



## Analisis Pengalaman Pengguna *Game Visual Novel* Asal Usul Kota Surabaya Menggunakan Metode *Usability Testing*

\*Ashafidz Fauzan Dianta<sup>1</sup>, Artiarini Kusuma Nurindiyani<sup>2</sup>, Zakha Maisat Eka Darmawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknologi Game, Departemen Teknologi Multimedia Kreatif, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Jl. Raya ITS – Kampus PENS, Surabaya, Jawa Timur

Email: <sup>1</sup>ashafidz@pens.ac.id, <sup>2</sup>artiarini@pens.ac.id, <sup>3</sup>zakha@pens.ac.id

### ABSTRACT

*A visual novel game is a visual communication design product that integrates graphic design through visual styles, visual character designs, and narrative designs accompanied by interactive communicative story construction. Games with the best storytelling and the ability to communicate historical chronology and cultural facts are synonymous with visual novel games. In the previous study, the Visual Novel Folklore Game of the Origins of the City of Surabaya featured puzzle and dialogue mechanics to build a more interactive narrative with the user. In addition, there is a branching narrative where users can make decisions by choosing which point of view the user wants to play. Several stages in this study include data collection, usability testing, data analysis, and conclusion. The results of this user experience analysis research overview several usability aspects that should be concerned in the subsequent game development. The usability aspects tested are Learnability, Memorability, Efficiency, Error, and Satisfaction. Of the 114 respondents involved in this study, the highest average score was obtained for the satisfaction aspect, which was 4.17, while the lowest average score was for the error aspect, which was 3.83, the games is easy to play and get satisfying results in every aspect of usability, the games is easy to play and achieves satisfactory results in each usability parameter.*

*Keywords : folklore; visual novel; usability testing; storyline*

### ABSTRAK

*Game visual novel merupakan sebuah produk desain komunikasi visual yang terdiri dari desain grafis dengan pilihan gaya visual, desain karakter visual, dan desain naratif visual yang disertai dengan konstruksi cerita komunikatif interaktif. Game visual novel dinilai sebagai game dengan story telling terbaik dengan kemampuan mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya. Game Visual Novel Cerita Rakyat Asal Usul Kota Surabaya yang telah dibuat pada penelitian sebelumnya memiliki fitur mekanik puzzle dan dialog untuk membangun narasi yang lebih interaktif dengan pengguna. Selain itu terdapat percabangan narasi dimana pengguna dapat membuat keputusan dengan memilih sudut pandang mana yang pengguna ingin mainkan. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain pengumpulan data, pengujian usability testing, analisis data dan pengambilan kesimpulan. Hasil dari penelitian analisis pengalaman pengguna ini berupa deskripsi terkait aspek usability apa saja yang harus diperhatikan untuk pengembangan game lebih lanjut. Aspek usability yang diuji adalah Learnability (Kemudahan), Memorability (Mudah Diingat), Efficiency (Efisiensi), Error (Kesalahan) serta Satisfaction (Kepuasan). Dari 114 responden yang terlibat dalam penelitian ini, nilai rata-rata tertinggi diperoleh pada aspek satisfaction yaitu sebesar 4.17, sedangkan nilai rata-rata terendah pada aspek error yaitu sebesar 3.83. Secara keseluruhan game ini mudah dimainkan dan mendapatkan hasil yang memuaskan di setiap aspek usability.*

*Kata kunci : cerita rakyat; visual novel; usability testing; storyline*

## 1. PENDAHULUAN

*Game Visual Novel* (VN) merupakan video game yang berupa novel interaktif yang menampilkan *teks* untuk menyampaikan narasi dari setiap karakter yang disertai dengan gambar dan efek suara. *Game* VN berasal dari Jepang sehingga kebanyakan gambarnya menggunakan *style anime*. Pengguna memainkan game ini dengan membaca dialog atau narasi dan mengikuti alur cerita yang disuguhkan. Elemen *gameplay* pada *game* VN biasanya sebagian besar terbatas hanya melakukan klik atau *tap* untuk melanjutkan *teks*, grafik dan suara selama *game* berlangsung.

