



**EVALUASI UI/UX PADA GAME VALORANT
MENGUNAKAN METODE *ENHANCED*
*COGNITIVE WALKTHROUGH***

SKRIPSI

Oleh:

Bagas Kusumawardana

172410101051

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS JEMBER**

2022



**EVALUASI UI/UX PADA GAME VALORANT
MENGUNAKAN METODE *ENHANCED
COGNITIVE WALKTHROUGH***

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan starta satu (S1) Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Oleh:

Bagas Kusumawardana

172410101051

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS JEMBER

2022

PERSEMBAHAN

Skripsi ini akan saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah mendengar do'a saya untuk dilancarkan dalam segala sesuatunya, dalam hal ini pendidikan saya,
2. Ayah saya Bambang Sutrisno dan Ibu saya Titiek Kusumaningsih yang terus mendukung baik dan mendoakan saya agar dilancarkan dalam menempuh pendidikan,
3. Teman baik saya yakni Bintang, Dwik, Tintany dan Bayu yang telah mendukung penelitian saya
4. Partisipan yang telah membantu saya mengisi kuesioner dalam penelitian ini
5. Almamater Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu

MOTTO

“Sometimes life is risking everything for a dream, no one can see but you”

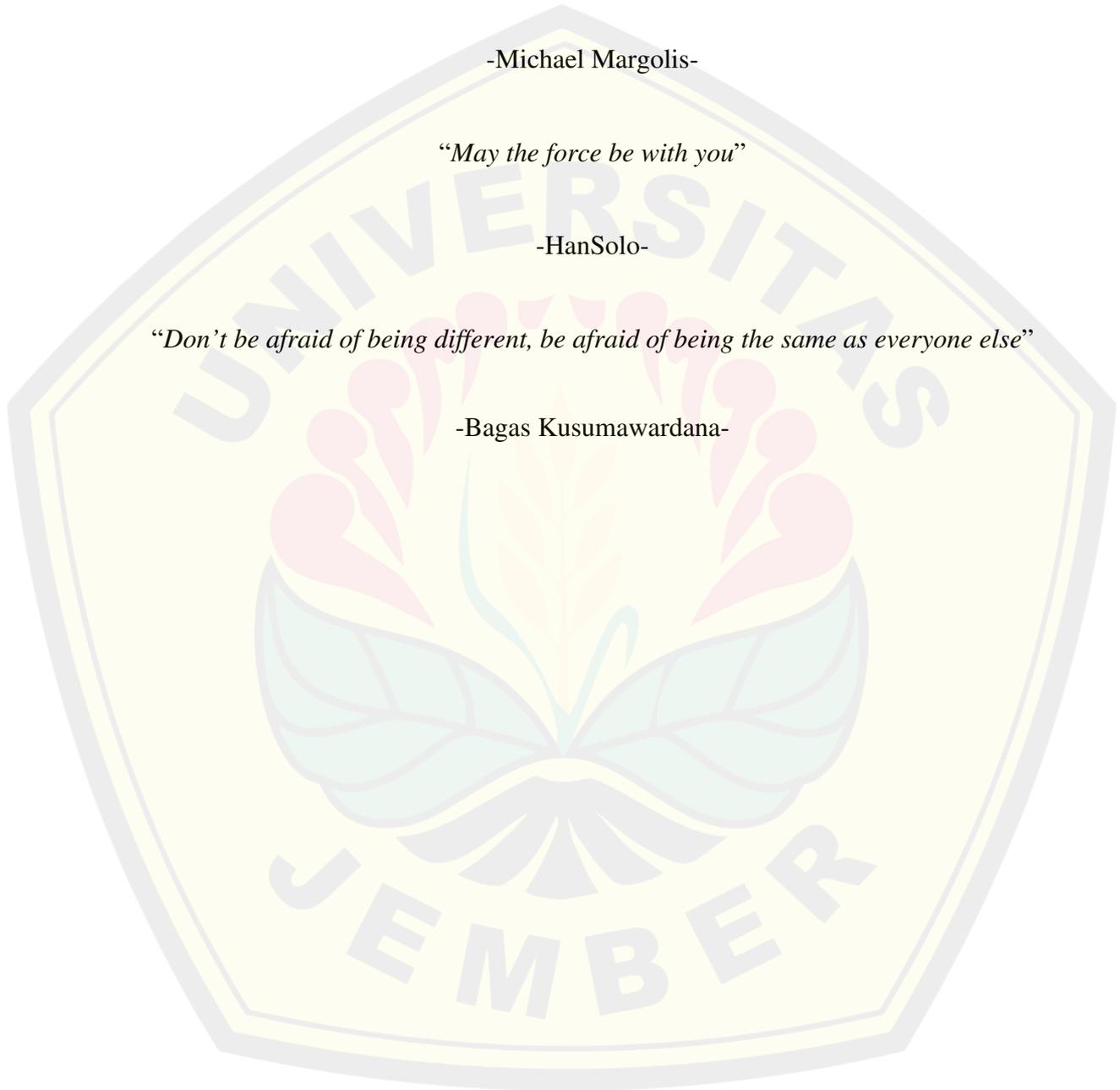
-Michael Margolis-

“May the force be with you”

-HanSolo-

“Don’t be afraid of being different, be afraid of being the same as everyone else”

-Bagas Kusumawardana-



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Kusumawardana

NIM : 172410101051

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah saya yang berjudul “Evaluasi UI/UX Pada Game Valorant Menggunakan Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*” ialah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia menbisa sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 25 Januari 2022

Yang menyatakan,



Bagas Kusumawardana

172410101051

SKRIPSI

**EVALUASI UI/UX PADA GAME VALORANT
MENGUNAKAN METODE *ENHANCED
COGNITIVE WALKTHROUGH***

Oleh:

Bagas Kusumawardana

172410101051

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Fahrobby Adnan S.Kom., M.MSI

Dosen Pembimbing Pendamping : Tio Dharmawan S.Kom., M.Kom

PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Evaluasi UI/UX Pada Game Valorant Menggunakan Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : 25-4-2022

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember

Disetujui oleh :

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Fahrobby Adnan S.Kom., M.MSI
NIP. 198706192014041001


Tio Dharmawan S.Kom., M.Kom
NIP. 760016851

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi berjudul “Evaluasi UI/UX Pada Game Valorant Menggunakan Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : 19-4-2022

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember

Disetujui oleh :

Penguji 1



Anang Andrianto, ST., MT
NIP. 196906151997021002

Penguji 2



Yudha Alif Auliya S.Kom., M.Kom
NIP. 760018031

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Prof. Dr. Saiful Bukhori, ST., M.Kom.
NIP. 196811131994121001

RINGKASAN

Evaluasi UI/UX Pada Game Valorant Menggunakan Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*; Bagas Kusumawardana, 172410101051; 2022; 190 Halaman; Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Permainan ialah sebuah kegiatan hiburan yang bertujuan mengisi waktu luang. Salah satu *publisher* dan *developer* di industri *games*, yakni Riot Games mempunyai salah satu permainan yang dinamai Valorant. Valorant merupakan *game* kompetitif 5 vs 5. *Game* ini berjenis *First-Person Shooter*, berjenis *game-game shooter* kompetitif. Dibalik kesuksesan itu ada satu hal penting yang mendasari sebuah *game* bisa menjadi terkenal dan sukses dipasaran, yakni *user experience* dan *User Interface*. *User experience* ialah ilmu yang mempelajari tentang kenyamanan sebuah produk di mata penggunanya. Salah satu metode untuk evaluasi *Interface* yakni Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*, metode ini merupakan metode evaluasi sebuah aplikasi dengan cara memberikan skenario tugas dan beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada pengguna untuk mengetahui adanya permasalahan atau tidak dalam menggunakan aplikasi. Penggunaan metode ini bisa menilai seberapa mudah aplikasi tersebut saat dioperasikan langsung oleh pengguna. Partisipan pengujian yang dipilih dalam penelitian ini yakni pengguna *game* Valorant yang sudah memainkan *game* Valorant dan pengguna yang belum pernah memainkan *game* Valorant. Jumlah partisipan pengujian yang akan digunakan berjumlah 20 yang dibagi 10 pengguna *game* Valorant yang sudah memainkan *game* Valorant dan 10 pengguna yang belum pernah memainkan *game* Valorant. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan saran perbaikan sebagai bahan pertimbangan bagi *publisher* dan *developer* untuk melakukan perbaikan.

