

Evaluasi Game XYZ Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire dan Pengembangan Prototipe Rekomendasi

1st Arief Rahman Sudibyo

Fakultas Informatika
Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

arahmans@students.telkomuniversity.ac.id

2nd Arfive Gandhi

Fakultas Informatika
Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

arfivegandhi@telkomuniversity.ac.id

3rd Veronikha Effendy

Fakultas Informatika
Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

veffendy@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Game XYZ merupakan game yang mempunyai genre idle game pertama yang dikeluarkan oleh Extreme Justice selaku developer dari game ini, sehingga berpotensi memiliki user baru. User Experience sangat penting untuk kesuksesan sebuah game di pasaran, terutama untuk game yang baru saja dirilis. Hal ini juga dikarenakan persaingan pada pasar mobile game yang semakin ketat, sehingga membuat developer dari sebuah game harus terus menciptakan inovasi agar produk nya tidak mudah ditinggalkan oleh para user nya. Dan UX yang dirancang tidak baik dan tidak mudah dioperasikan akan membuat pengguna kesulitan mempelajari dan mengoperasikannya sehingga akan menjadikan sistem tersebut mudah ditinggalkan. Oleh karena itu penulis mengevaluasi game XYZ dengan menggunakan metode Game Experience Questionnaire, metode ini adalah metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi Game Experience secara reliable, valid dan sensitif. Game Experience Questionnaire adalah pendekatan evaluasi pada metode-metode sebelumnya yang hanya bergantung pada indikator-indikator tertentu untuk mengukur Game Experience sehingga cocok digunakan untuk mengevaluasi UX pada game.

Kata kunci—game experience questionnaire, idle game, user experience.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game XYZ merupakan game yang mempunyai genre idle game pertama yang dikeluarkan oleh Extreme Justice selaku developer dari game ini, sehingga berpotensi memiliki user baru. Game ini juga menasar target pasar mereka kepada pemain mobile game yang berusia 15-35 tahun. User experience sangat penting untuk kesuksesan sebuah game di pasaran, terutama untuk game yang baru saja dirilis. Hal ini juga disebabkan persaingan pada pasar mobile game yang semakin ketat, sehingga membuat developer dari sebuah game harus terus menciptakan inovasi agar produknya tidak mudah ditinggalkan oleh para user nya. User experience yang dirancang tidak baik dan tidak mudah dioperasikan akan membuat pengguna kesulitan mempelajari dan mengoperasikannya sehingga menjadikan sistem tersebut mudah ditinggalkan [1].

Sebelumnya, telah dilakukan pra-riset terkait usability pada game XYZ. Pra-riset ini dilakukan sebelum penelitian memasuki tahap pengujian menggunakan metode Game

Experience Questionnaire (GEQ). Responden yang dibutuhkan pada pra-riset ini berusia 15-35 tahun, dan pernah memainkan game pada smartphone nya masing-masing. Didapatkan beberapa masalah, yaitu mengenai fungsi menu yang belum sesuai dengan keinginan pengguna, navigasi yang membingungkan, serta pemilihan icon yang sulit untuk dipahami dan diingat. Hal ini mengindikasikan bahwa ada kekurangan pada aspek Learnability, Efficiency, dan Memorability.

B. Topik dan Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang ada, muncul topik dan batasan masalah, yakni:

Bagaimana hasil pra-riset yang telah dilakukan pada game XYZ dengan menguji usability pada game XYZ?

Bagaimana hasil evaluasi user experience pada game XYZ dengan menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ) ?

Bagaimana rekomendasi perbaikan pada aplikasi game XYZ berdasarkan hasil pengujian Game Experience Questionnaire (GEQ) untuk meningkatkan user experience pada game XYZ?

C. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan penelitian, antara lain:

Mengetahui kekurangan yang terdapat pada game XYZ dengan menguji usability pada game XYZ

Menghasilkan hasil evaluasi user experience pada game XYZ dengan menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ).

Menghasilkan rekomendasi perbaikan pada game XYZ berdasarkan hasil pengujian, untuk meningkatkan user experience pada game XYZ.

II. KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

Terdapat beberapa Landasan Teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain seperti definisi game, User Experience, Game Experience Questionnaire, Design Thinking, Game XYZ.