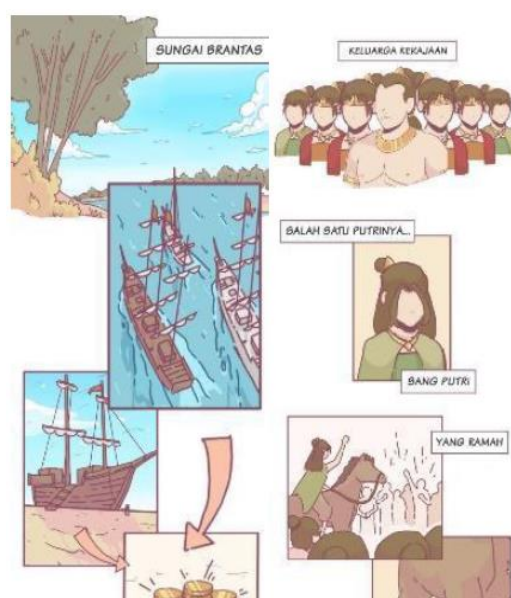
Pengembangan *game* VN telah dilakukan pada penelitian terdahulu, seperti penelitian untuk pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa Sekolah Menengah Pertama, dimana penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya motivasi belajar siswa. *Game* VN yang dibuat dinyatakan efektif, ini dibuktikan dengan hasil tes belajar yang sebelumnya rata-rata 57,5 meningkat menjadi 82,9 (Satrio & Gafur, 2017). Penelitian yang lain yakni pengembangan *game* VN untuk mengenalkan bahasa Jepang, dimana

pada penelitian tersebut terdapat dua metode pengujian kelayakan. Pengujian kelayakan pertama dilakukan pada ahli materi menunjukkan persentase sebesar 92,5%. Sementara pengujian kelayakan kedua dilakukan oleh pada ahli media menunjukkan persentase sebesar 88% (Ningrum & Bethvine, 2019).

Saat ini budaya lokal hanya dikenalkan melalui buku bacaan sehingga menyebabkan kurangnya minat masyarakat dalam mempelajari budaya dan adat lokal (Atan et al., 2020). *Game* VN dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pengenalan sejarah atau budaya. Seperti penelitian pengembangan *game* VN sejarah kemerdekaan Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman pengguna, *game* ini memiliki fitur pengulangan materi dan cerita (Khoir, 2022). Penelitian yang lain yakni perancangan *game* VN tentang sejarah peristiwa heroik Bandung Lautan Api (Matatula & Shandi, 2021). Pemanfaatan konten lokal dapat dibagi menjadi beberapa bagian seperti pakaian daerah, makanan daerah, asal-usul daerah, budaya, dan cerita rakyat dan lain sebagainya. Seiring perkembangan zaman dan teknologi di Indonesia, anak-anak dan remaja lebih menyukai video

*game* dan teknologi canggih lainnya daripada cerita rakyat nusantara sehingga hilang secara perlahan karena cerita rakyat hanya diwariskan secara lisan (S & Hermita, 2020).

Metode *usability testing* merupakan proses untuk mengevaluasi tampilan antarmuka atau *user experience* (UX) terhadap produk aplikasi supaya pengguna dapat dengan mudah menggunakan. Terdapat lima aspek yang dinilai pada metode ini yakni: *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *error*, dan *satisfaction* (Nielsen, 2012). Pengujian produk *game* dengan metode *usability testing* telah dilakukan pada penelitian sebelumnya, seperti penelitian *tangible game* sebagai media promosi candi. Dari lima aspek *usability* yang diuji, dapat disimpulkan bahwa produk *game* tersebut secara keseluruhan mendapatkan nilai yang baik yakni diatas 3,5 (Rizky & Pudrianisa, 2019). Penelitian lain telah dilakukan yaitu dengan menganalisis *user interface* pada *game visual novel* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian tersebut terdapat sepuluh poin besar *evaluasi heuristic* dengan menerapkan metode campuran analisis kuantitatif dan kualitatif dalam pengujian antarmuka yang telah dirancang (Deli, 2021).



Gambar 1. *Game* VN Cerita Asal Usul Kota Surabaya

Media *game* VN cerita rakyat asal usul Kota Surabaya tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan budaya cerita rakyat, namun juga sebagai pengenalan mekanik baru dalam memainkan *game* dengan *genre* VN. Gambar 1 ditunjukkan mekanik *scroll* sebagai bentuk penyampaian cerita dengan didukung tampilan visual di setiap narasi ceritanya. Alur cerita yang terdapat di dalam *game* ini dibagi menjadi beberapa bagian atau *chapter*. Salah satu *chapter* pengguna dapat memilih peran sebagai salah satu karakter, di setiap pilihan memiliki alur cerita yang berbeda sesuai dengan sudut pandang dari karakter yang dipilih, seperti dijabarkan pada Gambar 2.