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Evaluasi *User Experience* Pada Game Valorant Menggunakan Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*”. Penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi tidak lepas dari bantuan banyak pihak, maka penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Saiful Bukhori, ST., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
2. Dosen Pembimbing Utama Bapak Fahrobby Adnan S.Kom., M.MSI dan Dosen Pembimbing Pendamping Bapak Tio Dharmawan S.Kom., M.Kom yang dengan sabar telah membimbing saya hingga bisa menyelesaikan tugas akhir saya
3. Dosen Penguji skripsi Bapak Anang Andrianto, ST., MT dan Bapak Yudha Alif Auliya S.Kom., M.Kom
4. Ayah saya Bambang Sutrisno dan Ibu saya Titiek Kusumaningsih yang terus mendukung baik dan mendoakan saya agar dilancarkan dalam menempuh pendidikan
5. Seluruh partisipan yang telah bersedia membantu pada penelitian skripsi ini
6. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi dan tidak bisa disebutkan satu per satu

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN.....	iv
SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN PEMBIMBING	vi
PENGESAHAN PENGUJI.....	vi
RINGKASAN	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN	5
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.5 BATASAN PENELITIAN.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Aplikasi Permainan atau Game	8
2.3 Game Valorant	10
2.4 User Experience	15
2.6 Usability Evaluation.....	16
2.7 Metode Cognitive Walkthrough.....	16
2.7.1 Tahap Pertama ECW (<i>Preparation</i>).....	19
2.7.2 Tahap Kedua <i>ECW (Analysis)</i>	19
2.7.3 Tahap Ketiga ECW (<i>Follow up</i>).....	20
2.9 Masyarakat Jember.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis penelitian	23
3.2 Objek Penelitian.....	23
3.3 Tahapan Penelitian	23
3.3.1 Studi Literatur	24

3.3.2	Penentuan Partisipan	25
3.3.3	Perencanaan Skenario Enhanced Cognitive Walkthrough	26
3.4	Pengambilan Data	33
3.5	Analisis Hasil Evaluasi.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Skenario Enhanced Cognitive Walkthrough.....	37
4.1.1	Daftar Skenario Tugas	37
4.1.2	Spesifikasi Tugas (Hierarchical Task Analysis).....	41
4.1.3	Pertanyaan Analisis.....	42
4.1.4	Pengambilan Data	43
4.1.5	Pengelompokan Kategori Permasalahan (<i>Problem Type</i>).....	44
4.2	Analisis Hasil Evaluasi	47
4.2.1	Matrix A : Problem Seriousness (PS) vs Task Importance (TI)	47
4.2.2	Matrix B : Problem Seriousness (PS) vs Problem Type (PT).....	49
4.2.3	Matrix C : Problem Type (PT) vs Task Importance (TI)	51
4.2.4	Matrix D : Problem Seriousness (PS) vs Task Number (TN).....	53
4.2.5	Matrix E : Problem Type (PT) vs Task Number (TN).....	55
4.2.6	Hasil Keseluruhan Matrix	58
4.3	Rekomendasi Perbaikan	63
BAB V PENUTUP.....		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN.....		76
A.	PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER	76
B.	Hasil Penilaian Enhanced Cognitive Walkthrough	87
C.	Hasil Evaluasi : Matrix <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i>	147
D.	Dokumentasi.....	174

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Tugas.....	27
Tabel 3.2 Penilaian Jawaban (Problem Seriousness) Sumber: (Bligard, 2013)....	29
Tabel 3.3 Ketagori Tipe Permasalahan Sumber: (Bligard, 2013).....	30
Tabel 3.4 Contoh Hasil Evaluasi Analisis Fungsi.....	31
Tabel 3.5 Contoh Hasil Evaluasi Analisis Operasi	32
Tabel 3.6 Contoh Matrix A (Problem Seriousness vs Task Importance)	34
Tabel 3.7 Contoh Matrix B (Problem Type vs Problem Seriousness).....	34
Tabel 3.8 Contoh Matrix C (Problem Type vs Task Importance)	35
Tabel 3.9 Contoh Matrix D (Problem Seriousness vs Task Number)	35
Tabel 3.10 Contoh Matrix E (Problem Type vs Task Number).....	36
Tabel 4.1 Matrix A Partisipan 8.....	48
Tabel 4.2 Matrix B Partisipan 8	50
Tabel 4.3 Matrix C Partisipan 8	52
Tabel 4.4 Matrix D Partisipan 8.....	54
Tabel 4.5 Matrix E Partisipan 8	56
Tabel 4.6 Hasil rata-rata Matrix A	58
Tabel 4.7 Hasil rata-rata Matrix B	58
Tabel 4.8 Hasil rata-rata Matrix C	59
Tabel 4.9 Hasil rata-rata Matrix D.....	60
Tabel 4.10 Hasil rata-rata Matrix E.....	61
Tabel 4.11 Permasalahan dan Rekomendasi Perbaikan.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Login (Sumber: Valorant, 2020)	12
Gambar.2.2 Halaman Daftar (Sumber: Valorant, 2020)	12
Gambar 2.3 Halaman Home (Sumber: Valorant, 2020)	13
Gambar 2.4 Halaman Play (Sumber: Valorant, 2020)	13
Gambar 2.5 Halaman Agents (Sumber: Valorant, 2020)	13
Gambar 2.6 Halaman Career (Sumber: Valorant, 2020)	14
Gambar 2.7 Halaman Collection (Sumber: Valorant 2020)	14
Gambar 2.8 Halaman Setting (Sumber: Valorant, 2020)	15
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	24
Gambar 4.1 HTA Menu Utama	41
Gambar 4.2 HTA Menu Play Practice	42
Gambar 4.3 HTA Menu Play Game	42
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Partisipan 8	44
Gambar 4.5 Pengelompokan Tipe Permasalahan	45

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Permainan ialah kegiatan hiburan yang bertujuan mengisi waktu luang, bersenang-senang atau berolahraga ringan. Permainan bisa dinikmati dengan cara bermain sendiri atau bersama dengan teman. Permainan bisa dikategorikan menjadi dua jenis permainan, yakni permainan *online* dan permainan *offline*. Permainan *online* ialah permainan yang membutuhkan koneksi internet dalam penggunaannya, sedangkan permainan *offline* tidak membutuhkan koneksi internet.

Andang Ismail (2009: 26) berpendapat bahwa terdapat dua pengertian mengenai permainan. Pertama, permainan ialah sebuah kegiatan bermain yang mencari kesenangan tanpa mencari pemenang. Kemudian permainan juga dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan, contohnya permainan berkebutuhan atau membangun kota. Permainan yang laris dipasaran ialah permainan yang memiliki hasil akhir menang atau kalah. Hal ini terjadi akibat permainan tersebut dapat mengakibatkan pemain mengalami sensasi menegangkan. Permainan berbasis *digital* memiliki beberapa jenis permainan yang ditandai dengan menang-kalah, seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *First-Person Shooter* (FPS), *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) dan sebagainya.

Salah satu *publisher* dan *developer* di industri *games*, yakni Riot Games merupakan sebuah contoh yang relatif unik pada industri permainan. Kebanyakan *developer* sebagian besar membentuk ketenaran dan nama melalui kualitas produk yang mereka buat selama bertahun-tahun. *League of Legends* membuat Riot Games sukses serta menjadi industri yang ternama. Tidak heran jika banyak pemain yang bertanya-tanya saat lewat produk terbaru berasal dari game yang dinamai “*Project A*”. Valorant dibuat dengan menggabungkan dua tren *game*, yakni yang mengedepankan mekanik seperti *game Counter-Strike* serta *FPS* kompetitif seperti *game Overwatch*. Menurut Hulog (2020), Perpaduan kedua tren *game* tersebut menghasilkan kualitas

penggambaran yang sederhana dengan spesifikasi PC yang tidak terlalu berat.