1. Game

Game dapat dipahami sebagai kegiatan pemecahan masalah, didekati dengan sikap yang menyenangkan. Game juga merupakan hal yang membuat para pemain senang memainkannya. Game yang bagus adalah game yang dapat melibatkan user secara aktif dan memiliki jumlah tantangan yang tepat, tidak terlalu sedikit atau terlalu banyak. Sikap orang saat bermain game bisa berbeda ketika orang tersebut tidak bermain game, karena saat bermain, mereka akan merasa seperti berada di dunia game yang dibuat [2].

2. User Experience

Pengalaman pengguna atau yang biasa disebut User Experience (UX) adalah sudut pandang dan opini seseorang yang dihasilkan dari penggunaan produk, sistem atau layanan. Lebih sederhana, User Experience adalah bagaimana perasaan pengguna terhadap setiap interaksi yang sedang pengguna hadapi dengan apa yang ada di depan pengguna saat pengguna menggunakannya [3]. Untuk mencapai user experience yang baik, suatu produk harus memiliki kesesuaian yang baik antara fungsionalitas produk dan kebutuhan pengguna. Hal ini kemudian menentukan apakah produk tersebut memiliki nilai atau tidak. Kemudian, jika produk mudah digunakan untuk pertama kalinya, maka produk tersebut dapat membuat pengguna senang menggunakannya. Terakhir, produk harus mudah digunakan untuk mencapai atau melakukan hal-hal yang diinginkan pengguna. Ini adalah empat hal penting untuk pengalaman pengguna yang baik.

3. Game Experience Questionnaire

Game Experience Questionnaire adalah metode yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman bermain game secara andal, valid, dan sensitif [2]. Game Experience Questionnaire juga salah satu pendekatan evaluatif terhadap metode sebelumnya yang hanya mengandalkan metrik tertentu untuk mengukur pengalaman bermain game. Metode ini telah menyediakan daftar pernyataan yang digunakan. Penilaian dilakukan dengan menghitung nilai tiap komponen yakni menjumlahkan nilai tiap item yang ada pada tiap komponen dan membaginya sejumlah item yang dijumlahkan [4]. Pada metode ini terdapat 3 modul yang terdiri dari beberapa pertanyaan.

Core Module, merupakan bagian utama dari GEQ. Pada modul ini terdapat pertanyaan yang dinilai berdasarkan tujuh variabel, yaitu immersion dalam game, alur dari game, kemampuan user terhadap game, tensi dari game, tantangan yang dirasakan, serta positif dan negatif selama bermain.

Social Presence Module, terdiri dari pertanyaan yang dinilai berdasarkan tiga variabel, yaitu Empathy, Negative Feelings dan Behavioural Involvement. Modul ini mempelajari perilaku dan implikasi psikologis dari satu pengguna dengan pengguna lainnya.

Post Game Module, meliputi pertanyaan untuk menilai perasaan pemain setelah pemain selesai bermain dan dievaluasi berdasarkan empat variabel yaitu pengalaman positif, pengalaman negatif, persepsi kelelahan dan returning to reality. Modul ini memungkinkan untuk mengetahui pengalaman responden setelah bermain game.

4. Design Thinking

Design Thinking adalah metode yang digunakan untuk problem solving, problem forming, sampai problem design. Selain untuk memecahkan suatu masalah, metode ini juga dapat digunakan sebagai merancang dan membentuk suatu masalah. Proses Design Thinking bersifat human centered atau berpusat pada manusia. Kunci dalam proses ini adalah berempati dengan pengguna untuk menentukan kebutuhan mana yang belum terpenuhi dan juga untuk memberikan konsep solusi yang inovatif [5]. Berikut ini adalah tahapan pada metode Design Thinking.



5. Game XYZ

Game XYZ merupakan game yang mempunyai genre idle game pertama yang dikeluarkan oleh Extreme Justice selaku developer dari game ini. Idle game adalah salah satu jenis genre permainan yang dapat dimainkan tanpa interaksi pemain. Artinya, permainan ini tidak membutuhkan perhatian terus-menerus pemain, dan karena itu dapat aktif saat pemain melakukan hal-hal lain. Pada game XYZ, pemain menjalankan perannya sebagai pemilik suatu online shop, dan menghasilkan uang dari online shop yang pemain jalankan. Pemain dapat menentukan barang apa saja yang akan dijual pada online shop yang mereka jalankan pada game XYZ.