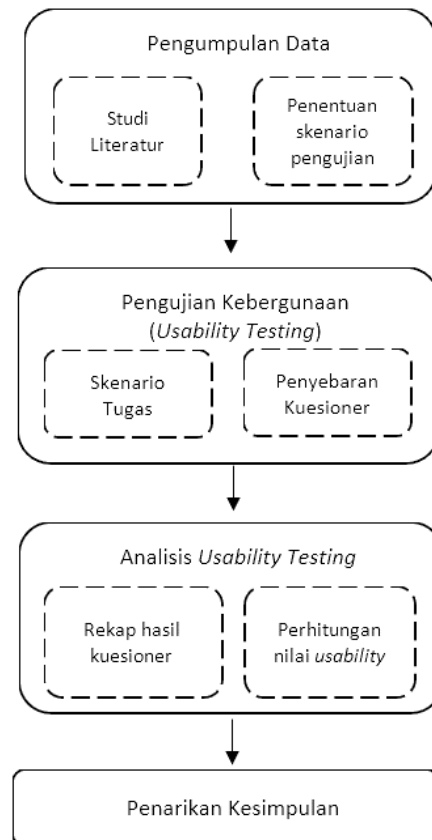
Gambar 2. Alur Cerita pada Chapter 3

Penelitian ini bertujuan menghasilkan aspek *usability* apa saja yang harus diperhatikan untuk mengembangkan *game* lebih lanjut, serta untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam bermain *game* VN cerita asal usul Kota Surabaya. Terdapat lima aspek *usability* yang digunakan didalam proses pengujian, yaitu *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*.

## 2. METODE

Pada penelitian ini, yang akan dijadikan objek adalah *Game* VN Cerita Rakyat Asal Usul Kota Surabaya. Adapun metode penelitian yang akan dilakukan adalah gabungan penelitian kualitatif dan kuantitatif (*mix method*) dengan menggunakan lima aspek yang ada pada *usability testing*. Gambar 3 ditunjukkan empat tahapan yang dilakukan untuk melaksanakan metode

ini yakni studi literatur dan penentuan skenario pengujian, skenario tugas dan penyebaran kuesioner, analisis data dan yang terakhir adalah penarikan kesimpulan.



Gambar 3. Metode Penelitian

### 2.1. Pengumpulan Data

Tahap awal adalah pengumpulan data yang terdiri dari studi literatur yang bertujuan sebagai referensi dari penelitian terdahulu terkait dengan *usability testing*. Sumber utama studi literatur didapatkan dari jurnal yang terbit lima tahun terakhir.

*Likert scale* atau skala likert merupakan skala penelitian yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat. Serangkaian pernyataan diberikan kepada responden untuk melengkapi kuesioner guna menunjukkan tingkat persetujuan. Tingkat persetujuan yang dimaksud dijabarkan pada Tabel 1 dimana terdapat 1 sampai 5 pilihan. Skala likert dipilih dalam penelitian ini karena mudah diterapkan dalam membuatnya daripada skala pengukuran lain. Terdapat dua bentuk pernyataan, yakni pernyataan positif yang berfungsi mengukur sikap positif. Skala likert dapat membandingkan skor subyek dengan kelompok normatif nya.

Tabel 1. Skoring Skala *Likert*

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Tidak Yakin	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

## 2.2. Usability Testing

*Usability* atau kebergunaan dapat diartikan interaksi pengguna dengan aplikasi atau sistem sehingga pengguna memiliki pengalaman menggunakan aplikasi dengan mudah dan cepat (Riyadi & James, 2021). Sebuah aplikasi jika dapat

menghilangkan atau meminimalkan kesalahan pengguna dapat meningkatkan usability dan kepuasan pengguna. Dalam tahapan ini dilakukan pengujian *usability* terhadap aplikasi *game* VN. Pengujian skenario tugas dilakukan oleh pengguna atau responden untuk mencapai tujuan dari evaluasi. Selain itu, penyebaran kuesioner kepada pengguna dilakukan dalam tahapan pengujian serta melakukan wawancara singkat guna menggali lebih dalam kenyamanan pengguna dalam memainkan *game*. Pengguna atau responden adalah mahasiswa pada dua Program Studi yang ada di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya yakni Prodi Teknologi *Game* dan Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia yang secara aktif sering menggunakan aplikasi *mobile*.