Valorant merupakan *game* kompetitif 5vs5. *Game* ini berjenis *First-Person Shooter*, pemain yang terbiasa memainkan *game shooter* kompetitif akan mudah sekali dalam memahami konsep *game* Valorant ini. *Game* ini resmi rilis secara global pada tanggal 2 Juni 2020. Walaupun masih terbilang *game* baru, namun sudah mendapatkan hampir 3 juta pemain pada awal perilisannya. Dibalik kesuksesan itu ada satu hal penting yang mendasari sebuah *game* bisa menjadi terkenal dan sukses dipasaran, yakni *User Experience* dan *User Interface*. Zidny (2016) berpendapat jika *user experience* ialah bidang yang mendalami terkait dengan kenyamanan sebuah produk saat digunakan pengguna. Bidang ini berkaitan erat dengan seberapa efisiensi proses yang perlu dilalui pengguna untuk melaksanakan tugas yang ingin dicapai. *User Interface* (UI) ialah bagian dari sistem informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk membuat input dan output (Satzinger, 2010).

Pada bulan Oktober 2020 *game* Valorant mengadakan pembaruan pola permainan dalam interaksi tembakan *hero*, aturan, dan prosedur antara interaksi pemain dengan *game*. Hal tersebut mengakibatkan penurunan jumlah pemain dan penurunan jumlah penonton di *platform twitch*. Setelah melakukan wawancara dan observasi awal dari 2 orang pengguna *game* Valorant, didapatkan beberapa tanggapan yang beragam. Pemain khususnya *user* baru menyatakan mengalami kendala pada beberapa fitur dalam *game* ini, terutama pada tampilan yang membingungkan antara fungsi *icon* sebuah karakter dan penjelasan setiap fiturnya. Ada pula yang menyatakan bahwa dalam proses pencarian menemukan *matchmaking game* yang memakan waktu cukup lama. Menurut Maguire (2001), sistem yang sulit digunakan pengguna akan menurunkan peminat pemain untuk memainkan *game* tersebut, kemungkinan terburuk yang terjadi yakni pemain perlahan akan mulai meninggalkan *game* tersebut. Kerugian tersebut nantinya akan terakumulasi dan menjadi biaya yang dibebankan pada perusahaan pengembang/*developer*.

Dalam menilai *Interface* diperlukan metode yang disebut *usability evaluation*. Ada beberapa metode di dalam *usability evaluation* antara lain

Heuristic Evaluation (HE), *Cognitive Walkthrough* (CW) dan *ThinkAloud Evaluation* (TA). *Heuristic Evaluation* (HE) ialah sebuah metode mengidentifikasi masalah pada fungsionalitas produk yang dilakukan para ahli *usability* dan dibandingkan dengan prinsip dasar tentang *usability* (Nielsen, 1994a). *ThinkAloud* (TA) ialah metode evaluasi yang bekerja dengan meminta penbisa para pengguna serta pemikiran pengguna saat menggunakan produk (Nielsen, 2012). Menurut Wharton (1994) *Cognitive Walkthrough* (CW) ialah teknik peninjauan yang dilakukan dengan cara menelusuri kemudahan desain suatu produk untuk dikaji lebih lanjut (Wharton, 1994). Sedangkan menurut Blackmon, dkk (2002, 2003) *Cognitive Walkthrough* (CW) merupakan pengkajian penggunaan suatu produk yang mempertimbangkan kemudahan pengguna dalam menjalankan tugas-tugas pada sistem berbasis computer.

Pada penelitian ini digunakan metode *cognitive walkthrough* karena berfokus seberapa tingkat kemudahan atau disebut *usability* pada pemahaman pengguna eksplorasi serta tidak sulit untuk diterapkan dan dapat dilakukan dalam jangka waktu yang relatif pendek. Brevan (1998) berpendapat bahwa *usability* ialah nilai yang menunjukkan seberapa mudah dan puas pengguna dalam menggunakan sebuah produk. Lebih lanjut Loranger dan Nielsen (2006) berpendapat bahwa *usability* mengarah pada tingkat kemudahan suatu sistem untuk dipelajari ketika digunakan supaya pengguna dapat secara efisien dan efektif berinteraksi dengan sistem. Dengan metode CW ini nantinya pengguna hendak diberikan tugas tertentu dengan metode coba-coba. Kegiatan ini menunjukkan simulasi proses kognitif pengguna ketika sedang berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan. Pada penelitian ini menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* (ECW), yang merupakan varian paling baru dari serangkaian metode *cognitive walkthrough*. Metode ini tergolong ke dalam metode evaluasi analitis. Metode *cognitive walkthrough* mengkaji setiap aktivitas saat menggunakan sebuah produk, dimana peserta melaksanakan serangkaian skenario tugas yang diberikan secara berurutan serta peserta diminta menjawab beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan perspektif pengguna, sehingga bisa ditemukan permasalahan yang membuat pengguna tidak nyaman. Bligrad, dkk (2013) menyatakan bahwa metode ini digunakan sebab tidak sulit

diterapkan serta hanya membutuhkan waktu yang singkat. Menurut Hwang,dkk (2020), metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* juga tergolong kedalam metode berbasis teori, dalam metode ini evaluator mengkaji setiap aktivitas pengguna saat melaksanakan tugas berbasis skenario, serta mencari permasalahan yang terjadi pada *usability* yang mengganggu pengguna,

Penelitian ini berfokus pada masyarakat di wilayah Jember. Masyarakat Jember memiliki masyarakat khas Pendalungan. Pendalungan ialah percampuran antara kebudayaan Madura dan Jawa. Menurut Ayu (2018), masyarakat Pendalungan mempunyai individualitas yang khas sebagai hasil perpaduan rutinitas yang mereka bawa serta keunikan setiap individunya. Karakteristik masyarakat wilayah Pendalungan merupakan perpaduan antara karakteristik Suku Madura dan Suku Jawa. Suku Madura yang dikenal dengan karakter ekspresif dan pekerja keras dipadu padankan dengan sikap legawa yang menjadi ciri khas Suku Jawa.. Akibat dari akulturasi ini akan memunculkan tanggapan, persepsi dan ekspektasi hasil evaluasi yang berbeda. Sementara UI dan UX berkaitan erat dengan karakter *user* dalam proses tampilan antarmuka dengan pengguna. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui hasil evaluasi pada masyarakat wilayah Jember, khususnya masyarakat Pendalungan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *usability* pada *game* Valorant pada masyarakat di wilayah Jember. Oleh karena itu, diperlukan pengkajian lebih lanjut untuk mengetahui saran yang dibutuhkan *developer* sehingga kontinuitas sistem dapat terus berlanjut dan *game* Valorant dapat tetap bertahan dipasaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan saran perbaikan sebagai bahan pertimbangan untuk *publisher* dan *developer* untuk melakukan perbaikan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Pada penelitian ini peneliti telah merumuskan beberapa masalah yang diteliti yakni:

1. Bagaimana hasil evaluasi *UI/UX* terhadap *game* Valorant dengan menggunakan metode *enhanced cognitive walkthrough*?
2. Skenario tugas mana yang paling membutuhkan perbaikan terhadap *game*

Valorant?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berlandaskan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang muncul berdasarkan *UI/UX* menggunakan metode *enhanced cognitive walkthrough*.
2. Memberikan rekomendasi perbaikan terhadap *game* Valorant berdasarkan hasil *UI/UX*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagi Akademis
Penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan informasi bagi pembaca atau peneliti yang ingin menggunakan topik atau objek serupa di penelitian selanjutnya.
2. Bagi Peneliti
Peneliti memperoleh pemahaman mengenai pengkajian *usability* dengan metode *enhanced cognitive walkthrough*.
3. Bagi Objek Penelitian
Memberikan saran serta informasi tambahan mengenai *UI/UX* yang dibutuhkan oleh pengembang *game* Valorant.