6. Penelitian terdahulu

N o	Judul Penelitian	Tahun	Metode	Hasil
1	Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknown's Battleground Mobile Menggunakan Game Experience Questionnaire	2019	Pada penelitian ini, metode GEQ digunakan untuk mengevaluasi game tertentu untuk menghasilkan nilai dari berbagai aspek pada metode GEQ.	Penelitian ini menghasilkan implementasi metode GEQ untuk evaluasi user experience dimulai dari tahap persiapan, kemudian tahap evaluasi, dan analisis hasil.
2	Evaluasi User Experience Game 2D Bajaj Keliling Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire	2020	Pada penelitian ini, metode GEQ digunakan untuk mengevaluasi game tertentu untuk menghasilkan nilai dari berbagai aspek pada metode GEQ. Kemudian ditinjau kembali apakah nilai pada komponen tersebut layak untuk dilakukan evaluasi atau tidak.	Penelitian ini menghasilkan evaluasi pertama yang menunjukkan nilai rata-rata yang rendah merupakan komponen Flow pada Core Module dan komponen Challenge pada Core Module dan Post Game Module. Kemudian hasil evaluasi akhir pada permainan Bajaj Keliling yang telah dilakukan perbaikan berdasarkan evaluasi pertama, maka diperoleh hasil bahwa pada komponen Flow dan Challenge telah berhasil mengalami peningkatan.
3	Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire	2018	Penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif untuk menghasilkan nilai pada setiap komponen GEQ dengan mengajukan beberapa pertanyaan dari setiap modul yang terdapat pada metode GEQ.	Penelitian ini menghasilkan bahwa metode GEQ dapat menemukan kekurangan dari game Hearthstone dan memberikan saran untuk memperbaikinya.

III. METODE

A. Metode penelitian



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan dan Analisis Data

1. Alur Pengujian

Ketika penyebaran kuesioner, yang dipilih sebagai calon responden dalam pengambilan data harus sesuai dengan populasi dan sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi mobile game. Sedangkan sampel penelitian ini adalah pengguna aplikasi mobile game yang bermain game XYZ pada smartphone mereka. Para responden terdiri dari laki laki dan perempuan dengan berjumlah 60 orang responden. Responden yang dapat berpartisipasi pada penelitian ini adalah pemain mobile game yang berusia 15-35 tahun.

2. Penyebaran Kuesioner Utama

Dalam penyebaran kuesioner dilakukan pretest kuesioner terlebih dahulu, ini merupakan uji kelayakan sekaligus keterbacaan kuesioner dimata responden dan dilakukan sebelum penyebaran kuesioner. Pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi seberapa besar pemahaman responden terhadap pertanyaan yang diberikan di dalam kuesioner sehingga meminimalisir kekeliruan dalam pengisian kuesioner. Setelah pretest mendapatkan hasil positif dari responden, dilanjutkan dengan menyebarkan kuesioner utama kepada 60 responden dengan menggunakan metode GEQ.

3. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Nilai r tabel dengan N = 60 dan signifikansi sebesar 5% ditemukan nilai r tabel sebesar 0,254. Instrumen dikatakan valid jika korelasi (r hitung) lebih besar dari r tabel dengan α 0,05. Hasil uji validitas pada seluruh modul GEQ membuktikan bahwa seluruh pernyataan memiliki nilai r hitung > r tabel sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan yang ada pada seluruh modul GEQ valid. Berikut hasil uji validitas.

No	Modul	Keterangan
1	Core Module	Valid
2	Social Presence Module	Valid
3	Post Game Module	Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika Pengukuran kuesioner dilakukan secara berulang. Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai Cronbach alpha > 0,6. Berikut hasil uji reliabilitas.

No	Modul	Keterangan
1	Core Module	Reliabel
2	Social Presence Module	Reliabel
3	Post Game Module	Reliabel

4. Analisis User Persona

No	Elemen	User Persona
1	Demographic	1. Pemain <i>mobile game</i> 2. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan 3. Umur: 15-35 Tahun
2	Skill Level	Dapat menggunakan <i>smartphone</i> dan bermain <i>game</i> pada <i>smartphone</i> nya masing-masing
3	Environment	1. Terbiasa bermain <i>game</i> pada <i>smartphone</i> 2. <i>Smartphone</i> yang digunakan mampu menunjang aplikasi.
4	Behaviour	Menggunakan <i>Smartphone</i> untuk bermain <i>game</i>
5	Needs	1. Sebagai pengguna membutuhkan tampilan, fitur, dan <i>icon</i> agar dapat mudah dipahami. 2. Sebagai pengguna membutuhkan alur navigasi menu yang efisien agar dapat mudah dipahami pengguna.