## 2.3. Analisis Usability Testing

Tahapan berikutnya adalah melakukan analisis data-data yang telah dikumpulkan dari responden. Aspek-aspek yang diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Aspek *Learnability*

Aspek ini mengukur seberapa mudah pengguna baru saat memainkan *game* ini pertama kali. Jenis pertanyaan yang dibuat seperti,

tampilan visual seperti teks dan tombol apakah mudah dicari atau terbaca oleh pengguna.

#### b. Aspek *Memorability*

Aspek *memorability* atau mudah diingat ini mengukur seberapa ingat atau cepat pengguna ketika memainkan *game* ini kembali setelah jangka waktu tertentu.

#### c. Aspek *Efficiency*

Aspek ini adalah pengukuran terhadap tingkat kecepatan pengguna memainkan *game* ini. Aspek ini dapat mengukur seberapa mudah tampilan yang dibuat dapat mencapai tujuan dari dibuatnya *game* tersebut. Dimana tujuan dari *game* ini yakni, pengguna dapat memahami alur cerita pada *game*.

#### d. Aspek *Error*

Aspek *error* bertujuan untuk mengukur seberapa banyak kesalahan (*error*) yang dihasilkan oleh *game*.

#### e. Aspek *Satisfaction*

Aspek ini mengukur seberapa tinggi tingkat kepuasan pengguna setelah memainkan *game* ini.

## 2.4. Penarikan Kesimpulan

Pada tahapan ini data-data yang telah terkumpul dan dianalisis

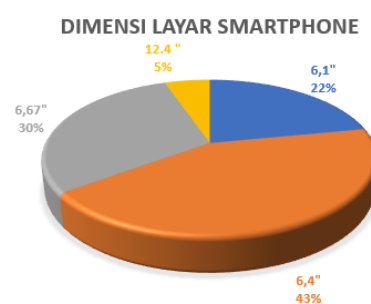
menggunakan pengujian *usability* dilakukan penarikan kesimpulan. Selanjutnya memberikan rekomendasi saran untuk perbaikan jenis *game* dengan *genre* VN.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Analisis Deskriptif

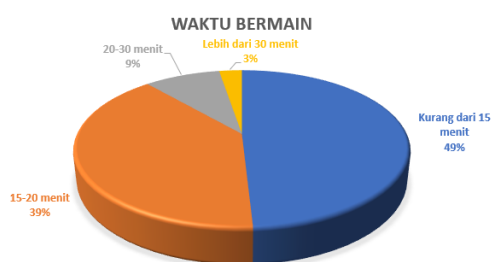
Terdapat 114 responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini, yakni 93 responden laki-laki dan 21 responden perempuan yang berasal dari mahasiswa dari dua program studi yakni Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia dan Prodi Teknologi Game Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.

Saat pengguna memainkan *Game* VN Cerita Rakyat Asal Usul Kota Surabaya menggunakan *smartphone android* dengan dimensi layar dibawah 6,67 inci sebanyak 108 responden. Sedangkan 6 responden menggunakan *tablet* dengan ukuran layar 12,4 inci, seperti ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Dimensi Layar *Smartphone* Pengguna

Gambar 5 dapat dijelaskan, terdapat 56 responden dari 114 responden dapat menyelesaikan *game* ini kurang dari 15 menit. Sedangkan 3 responden membutuhkan waktu lebih dari 30 menit untuk menyelesaikan *game* ini.



Gambar 5. Waktu Bermain Pengguna

### 3.2. Analisis Usability Testing

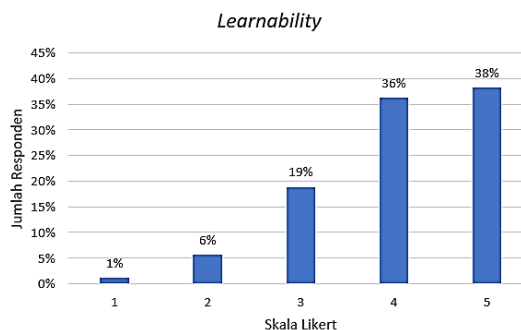
#### a. Aspek *Learnability*

Terdapat dua pertanyaan pada aspek *learnability* yang bertujuan untuk mengukur apakah tampilan *game* yang telah dibuat memudahkan pengguna untuk menggunakannya. Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa rata-rata pengguna memberikan penilaian skor 4,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna mudah mempelajari tampilan visual (teks, tombol, gambar) yang telah dibuat.