1.5 BATASAN PENELITIAN

Adapun batasan masalah yang ditentukan supaya hasil yang dicapai bisa difokuskan tujuan utamanya yakni:

1. Data diambil dari pengguna yang sudah memainkan *game* Valorant dan pengguna yang belum pernah memainkan *game* Valorant sama sekali.
2. Partisipan dalam penelitian ini dipilih usia 19 – 24 tahun.
3. Penelitian ini berfokus pada masyarakat pendalungan asli Jember.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berjudul “Evaluasi User Experience pada *Game Left 4 Dead 2* Menggunakan Cognitive Walkthrough” Penelitian yang dilakukan oleh Muchtar Prawira Sholikin (2018) menjelaskan bahwa metode Cognitive Walkthrough cocok untuk pemain baru dan dapat memberikan mementukan permasalahan yang dialami. *Game Left 4 Dead 2* yang akan dievaluasi ialah mode permainan *Single Player* dan *Campaign*. Mode *Campaign* ialah mode permainan menggunakan satu karakter dengan berkolaborasi dengan pemain lain. Dalam penelitian ini juga mengevaluasi menu *Multiplayer*, *Achievements*, *Video*, *Audio*, *Quit*. Partisipan yang digunakan dalam penelitian permainan *Left 4 Dead 2* dengan bantuan 4 partisipan. Hasil evaluasi pada penelitian ini menyimpulkan dalam permainan mendapatkan rata-rata 7 kesalahan per partisipan dengan permasalahan *User* serta *Hidden*. *User* (U) ialah permasalahan yang terjadi karena kurangnya pengalaman serta pengetahuan pengguna. *Hidden* (H) ialah kesalahan dikarenakan dari tampilan serta kurangnya informasi keterangan yang jelas. (Sholikin, 2018).

Penelitian yang berjudul “Evaluasi User Experience Pada *Game CS:GO* Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Metode Heuristic Evaluation” dilakukan oleh Gagas Pandusarani (2018). *CSGO* ialah singkatan dari *Counter Strike Global Offensive* permainan bertipe *single-multiplayer* gaming. Tujuan dari penelitian ini berfokus Menganalisis *interface* game *CS:GO*. Partisipan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua kategori, *pro-player* dan *newbie*. Masing-masing kategori berisi dua pengguna. Setiap kategori memiliki syarat khusus, syarat khusus untuk kategori *newbie* berisi orang yang belum pernah sama sekali memainkan game *CS:GO* dan diuji dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, sedangkan kategori *pro-player* berisi orang yang sudah mahir dalam permainan *CS:GO* dan diuji dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Hasil evaluasi pada penelitian ini menjelaskan bahwa Metode Cognitive Walkthrough dan Metode heuristic Evaluation memiliki banyak kesamaan, yang membedakan hanya partisipan ketagori pemula untuk metode

Cognitive Walkthrough sedangkan metode heuristic Evaluation dilakukan oleh partisipan yang ahli dibidangnya/*expert*. Dalam penelitian ini memberikan hasil bahwa metode *Cognitive Walkthrough* merupakan pengujian perlu dilakukan jika permainan masih baru rilis dan metode *Heuristic Evaluation* sebagai pelengkap agar game bisa bertahan dipasaran (Pandusarani, 2018).

Selanjutnya penelitian berjudul “Evaluasi *User Experience* Pada Social Application Mobile Hago Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough” yang dilakukan oleh Tri Andre Mahadika Putra (2019). HAGO ialah sebuah aplikasi permainan sosial mini yang terdiri dari berbagai macam tipe *game* didalamnya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat *learnability user* terhadap *usability* pada aplikasi sosial HAGO yang mana memiliki variasi permainan serta fiturnya. Pada penelitian ini menggunakan versi terbaru dari *Cognitive Walkthrough* yakni *Enhanced Cognitive Walkthrough*. Partisipan yang digunakan terdiri dari 3 kategori, yakni *expert*, *regular*, dan *novice*. Kategori *expert* ialah pengguna yang ahli dalam bidang UI/UX, *regular* yakni pengguna social application mobile HAGO, dan *novice* pengguna yang belum pernah. Keseluruhan partisipan yang berpartisipasi berjumlah 6 orang, antara lain 2 *expert*, 2 *regular*, dan 2 *novice*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi sosial seluler HAGO mudah dimainkan oleh setiap pengguna, terlepas dari kemampuannya dalam bermain game. Namun, pengguna baru perlu menggunakan aplikasi ini untuk waktu yang lama untuk memahami semua fitur dan fungsi aplikasi HAGO. Itu karena antarmuka di aplikasi HAGO menyisakan banyak hal yang diinginkan, terutama fitur yang tidak dijelaskan atau tidak dapat dilihat dengan jelas. (Putra, 2019).

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat kontribusi pada penelitian yang akan dilakukan, diantaranya metode CW bagus digunakan untuk game masih baru (Pandusarani, 2018). Menurut Sholikin (2018) menjelaskan bahwa metode CW sangat cocok untuk pemain baru dan dapat memberikan permasalahan yang dialami. Selanjutnya menurut putra (2019) Enhanced Cognitive Walkthrough cocok digunakan aplikasi atau sistem yang baru rilis

terutama pada bagian usabilitynya. Dalam penelitian valorant ini, cocok digunakan dengan karakteristik partisipan penelitian ini yang bertujuan mengidentifikasi berdasarkan user-user yang baru. Oleh karena itu dalam penelitian ini korelasi dengan objek yang diambil game yang tergolong baru yakni valorant yang dirilis 2 Juni 2020 dan dengan menggunakan *Enhanced Cognitive Walkthrough* diharapkan bisa menemukan masalah yang muncul berdasarkan tingkat permasalahannya serta menghasilkan rekomendasi perbaikan. Pada penelitian ini partisipan pengujian mengacu pada Nielsen yang merekomendasikan 20 orang, dengan membagi 10 yang belum pernah bermain game valorant dan 10 yang sudah bermain valorant.

2.2 Aplikasi Permainan atau Game

Menurut Jasson (2009:2) “*game* ialah suatu sistem atau program di mana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek di dalam *game* untuk suatu tujuan”. Menurut Wardhani (2013:473) “*game* secara umum ialah sebuah kegiatan hiburan dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolah raga ringan”. Sedangkan menurut Zamroni, dkk (2013:489) “*game* ialah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya”.

Berdasarkan studi literasi pengertian tentang *game* ialah sebuah permainan yang bertujuan menghibur pemainnya dengan diatur sistem untuk mencapai tingkat tertinggi dalam level. Berikut ini beberapa penjelasan tentang jenis-jenis game (Jasson, 2009:6):

1. *Maze Game*

Maze Game ialah jenis *game* yang rilis sudah sangat lama dan mekanisme yang jadul. Contoh yang paling populer di Indonesia ialah *game Digger* dan *pacman*.

2. *Board game*

Jenis *game* lebih menekankan perlawanan dengan komputer. Melibatkan kemampuan AI yang menjadikan *game* ini sebagai penantang. contoh *Monopoly, Scrabble, Chess, Chess Master 2000*.

3. *Card Game*

Jenis game ini menggunakan sistem permainan kartu seperti permainan tradisional. contoh: *poker, blackjack, solitaire, hearts, spider.*

4. *Trading Card game*

Jenis *game* hampir sama dengan *Card Game* tetapi menggunakan visual dan efek bermacam-macam setiap kartunya. Contoh: *pokemon, Yu gi oh, Duel Master, Magic The Gathering.*

5. *Quiz Game*

Sebuah permainan sederhana dalam cara bermain hanya memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban. Salah satu yang umum di kenal ialah *game* kuis *Who Wants ToBe Milionare*

6. *Puzzle Game*

Game salah satu memberikan tantangan kepada pemainnya dengan mengubah posisi sesuatu dari sisi sebelah atas ke bawah. Pemain harus memutar otak untuk menyelesaikan susunan. Contoh: *Tetris, Adventure Inlay, Magic Inlay, Chip Challenge, Rocket Mania.*

7. *Shooting Game*

Game dengan menembak objek dengan tampilan 2D atau 3D. Contoh: *Valorant, CSGO, Call Off Duty.*

8. *Adventure Game*

Game dengan sensasi berpetualang yang sepanjang jalan banyak mengalami rintangan. Contoh: *Maniac Mansio, Sam and Max, Uncharted.*

9. *Fighting Game*

Permainan dengan tema bertarung dengan kombinasi gerakan dalam pertarungan. Contoh: *King Of Fighters* dan *Tekken.*

10. *Sport Game*

Game mengetengahkan *genre* olah raga maka atau disebut *genre sport.* Contoh *FIFA, PES.*

11. *Racing Game*

Permainan balap dengan adu kecepatan dari kendaraan yang di mainkan oleh pemain. Di dalam arena terkadang di luar arena balap. Contoh *Need*

For Speed, Driver.