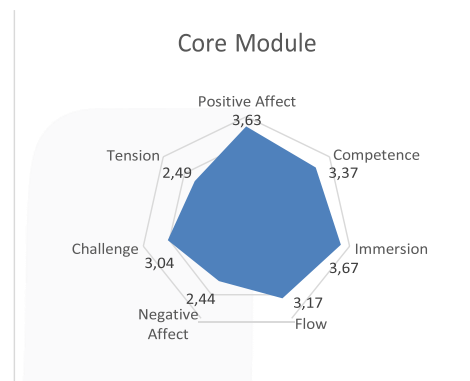
5. Analisis Hasil Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan	Pengukuran	Solusi
1	Icon	Tampilan <i>icon</i> yang sulit untuk dipahami dan diingat.	Membuat tampilan <i>icon</i> baru yang lebih baik lagi agar dapat mudah dipahami dan diingat oleh pengguna.
2	Alur navigasi menu	Alur navigasi menu yang membingungkan.	Menggabungkan beberapa menu agar pengguna dapat lebih mudah memahami alur dari navigasi menu pada aplikasi
3	Fungsi menu yang	Fungsi menu belum sesuai dengan kebutuhan	Menghilangkan menu yang belum sesuai dan memasukan fungsi menu

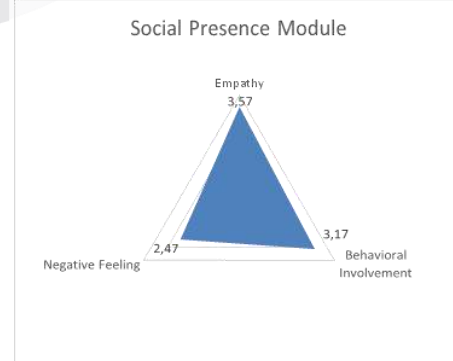
	belum sesuai	Pengguna sehingga membingungkan pengguna.	tersebut ke menu lain yang sudah ada dan lebih sesuai.
4	Menu bar	Tampilan menu bar dan keterangannya yang masih sulit dipahami.	Memperbaiki keterangan menu <i>bar</i> agar lebih baik lagi sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna.
5	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi tidak konsisten, terdapat dua Bahasa berbeda dalam satu aplikasi.	Menjadikan Bahasa dalam Aplikasi konsisten dengan menggunakan 1 bahasa.

6. Analisis Hasil Pengukuran

Tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan dan mengelompokkan hasil evaluasi yang didapatkan dari responden agar terlihat dengan lebih jelas. Hasil yang didapatkan, ditampilkan dalam bentuk diagram. Tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan dan mengelompokkan hasil evaluasi yang didapatkan dari responden agar terlihat dengan lebih jelas. Hasil yang didapatkan, ditampilkan dalam bentuk diagram agar mempermudah proses selanjutnya.

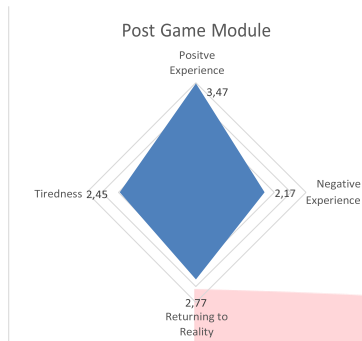


Aspek *Challenge* memiliki nilai rendah menunjukkan bahwa responden tidak mengalami kepuasan pada tantangan yang tersedia pada *game*. Responden menilai *game* ini memiliki tantangan yang mudah. Aspek *Flow* juga dinilai rendah oleh responden menunjukkan bahwa responden merasa kurang puas terhadap alur yang terdapat pada *game* ini. Sedangkan aspek *Competence* memiliki nilai rendah menunjukkan bahwa ada kekurangan dalam kemampuan yang dibutuhkan oleh pengguna untuk bermain *game XYZ*.



Social Presence Module digunakan untuk mengetahui perasaan responden saat berinteraksi dengan pemain lain di dalam *game*. Komponen *Negative Feelings* memiliki nilai

rendah karena memang aspek tersebut akan lebih baik jika nilai nya lebih rendah. Rendahnya nilai pada komponen *Behavioral Involvement* menunjukkan bahwa responden tidak terlalu terpengaruh pada Tindakan yang dilakukan oleh pemain lain.