Tabel 2. Hasil analisis aspek *learnability*

Pertanyaan	Skor					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Tampilan visual <i>game</i> yang dibuat mudah dipahami dan dipelajari	1	4	14	49	46	4,18
Teks yang digunakan pada <i>game</i> , jelas dan sesuai dengan proporsi	1	3	18	42	50	4,20
Ukuran tombol yang digunakan sudah proporsional	0	4	18	48	44	4,16
Saya dapat menggunakan <i>game</i> ini tanpa instruksi tertulis	3	15	36	26	34	3,64
	Rata-rata					4,05

Tampilan visual <i>game</i> yang dibuat mudah dipahami dan dipelajari	1	4	14	49	46	4,18
Teks yang digunakan pada <i>game</i> , jelas dan sesuai dengan proporsi	1	3	18	42	50	4,20
Ukuran tombol yang digunakan sudah proporsional	0	4	18	48	44	4,16
Saya dapat menggunakan <i>game</i> ini tanpa instruksi tertulis	3	15	36	26	34	3,64
	Rata-rata					4,05



Gambar 6. Grafik Aspek *Learnability*

Gambar 6 dapat dijelaskan, dari 4 pertanyaan pada aspek *learnability* didapat 38% responden memberikan skor 5 (sangat setuju) dan hanya 1% responden yang memberikan skor 1 (sangat tidak setuju). Sedangkan 19% responden memberikan skor 3 (tidak yakin) dari pertanyaan yang diberikan.

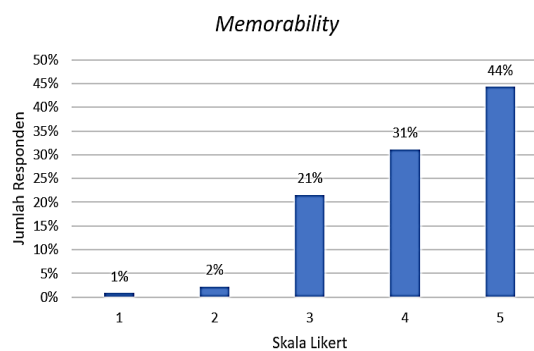
#### b. Aspek *Memorability*

Aspek ini bertujuan untuk mengukur kemampuan pengguna dalam mengingat peletakan tombol navigasi pada *game*. Tabel 3 dapat dijelaskan rata-rata responden memberikan penilaian 4,16 dari dua pertanyaan yang diberikan. Pengguna merasa mudah mengingat peletakan tombol dan mekanik yang ada pada *game*.

Tabel 3. Hasil analisis aspek *memorability*

Pertanyaan	Skor					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Saya mudah mencari tombol menu dan dapat menampilkan informasi dengan cepat	1	3	30	38	42	4,03
Jika saya memainkan <i>game</i> ini lagi, saya akan mudah mengingat peletakan tombol dan mekanik yang digunakan	1	2	19	33	59	4,29
Rata-rata					4,16	

Terdapat 44% responden yang memberikan skor 5 pada aspek *memorability* dan hanya 1% responden yang memberikan skor 1 seperti disajikan pada Gambar 7. Sedangkan 21% responden memberikan skor 3.



Gambar 7. Grafik Aspek *Memorability*

c. Aspek *Efficiency*

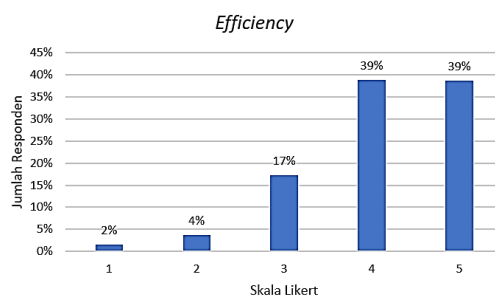
Aspek *efficiency* bertujuan untuk mengukur seberapa efisien tampilan visual maupun alur cerita yang telah dibuat pada *game* mudah dipahami oleh pengguna. Tabel 4 dapat dijelaskan, dari 4 pertanyaan yang diberikan pada aspek ini, nilai tertinggi didapat pada penggunaan *icon* dan *background* yang dibuat pada *game*. Pembuatan latar dan *environment* dibuat berdasarkan referensi waktu pada zaman kerajaan Singosari, dan latar waktu yang digunakan merupakan latar waktu Kerajaan Singosari dengan suasana dan tempat yang berpengaruh untuk tampilan karakter dan *environment*. Karakter merupakan faktor penting untuk jalannya sebuah cerita dalam *game* VN. Sedangkan nilai terendah didapat pada pertanyaan kenyamanan pengguna dalam menggunakan mekanik *scroll*. Namun secara

keseluruhan aspek *efficiency* rata-rata mendapatkan nilai 4,09.