12. Simulation Game

Genre simulasi dengan pemain membangun secara simulasi sebuah kota, Negara, atau Koloni yang mengatur berbagai sumber daya dan menentukan berbagai keputusan yang di inginkan. Contoh *Sim City* dan *The Sim*.

13. Real Time Strategy (RTS) Game

Pada permainan ini pemain yang tercepat yang besar kemungkinannya untuk menang, pada *game* ini harus melakukan berbagai gerakan sesuai dengan strategi pertempuran di mana secepat mungkin mengumpulkan emas untuk membangun kekuatan. Contoh *Starcraft* dan *Warcraft*.

14. First Person Shooter (FPS) Game

Game ini mengutamakan bidikan kecepatan gerakan mouse kita di dalam permainan. Baku tembak dan bertahan selama mungkin. Contoh *CSGO*, *Valorant*, *Overwatch*.

2.3 Game Valorant

Valorant merupakan salah satu *game* kompetitif 5 vs 5 dengan tema *First-Person Shooter* yang dirilis pada 2 Juni 2020 oleh Riot Games. *Game* Valorant ialah *game* penembak dengan tim yang diatur aturan 5 vs 5. Pemain bermain dalam salah satu dari sekumpulan agen, agen ialah karakter dalam permainan Valorant. Tugas dalam pemain disini menyerang tim lawan atau bertahan dengan sama-sama pemainnya berjumlah 5. Setiap agen memiliki kemampuan unik, masing-masing memiliki kemampuan yang membutuhkan pengisian melalui pembunuhan, kematian, atau aksi spike. Setiap pemain memulai setiap putaran dengan pistol "classic" dan satu atau lebih *skill* setiap *agent*. Senjata serta biaya *skill* lainnya bisa dibeli menggunakan sistem ekonomi dalam permainan yang memberikan uang berdasarkan hasil putaran sebelumnya, pembunuhan apa pun yang menjadi tanggung jawab pemain, dan tindakan apa pun yang diambil dengan spike.

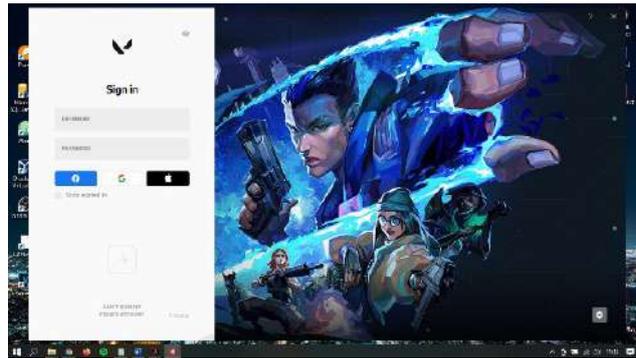
Gamer yang seringkali menikmati *game-game shooter* kompetitif

tampaknya tidak lagi asing menggunakan konsep yang ditawarkan VALORANT. Dunianya dibangun menurut sebuah kisah eksistensi insan-insan bumi istimewa yang datang-tiba menerima kekuatan spesifik selesainya sebuah *event* misterius bernama “*First Light*” mengemuka. Tidak terdapat yang memahami apa sebenarnya “*First Light*” ini. Tidak hanya mengerahkan kekuasaan di antara beberapa orang, tetapi juga menyebabkan perubahan besar dalam kehidupan, teknologi, dan metode kerja pemerintah. Para manusia istimewa yang dianggap menjadi “*Radiants*” ini dan mereka yang sekadar dipersenjatai dengan teknologi *Radiant* pun dikumpulkan sang satu organisasi misterius bernama Valorant Protocol. Meskipun *game* ini baru dan tetapi sangat banyak pemainnya pada saat awal rilis secara global tanggal 2 Juni 2020 sudah mendapatkan pemain hampir 3 juta pemain.

Menurut Tari (2020) *Game* Valorant hadir menjadi konsep dengan matang, *developer* telah memikirkan lama dengan menggabungkan konsep sebuah *game shooter hero* menggunakan *gameplay* seperti *game CS:GO*. Riot Games telah berhasil menghasilkan sensasi *game FPS* yang relatif berbeda dan unik, sambil memastikan pengalaman *multiplayer* yang seru, menegangkan, dan menyenangkan pada saat yang sama. Semuanya menyempurna lewat sistem *microtransactions* yang ketika ini masih sebatas item-item kosmetik yang tidak mempengaruhi performa sama sekali, tuntutan performa yang ringan, dan format distribusi *free to play* yang menggoda. Valorant mempunyai beberapa fitur-fitur utama, yakni:

1. Halaman Login

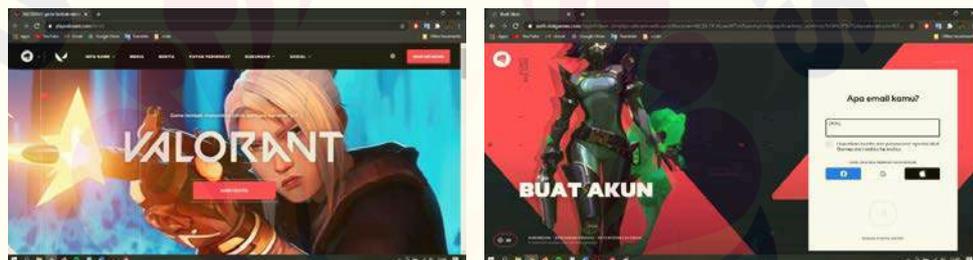
Saat pertama kali membuka aplikasi game Valorant, kita diminta *Login* dengan cara mengisi *Username* dan *Password* yang telah didaftarkan sebelumnya. Jika belum mempunyai akun, maka kita bisa klik “*CREATE ACCOUNT*” atau *Login* dengan menggunakan *Google*, *Facebook*, *AppleID*. Gambar 2.1 merupakan halaman *Login*.



Gambar 2.1 Halaman Login (Sumber: Valorant, 2020)

2. Halaman Daftar

Halaman daftar merupakan halaman yang ditunjukkan untuk pengguna baru yang belum mempunyai akun *Riot Valorant*. Pada halaman ini diminta untuk daftar menggunakan *Email* atau bisa membuat akun dengan menggunakan *Facebook*, *Google* dan *AppleID*. Gambar 2.2 merupakan halaman daftar.



Gambar.2.2 Halaman Daftar (Sumber: Valorant, 2020)

3. Halaman Home

Pada halaman *home* merupakan halaman tampilan awal sebuah *game* valorant setelah proses *login*. Di halaman ini terdapat berbagai menu utama dalam sebuah permainan valorant ini, antara lain menu *Play*, *Battlepass*, *Agents*, *Career*, *Collection*, *Store* dan *Setting*. Gambar 2.3 merupakan halaman *Home*.



Gambar 2.3 Halaman Home (Sumber: Valorant, 2020)

4. Halaman *play*

Halaman *Play* merupakan halaman utama dalam permainan, di menu ini terdapat berbagai mode jenis *playstyle* permainan valorant, antara lain mode *unrated*, *competitive*, *spike rush*, dan *deathmatch*. Gambar 2.4 merupakan halaman *Play*.



Gambar 2.4 Halaman *Play* (Sumber: Valorant, 2020)

5. Halaman *Agents*

Halaman *agents* merupakan halaman karakter yang ada didalam *game* valorant. Setiap agen memiliki cara bermain yang berbeda yang menunjukkan bagaimana agen biasanya bermain. Gambar 2.5 merupakan halaman *Agents*.