Post Game Module digunakan untuk menilai perasaan responden setelah bermain *game*. Komponen *Negative Experience* dan *Tiredness* memiliki nilai rendah karena memang komponen tersebut akan lebih baik jika nilai nya lebih rendah. Selain komponen tersebut, komponen *Positive Experience* dan *Returning to Reality* juga memiliki nilai paling rendah. Rendahnya nilai pada kedua komponen tersebut menunjukkan bahwa pengalaman positif yang didapat oleh pengguna setelah bermain *game* masih kurang, dan pengguna juga masih terlalu mudah untuk kembali ke realita setelah bermain *game* XYZ.

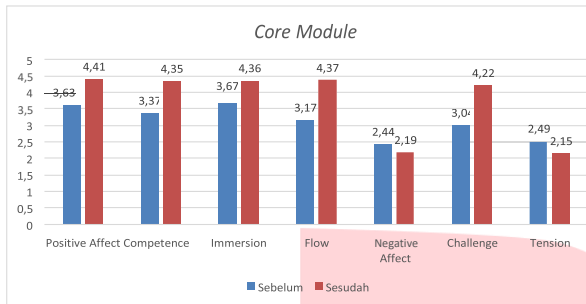
7. Desain Solusi

No	Nama	Sebelum Desain Solusi	Prototipe Rekomendasi	Keterangan
1	Halaman menu Home			Halaman ini merupakan halaman utama yang dilihat oleh pengguna. Dirancang dengan <i>merge</i> menu antara menu <i>profile</i> dan informasi <i>level</i> berdasarkan kebutuhan pengguna pada Tabel 10. Selain itu juga pada menu navigasi menu menggunakan ikon <i>prestige</i> dan <i>help</i> yang lebih dipahami oleh pengguna berdasarkan kebutuhan pengguna pada Tabel 10. Tampilan informasi yang tersedia juga dirancang lebih besar agar pengguna dapat melihat informasi yang tersedia dengan jelas.
2	Halaman statistik pada menu profile			Halaman ini merupakan halaman statistik yang dilihat oleh pengguna ketika masuk ke menu <i>profile</i> . Dirancang dengan menampilkan teks informasi yang tersedia konsisten dalam Bahasa Inggris berdasarkan kebutuhan pengguna pada Tabel 10. Selain itu juga pada halaman ini menggunakan ikon <i>close</i> yang lebih mudah dipahami oleh pengguna berdasarkan kebutuhan pengguna pada Tabel 10.
3	Halaman milestone pada menu profile			Halaman ini merupakan halaman <i>milestone</i> yang dilihat oleh pengguna ketika masuk ke menu <i>profile</i> , lalu memilih menu <i>bar milestone</i> . Dirancang dengan menampilkan informasi dan konten yang tersedia dalam ukuran lebih besar berdasarkan kebutuhan pengguna pada Tabel 10.
4	Halaman pada menu help			Halaman ini merupakan halaman bantuan yang diperlukan bagi pemain pemula yang masih belum mengerti bagaimana memainkan <i>game</i> XYZ. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat video tutorial yang sudah disediakan agar dapat lebih memahami bagaimana memainkan <i>game</i> XYZ. Sebelumnya menu fitur <i>help</i> yang disediakan adalah menu <i>info</i> , menu <i>info</i> digabungkan dengan menu <i>profile</i> .
5	Halaman pada menu Prestige			Halaman ini merupakan halaman di mana pengguna dapat melihat <i>level</i> martabat pemain selama memainkan <i>game</i> XYZ. Pemain juga dapat meningkatkan <i>level</i> loyalitas dengan menggunakan <i>loyalty point</i> . Halaman ini dirancang dengan menampilkan teks informasi yang tersedia konsisten dalam Bahasa Inggris berdasarkan kebutuhan pengguna pada Tabel 10.

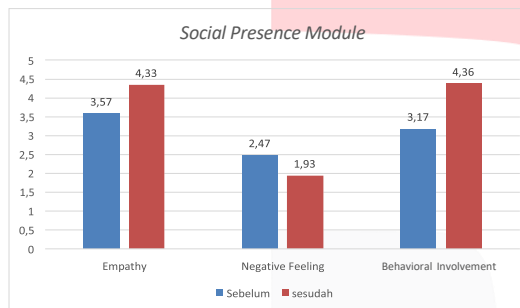
8. Evaluasi Hasil Pengujian

Pada tahap ini dilakukan proses analisis dan perbandingan hasil penjuian awal dengan hasil pengujian akhir. Tahap ini dilakukan untuk melihat apakah nilai GEQ sudah mencapai target nilai yang diinginkan. Berikut adalah evaluasi hasil perbandingan yang dikelompokkan sesuai modul nya masing-masing:

a. Core module

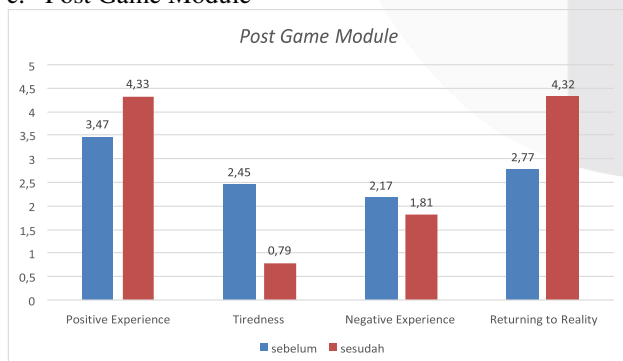


b. Social Presence Module



Dari evaluasi hasil perbandingan antara pengujian awal dengan pengujian akhir pada *Social Presence Module* dalam penelitian ini terjadi perubahan nilai. Terjadi peningkatan nilai pada aspek *Empathy*, dan *Behavioral Involvement*. Nilai pada aspek tersebut juga sudah melampaui target nilai minimum sebesar 3,50. Sedangkan pada aspek *Negative Feeling* terjadi penurunan nilai. Hal ini dikatakan berhasil, karena pada aspek tersebut semakin rendah nilai nya, maka akan semakin bagus juga. Kedua aspek tersebut juga sudah sesuai target nilai maksimum sebesar 2,50.

c. Post Game Module



Berdasarkan penelitian dan hasil yang telah didapatkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Hasil pra-riiset yang dilakukan dengan menguji usability pada game XYZ, menunjukan bahwa terdapat beberapa kekurangan, seperti fungsi menu yang belum sesuai dengan keinginan pengguna, navigasi yang membingungkan, serta pemilihan icon yang sulit untuk dipahami dan diingat. Hal ini mengindikasikan bahwa ada kekurangan pada aspek Learnability, Efficiency, dan Memorability.

Setelah dilakukan pengujian User Experience dengan menggunakan metode GEQ pada aplikasi game XYZ, dihasilkan bahwa pada pengujian awal ditemukan aspek Competence, Flow, Challenge, Behavioral Involvement, Positive Experience, dan Returning to Reality masih belum cukup baik karena mempunyai nilai yang kurang dari 3,50. Maka dengan melihat informasi kebutuhan pengguna yang didapat dari pengujian awal, perbaikan desain solusi dilakukan dengan berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah didapat.

Setelah rekomendasi perbaikan desain solusi dilakukan dengan memenuhi seluruh informasi dari kebutuhan pengguna yang sudah didapat, dilakukan pengujian desain solusi yang sudah dirancang dengan menggunakan metode GEQ. Hasil yang didapat dari pengujian desain solusi tersebut adalah semua aspek pada metode GEQ memiliki nilai di atas 3,50 untuk pernyataan positif, dan di bawah 2,50 untuk pernyataan negatif. Dengan adanya perbaikan desain solusi tersebut, dapat dengan baik memenuhi kebutuhan pengguna serta meningkatkan User Experience pada game XYZ.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, didapatkan juga beberapa hal yang dapat menjadi saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya adalah menggunakan metode selain Design Thinking untuk merancang rekomendasi perbaikan prototipe sebagai pembanding dari hasil penelitian ini agar didapatkan solusi yang lebih variatif.

REFERENSI

- [1] Akbar, N.R., Jonemaro, E.M.A. and Afirianto, T., 2018. Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, p.964X.
- [2] Rizky, R. And Pudrianisa, S.L.G., 2019. Pengujian Usability pada Tangible Game Sebagai Media Promosi Candi. *INFOS Journal-Information System Journal*, 2(1), pp.13-19.
- [3] Iqbal, T., & Bahruni, B. (2019). Evaluasi Usability Test e-Repository dengan menggunakan Metode Nielsen's Attributes of Usability (NAU). *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 3(2), 40-45.
- [4] Pan, S. And Wang, Z., 2019, April. The Exploration of Smart Object Design Method—Applying User Experience Five Elements for Smart Object Design from Theory Research to Design Practice. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1207, No. 1, p. 012007). IOP Publishing.
- [5] Joncilia, N. And Riwinoto, R., 2020. Evaluasi User

Experience Game 2D Bajaj Keliling Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire. JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING,

4(2), pp.55-65.

.