Tabel 4. Hasil analisis aspek *efficiency*

Pertanyaan	Skor					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Icon dan background yang digunakan sesuai dengan tema game	1	0	5	48	60	4,46
Saya merasa nyaman menggunakan mekanik game (scroll) yang telah dibuat	2	10	26	41	35	3,85
Pembagian alur cerita (chapter) yang dibuat membantu memudahkan memahami alur cerita game	4	4	20	41	45	4,04
Latar musik yang digunakan sesuai dengan elemen visual (karakter dan latar) yang telah dibuat	0	3	28	47	36	4,02
	Rata-rata					4,09

Gambar 8 dapat dijelaskan, dari 4 pertanyaan pada aspek *efficiency* didapat 39% responden memberikan skor 5 (sangat setuju) dan 2% responden yang memberikan skor 1 (sangat tidak setuju).



Gambar 8. Grafik Aspek *Efficiency*

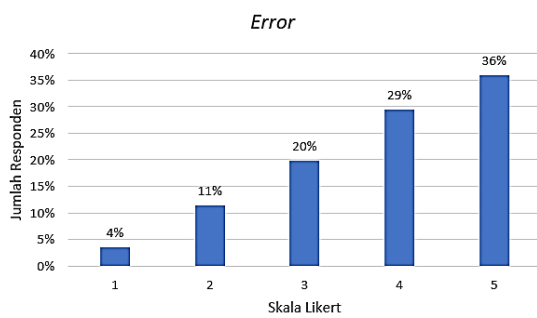
#### d. Aspek *Error*

Aspek ini digunakan untuk mengukur *bug* atau *error* saat pengguna memainkan game. Tabel 5 dapat dijelaskan masih terdapat *bug* atau *error* yang ada pada game sehingga skor yang didapat rata-rata 3,83.

Tabel 5. Hasil analisis aspek *error*

Pertanyaan	Skor					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Saya tidak menemukan <i>bug</i> / <i>error</i> saat memainkan game	6	16	21	27	44	3,76
Saya tidak melihat adanya ketidak konsistenan selama saya menggunakan game	2	10	24	40	38	3,89
	Rata-rata					3,83

Terdapat 36% responden yang memberikan skor 5 dan 4% responden memberikan skor 1 pada aspek *error*, Sedangkan 20% responden menjawab tidak yakin (skor 3), seperti dijabarkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Grafik Aspek Error

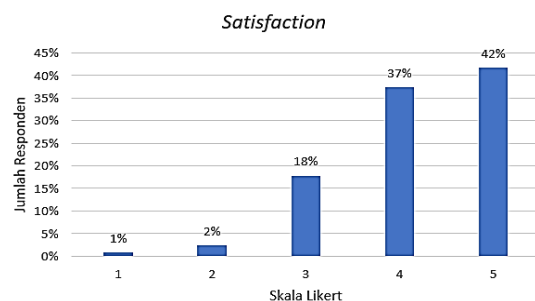
e. Aspek Satisfaction

Terdapat tujuh pertanyaan pada aspek *satisfaction* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam memainkan *game* yang telah dibuat. Rata-rata pengguna memberikan skor 4,17. Skor tertinggi didapat pada pertanyaan elemen visual yang digunakan pada *game* sebesar 4,41, dan skor terendah pada pertanyaan fitur mekanik *puzzle* dan *tap* yakni sebesar 3,83. Berikut Tabel 6 dan Gambar 10 analisis aspek *satisfaction*.