Gambar 2.5 Halaman *Agents* (Sumber: Valorant, 2020)

6. Halaman *Career*

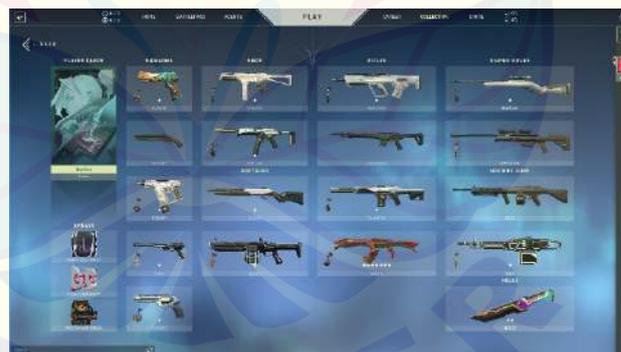
Halaman *career* merupakan halaman riwayat pertandingan dalam *game* *valorant*. Di halaman ini bisa melihat kapan terakhir bermain dan melihat beberapa pertandingan dari *game* sebelumnya. Gambar 2.6 merupakan halaman *Career*.



Gambar 2.6 Halaman *Career* (Sumber: Valorant, 2020)

7. Halaman *Collection*

Halaman *collection* merupakan halaman koleksi skin senjata pemain. Berkat adanya *skin*, pemain bisa memainkan senjata yang disukai dengan tampilan dan efek yang berbeda. *Skin* bisa dibeli di menu store setiap *event* mingguan atau bulanan. Gambar 2.7 merupakan *Collection*.



Gambar 2.7 Halaman *Collection* (Sumber: Valorant 2020)

8. Halaman *Setting*

Halaman *setting* merupakan halaman untuk mengatur *general*, *control*, *crosshair*, video dan audio. Dimana bisa mengatur tampilan grafis, resolusi video, bahasa dan lainnya. Gambar 2.8 merupakan desain halaman *setting*.



Gambar 2.8 Halaman Setting (Sumber: Valorant, 2020)

2.4 User Experience

User experience ialah ilmu tentang kenyamanan suatu produk di mata pengguna. Beberapa di antaranya berkaitan dengan efisiensi proses yang dilalui pengguna untuk mencapai apa yang diinginkan pengguna. Produk yang baik memberikan pemahaman langsung kepada pengguna tentang tampilan dan proses dengan instruksi manual yang minimal (Zidny, 2016).

Sistem dirancang dengan buruk, sulit digunakan, sulit dipelajari dan dioperasikan oleh pengguna, mengakibatkan sistem jarang digunakan atau digunakan secara tidak benar, serta biaya dan risiko yang harus ditanggung organisasi yang menggunakan sistem tersebut demi reputasi perusahaan yang dikembangkan. (Maguire, 2001).

Menurut ISO 9241-210, *User Experience* ialah sebuah pemahaman seseorang atas penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. UX dipopulerkan oleh Donald Norman, yang merupakan arsitek pengalaman pengguna di tahun 1990-an. Pada dasarnya *user experience* merupakan interaksi antara manusia (pengguna) dengan komputer yang di dalamnya terdapat persepsi pengguna mengenai aspek-aspek yang berkaitan dengan kegunaan, kemudahan akses pengguna dan efisiensi dari suatu sistem yang ada (Farida, 2016).

2.5 User Interface

User Interface (UI) ialah bagian dari sistem informasi yang membutuhkan

interaksi pengguna untuk membuat input dan output (Satzinger, 2010). UI yang bagus dan baik harus dapat menyatukan interaksi pengguna dengan kolerasi penyajian informasi yang jelas (Harjoko, dkk. 2008). Interaksi pengguna dapat terjadi di mana saja, kapan saja. Bentuk interaksi pengguna bervariasi dengan media yang digunakan oleh pengguna, yang dapat dibagi menjadi media tradisional dan media digital. Tampilan dalam game bisa disebut *interface*. *User Interface* berhubungan dengan game salah satu bagian penting dari permainan, yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan game tersebut. Setiap visual gambar, teks bergerak serta tombol informasi adalah bagian dari *Interface*. Untuk mengimplementasikannya pembuat game atau *developer* perlu menganalisis *Interface*.

2.6 Usability Evaluation

Usability evaluation ialah metode pengujian sistem yang secara langsung menggunakan pengguna untuk menilai kenyamanan, kemudahan, dan kesalahan pengguna dalam menggunakan sistem untuk menganalisis dan memperbaikinya. Menurut (Rubin & Chisnell, 2008) *usability* dapat diartikan sebagai kualitas suatu produk atau sistem. Sedangkan menurut (Brevan, 1998), *usability* mengacu pada derajat kenyamanan dan kepuasan pengguna ketika menggunakan suatu produk bagaimana pengguna mendapatkan yang diinginkan. Menurut (Loranger & Nielsen, 2006) *usability* merupakan sistem sejauh mana dengan pengguna, yang mana pengguna dapat berinteraksi dengan efektif dan efisien, serta dapat memuaskan pengalaman pengguna. Sistem harus berjalan baik agar dapat bertahan dan terus digunakan.

2.7 Metode Cognitive Walkthrough

Salah satu metode uji *usability* ialah *cognitive walkthrough*. *Cognitive walkthrough* merupakan metode evaluasi *usability* dimana satu atau lebih evaluator (penguji) bekerja melalui serangkaian skenario tugas dan meminta sejumlah pertanyaan dari perspektif pengguna (Lars-Ola Bligård, 2013). *Cognitive walkthrough* berarti mencakup adanya urutan tindakan berbasis langkah-langkah pada antarmuka yang dibutuhkan pengguna untuk mencapai

tujuan tertentu. Menurut (Wonil Hwang, 2010). Metode ini didasarkan pada teori pembelajaran eksplorasi dan berfokus pada kesederhanaan dan eksplorasi pembelajaran. Dalam metode ini *user* diminta melakukan tugas yang telah disediakan dengan teknik *trial and error* yang prosesnya pengguna simulasi kognitif. Metode CW dapat menilai apakah pengetahuan pengguna sejalan dengan sistem yang disediakan, yang bertujuan pengguna dapat melakukan tindakan benar (Bligard, 2013).

Cognitive walkthrough awalnya dikembangkan untuk membawa teori kognitif lebih dekat ke desain aktual dan evaluasi antarmuka pengguna. Ada tiga versi metode, versi pertama menyatakan bahwa evaluasi dilakukan oleh seorang ahli pada tugas yang representatif dan menggambarkan latar belakang umum pengguna potensial. Sedangkan untuk versi kedua, proses pengembangan *Cognitive walkthrough* lebih kompleks dan detail, serta masalah yang digunakan terlalu umum dan dianggap terlalu rumit serta susah diterapkan dan memakan waktu yang lama.

Versi pertama dan kedua diklaim kurang efektif sehingga dikembangkan versi ketiga oleh Lewis dan Wharton. Versi ketiga *Cognitive Walkthrough* memiliki tiga tahapan, yakni:

1. Preparation: pada tahap ini dengan mengidentifikasi pengguna, menjabarkan tugas yang dinilai serta mengerjakan langkah tugas yang akan dilakukan dan memahami sistem UI saat tugas diberikan.
2. Analysis: Pada tahapan ini melakukan pemilihan tugas yang akan dilakukan kepada peserta, dan penguji/evaluator memberikan kuesioner atau wawancara dengan pertanyaan disetiap tugas atau *sequence* yang telah diberikan. Pertanyaan ini bertujuan agar mendorong proses kognitif pengguna. Pertanyaan untuk partisipan antara lain:
 - Apakah partisipan dengan tugas tersebut dapat mencapai tujuan yang benar ?
 - Apakah partisipan melakukan dengan cara yang benar dalam melaksanakan tugas tersebut ?
 - Apakah partisipan dapat menghubungkan petunjuk yang telah disediakan dan tujuan yang sebenarnya ?

- Jika yang telah dilakukan benar. Apakah partisipan mendapatkan informasi saat melakukan proses tersebut ?

Jawaban dari pertanyaan diatas dengan menggunakan YA atau Tidak serta asumsi saat melakukan tugas. *Problem* yang akan timbul dicatat dan disesuaikan oleh evaluator.

