual di game ini?	☐	☐	☐	☐	☐
Seberapa besar kemungkinan kamu merekomendasikan game "Wuthering Waves" kepada teman-teman kamu?	☐	☐	☐	☐	☐

Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai berbagai aspek pengalaman bermain "Wuthering Waves" dari sudut pandang kepuasan dan kegunaan. Terima kasih atas partisipasinya!

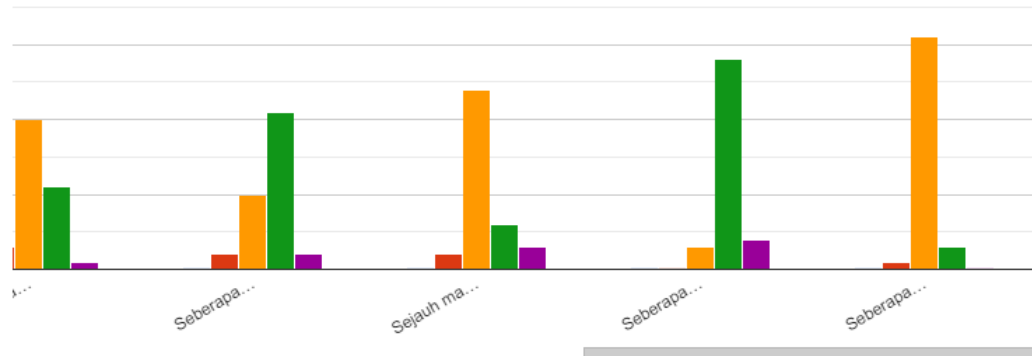


Statistik Jawaban Responden:



Harap pilih 1 sampai 5 jawaban yang sesuai dengan apa yang anda rasakan selama bermain game "Wuthering Waves", dimana semakin tinggi nilai yang anda berikan maka semakin baik juga penilaian anda

 [Salin](#)



UNIVERSITAS