Tabel 6. Hasil analisis aspek *satisfaction*

Pertanyaan	Skor					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Saya senang dengan desain elemen visual (karakter dan latar) cerita yang dibuat	0	1	14	36	63	4,41
<i>Game</i> ini membantu saya untuk mengenal cerita asal-usul Kota Surabaya	1	4	15	41	53	4,24

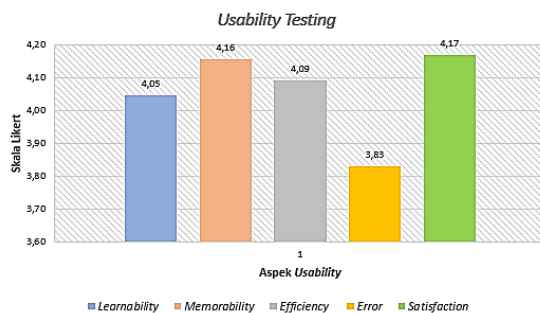
<i>Game</i> ini menambah wawasan saya terhadap warisan budaya Indonesia	1	1	12	38	62	4,39
<i>Game</i> yang telah dibuat sangat layak digunakan karena sesuai dengan informasi yang disajikan	0	2	18	45	49	4,24
Saya merasa senang memainkan mekanik <i>game puzzle</i> dan <i>tap</i>	2	6	31	45	30	3,83
Saya akan merekomendasikan teman saya untuk memainkan <i>game</i> ini	2	4	33	43	32	3,87
Secara keseluruhan saya puas dengan produk <i>game</i> yang telah dibuat	0	1	19	50	44	4,20
Rata-rata						4,17



Gambar 10. Grafik Aspek Satisfaction

Gambar 10 dapat dijelaskan, 42% responden memberikan skor 5 (sangat setuju) dan 1% responden memberikan skor 1 (sangat tidak setuju) dari pertanyaan yang

diberikan pada aspek *satisfaction*. Berikut Gambar 11 menunjukkan grafik lima aspek *usability*.



Gambar 11. Grafik lima Aspek *Usability*

Berdasarkan Gambar 11 rata-rata nilai tertinggi dari lima aspek yang diuji, diberikan responden untuk aspek *satisfaction* yaitu sebesar 4.17, Sedangkan nilai terendah pada aspek *error* yaitu sebesar 3.83. Untuk tiga aspek yang lain rata-rata mendapatkan nilai diatas 4.00.

#### 4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis hasil pekerjaan, diperoleh kesimpulan yaitu, *game* ini telah berhasil dibuat dengan tujuan awal yakni untuk mengenalkan cerita asal-usul Kota Surabaya serta untuk menambah wawasan terhadap warisan budaya Indonesia. Pengguna memberikan skor tinggi dari salah satu pertanyaan yang diberikan pada aspek *satisfaction* yang mendapatkan skor 4,39. Metode pengujian menggunakan *usability testing* dapat diaplikasikan

untuk menilai *game* ber-genre VN. Elemen visual baik karakter maupun latar, sangat berpengaruh terhadap pemahaman pengguna dalam memahami alur cerita yang ingin disampaikan kedalam *game* dengan genre VN. Mekanik *puzzle* dan *tap* dapat digunakan sebagai alternatif gamifikasi dalam *game* VN supaya pengguna mendapatkan pengalaman baru saat bermain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Atan, A., Indra, Z., & Febtriko, A. (2020). Perancangan Game Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Adat Melayu Riau. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1), 54–66. <https://doi.org/10.36341/rabit.v5i1.963>
- Deli, D. (2021). Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(1), 9–20. <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i1.2749>
- Khoir, M. H. (2022). *Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia* [Universitas Sebelas Maret]. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/28533>
- Matatula, J. J., & Shandi, Y. J. (2021). Perancangan Perangkat Lunak Visual Novel Peristiwa Bandung

- Lautan Api. *Media Informatika*, 20(2), 131–136.  
<https://doi.org/10.37595/mediainfo.v20i2.75>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*.  
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Ningrum, S. A., & Bethvine, Y. (2019). Pengembangan Media Game Visual Novel Untuk Mengenalkan Dongeng Jepang Momotarou. *HIKARI (Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang)*, 3(1).
- Riyadi, A., & James, J. (2021). Analisis Usability Testing pada User Interface dalam Game Idle Breeder. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 5(2), 1–8.  
<https://doi.org/10.30871/jamn.v5i2.3782>
- Rizky, & Pudrianisa, S. L. G. (2019). Pengujian Usability Pada Tangible Game Sebagai Media Promosi Candi. *INFOS Journal - Information System Journal*, 2(1).  
<https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INFOSJournal/article/view/2423>
- S, N. E., & Hermita, R. (2020). Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore “The Origin of Lake Toba” using Renpy Visual Novel Engine. *SISFOTENIKA*, 11(1), 47.  
<https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1054>
- Satrio, A., & Gafur, A. (2017). Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1.  
<https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10140>