3. Follow up: pada tahap ini digunakan untuk mendapatkan hasil yang telah dikerjakan pada partisipan tersebut, yang bertujuan sebagai bahan rekomendasi perbaikan.

2.8 *Enhanced Cognitive Walkthrough*

Pengembangan metode *Cognitive walkthrough* terus berlanjut untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas penggunaan. Menurut Bligard (2013) diperlukan peningkatan *Cognitive Walkthrough* untuk mencoba menghilangkan defisiensi dalam versi ketiga *Cognitive Walkthrough*. Tujuannya ialah untuk mengembangkan metode sebelumnya yang bisa mendeteksi dan mengidentifikasi dengan lebih baik masalah kegunaan dugaan dalam antarmuka dan juga memberikan gambaran tentang jenis masalah apa yang ada. Penelitian pengembangan *Cognitive Walkthrough* yang diberi nama *Enhanced Cognitive Walkthrough* berdasarkan dari versi ketiga dilakukan oleh Lars-Ola Bligård dan Anna-Lisa Osvaider di tahun 2013 dengan menambahkan tiga poin penting, yakni (Bligård dan Osvaider, 2013):

1. Pertanyaan dibagi 2 kategori, yakni pertanyaan untuk analisis fungsi serta analisis operasi. Analisis fungsi digunakan untuk menganalisis keseluruhan kemampuan sistem pembelajaran orang yang diwawancarai. Analisis operasi untuk memandu partisipan ke petunjuk pengoperasian yang benar.
2. Melakukan penilaian tugas-tugas dan jawaban yang tujuannya mengetahui keberhasilan dan kegagalan, jawaban dari partisipan akan dikategorikan sesuai jenis masalah. Dikarenakan memudahkan untuk membandingkan masalah atau memberikan informasi tentang kepentingan dan jenis masalah.
3. Mempresentasikan hasil evaluasi yang lebih baik dalam 5 template matriks

yang disediakan oleh *Enhanced Cognitive Walkthrough* untuk melihat gambaran umum dan menemukan permasalahan.

2.7.1 Tahap Pertama ECW (*Preparation*)

Sebelum analisis ECW dimulai, peneliti harus membuat tugas-tugas yang akan dikerjakan pada partisipan. Pada tahap pertama peneliti akan melakukan persiapan menggunakan *ECW* yang terdiri dari empat langkah, yakni (Putra, 2019):

1. Menentukan daftar tugas yang akan dievaluasi. Setiap tugas yang ditentukan diberi nomor urut yang disebut juga nomor tugas (*Task Number*). Memberikan penilaian atau grade pada setiap tugas dari yang terpenting menggunakan angka 1 sampai 4. Tugas yang paling penting yakni *grade* 1 dan yang paling tidak penting diberi *grade* 4. *Grade* dalam skenario tugas ini disebut juga *Task Importance (TI)*.
2. Melakukan spesifikasi tugas yang akan digunakan untuk evaluasi dengan bantuan Hierarchical Task Analysis (HTA). Ini dilakukan agar menggambarkan alur sistem dan tidak terdapat tugas yang terlewatkan. Template HTA yang diberikan memiliki 3 level. Level 1 ialah Main Task node yang merupakan tugas utama dalam HTA. Node dibawah main task atau pada level 2 dikenal sebagai fungsi, sedangkan tingkatan yang paling bawah atau level 3 yakni node yang berinteraksi langsung dengan pengguna.
3. Spesifikasi User Interface, dalam langkah ini peneliti akan memberikan gambaran interface dari sistem sebagai langkah-langkah pengerjaan tugas.
4. Spesifikasi pengguna dan kegunaannya: dalam tahap ini dijelaskan tentang pengetahuan dan pengalaman apa saja serta manfaatnya yang diketahui oleh *user*. Selanjutnya melakukan wawancara tentang pengalaman pengguna yang berhubungan dengan sistem.

2.7.2 Tahap Kedua ECW (*Analysis*)

Tahap kedua dari proses pengujian menggunakan *Enhanced Cognitive*

Walkthrough, yakni tahap persiapan analisis yang meliputi beberapa tahap (Bligård dan Osvalder, 2013) :

1. Memperkirakan permasalahan, pengguna atau partisipan akan menjawab 2 kategori pertanyaan, yakni 5 pertanyaan kategori analisis fungsi dan 5 pertanyaan analisis operasi.
2. *Grading of the answers*. Melakukan grading pada setiap jawaban partisipan dengan angka. Penilaian dengan cara memasukkan angka 1 sampai 5. Nilai yang menunjukkan angka 1 ialah nilai tertinggi, yang artinya memiliki tingkat masalah yang sangat serius. Nilai yang menunjukkan angka 5 ialah nilai terendah yang artinya tidak ada masalah dalam tugas tersebut. Grading tujuannya untuk mengetahui apakah dalam mengerjakan tugas tingkat keberhasilan atau tidak berhasil.
3. *Problem identification* atau identifikasi Permasalahan. Pada tahap ini memberi jawaban antara angka 1-4 sebagai asumsi partisipan mengalami permasalahan *usability*. Asumsi tersebut kemudian diidentifikasi sesuai pertanyaan.
4. *Problem Categorization* atau mengkategorikan permasalahan. Tahap ini mengkategorikan lebih lanjut sesuai tipe permasalahan.

2.7.3 Tahap Ketiga ECW (Follow up)

Tahap ketiga melakukan analisis dari jawaban yang telah didapatkan dari wawancara pengguna. Hasil jawaban tersebut dikonversikan dalam bentuk matrix. Berikut 5 matrix dengan penjelesannya, yakni :

1. Matrix A : PS vs TI (*Problem Seriousness versus Task Importance*) memperlihatkan permasalahan secara serius dan tingkat permasalahan dalam setiap skenario.
2. Matrix B : PT vs PS (*Problem Type versus Problem Seriousness*) memperlihatkan kombinasi dengan tipe permasalahan dengan masalah serius yang sering muncul, yang artinya menunjukkan permasalahan tampilan secara keseluruhan.
3. Matrix C : PT vs TI (*Problem Type versus Task Importance*)

memperlihatkan kombinasi dengan tipe masalah yang paling penting untuk diperbaiki terlebih dahulu.

4. Matrix D : PS vs TN (*Problem Seriousness versus Task Number*) memperlihatkan kombinasi tugas mana mengalami permasalahan yang sangat serius serta tugas mana yang paling banyak terjadi masalah.
5. Matrix E : PT vs TN (*Problem Type versus Task Number*) memperlihatkan kombinasi tipe permasalahan dialami yang sering muncul pada keseluruhan tugas.

2.9 Masyarakat Jember

Menurut Koenjaraningrat (2012), masyarakat artinya kesatuan hayati manusia yang berinteraksi sinkron menggunakan sistem istiadat-istiadat tertentu yang sifatnya berkesinambungan serta terikat oleh suatu rasa identitas bersama. Kemudian untuk kata Jember sendiri belum terdapat kajian yang pasti mengenai asal nama 'Jember' dalam berbagai referensi. Hanya orang-orang sebelum abad ke-16 yang kebetulan melewati wilayah Jember yang menyebutnya sebagai daerah yang jembrek atau becek. Negarakretagama yang dalam prosesnya di beberapa masa kedepan disetujui sebagai penanda yang tidak dilembagakan atau sinsigns. Itulah mengapa kemudian Jember tidak disebut sebagai 'wilayah taklukan', 'bekas kerajaan', atau pun 'nama pemberian jajahan' karena nama Jember merupakan ungkapan dari orang-orang yang bermigrasi ke daerah Jember, terutama Madura dan Jawa (W, Aryni Ayu. 2018).

Mayoritas penduduk Kabupaten Jember ialah Suku Jawa, dan sebagian besar beragama Islam. Selain itu terdapat juga Suku Osing dan Suku Madura. Juga warga Tionghoa yang kebanyakan tinggal di pusat ibu kota kabupaten ini. Suku Madura dominan di daerah utara dan Suku Jawa di daerah selatan dan pesisir pantai. Bahasa Madura dan Bahasa Jawa digunakan di banyak tempat, sehingga umum bagi masyarakat di Jember menguasai dua bahasa daerah tersebut dan juga saling pengaruh tersebut memunculkan beberapa ungkapan khas Jember. Percampuran kedua kebudayaan Madura dan Jawa di Kabupaten Jember melahirkan satu kebudayaan baru yang bernama budaya Pendalungan.

Pendalungan ialah percampuran budaya Jawa dan Madura, serta masyarakat Madura yang lahir di wilayah masyarakat Jawa dan kemudian beradaptasi dengan budaya tempat dilahirkannya (budaya Jawa) (Yuswadi, 2005). Definisi lain menurut Kusnadi (2001), orang yang diartikan Pandalungan bisa berarti anak hasil perkawinan campuran antara orang Jawa dan Madura sebagai dampak atas migrasi karena adanya pembukaan lahan perkebunan dan pertanian di wilayah Tapal Kuda. Dalam realitas kehidupan masyarakat dan kebudayaan di kawasan tapal kuda, definisi itu bisa berarti bahwa bahasa sehari-hari yang digunakan oleh masyarakat bersangkutan ialah bahasa yang cenderung kasar (ngoko) atau bahasa yang dipergunakan antar masyarakat. Masyarakat Pandalungan di Jember mempunyai karakteristik yang unik sebagai hasil dari penetrasi kedua budaya tersebut.

Menurut Mikka Wildha (2011) berjudul “Budaya Pendhalungan dalam Masyarakat Multikultural di Wilayah Tapal Kuda, Jawa Timur” karakteristik masyarakat wilayah tapal kuda juga dituliskan yang memiliki watak keras, pekerja, dan ekspresif untuk orang-orang Madura, diimbangi dengan sikap cenderung mengalah bagi orang-orang Jawa. Semuanya berakulturasi membentuk dan mengembangkan budaya Pandalungan. Keunikan atau karakter yang dimiliki ini sedikit banyak juga akan mempengaruhi respon mereka terhadap suatu teknologi informasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis penelitian

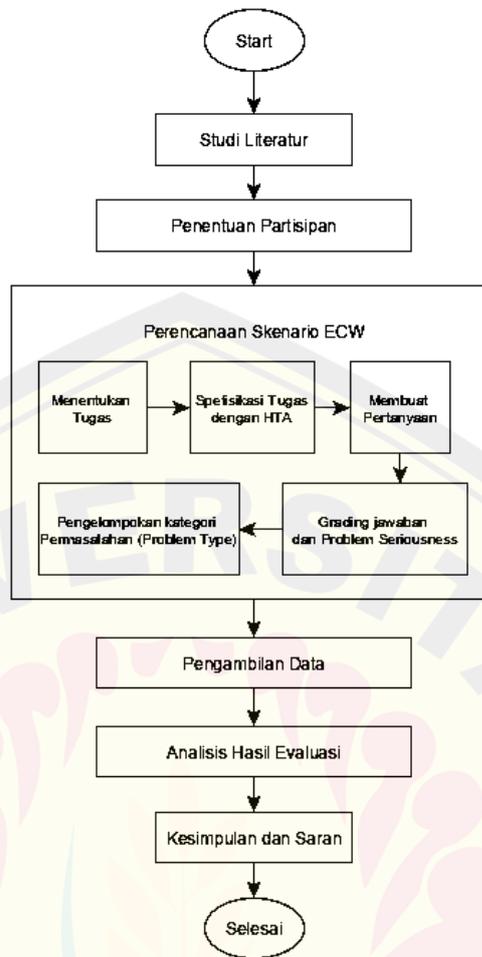
Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Kasiram, 2008:149). Pada penelitian ini akan didapatkan data kuantitatif diperoleh dari berbagai aspek yakni dari aspek desain, teknik pengumpulan data dan hasil penelitian. Aspek desain bermaksud alur penelitian yang ditentukan jelas dari awal serta tidak bisa diubah lagi. Selanjutnya dari aspek teknik pengumpulan bermaksud pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan serangkaian instrumen penelitian berupa wawancara atau kuesioner, data yang terkumpul kemudian dikonversikan menggunakan kategori yang sudah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya dari aspek hasil penelitian yang bermaksud hasil penelitian kuantitatif dipresentasikan dalam bentuk hasil penghitungan numerik atau matematis. Hasil penghitungan sebagai fakta yang sudah terkonfirmasi dan tidak bisa diubah.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian pada penelitian ini ialah *game* Valorant. Valorant merupakan *game* kompetitif 5 vs 5 dengan tema *First-Person Shooter* oleh *publisher Riot Games*. Data penelitian ini didapatkan dari 2 kategori, yakni pemain *game* Valorant yang sudah memainkan *game* Valorant maupun baru mainkan *game* valorant dan data pengguna yang belum pernah memainkan *game* Valorant.

3.3 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ialah urutan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan selama penelitian berjalan. Tahapan penelitian bisa diamati pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

3.3.1 Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mendukung teori-teori yang akan dibahas. Studi literatur dalam penelitian ini diperoleh melalui data yang berasal dari buku, karya ilmiah, jurnal online, website dan penelitian yang dilakukan sebelumnya, dengan studi literatur tersebut peneliti membisa referensi untuk menyelesaikan tujuan penelitian dalam pengumpulan data yang dibutuhkan untuk melakukan evaluasi user experience.

3.3.2 Penentuan Partisipan

Partisipan pengujian yang dipilih dalam penelitian ini yakni pengguna *game* Valorant yang sudah memainkan *game* Valorant dan pengguna yang belum pernah memainkan *game* Valorant. Jumlah partisipan pengujian yang akan digunakan berjumlah 20 yang dibagi 10 pengguna *game* Valorant yang sudah memainkan *game* Valorant dan 10 pengguna yang belum pernah memainkan *game* Valorant. Menurut Nielson (2006) yang juga dicantumkan pada website nya yang berjudul “*Quantitative Studies: How Many Users to Test ?*”, mengatakan bahwa partisipan untuk usability evaluation pada studi kasus kuantitatif secara umum di rekomendasikan berjumlah 20 orang.

Teknik yang digunakan untuk penentuan sampel ialah *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2006) pengertian *purposive sampling* ialah teknik pengambilan sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah atau strata, melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Berdasarkan wawancara dengan admin *game* Valorant, data terkait pengguna usia *game* tidak bisa di informasikan karena masalah privasi dan cukup sensitive, tetapi diberikan saran untuk menyebar survei/kuesioner di grup-grup komunitas di Indonesia. Setelah dilakukan survei grup komunitas Valorant Indonesia di *Facebook*. Pemain *game* Valorant paling banyak pada usia 19-24 tahun. Dengan itu pertimbangan yang diambil pada penelitian ini ialah partisipan pengujian berfokus pada usia 19 - 24 tahun. Gambar 3.2 merupakan hasil survei di grup komunitas Valorant Indonesia.



Gambar 3.2 Survei usia

3.3.3 Perencanaan Skenario Enhanced Cognitive Walkthrough

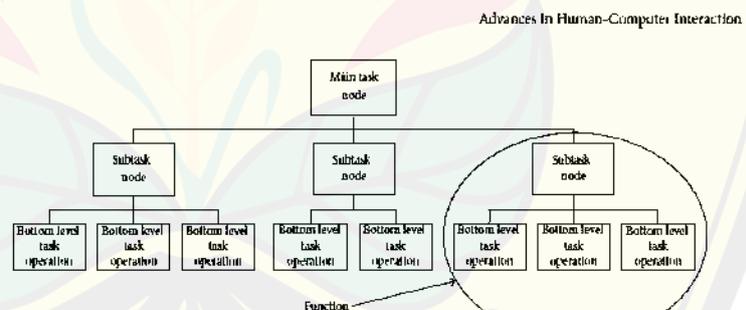
Pada tahap ini menjelaskan rangkaian tugas perencanaan Skenario ECW yang akan dikerjakan dalam penelitian *Game Valorant*. Ada 5 langkah tahapannya yakni:

1. Membuat tugas: pada tahapan ini peneliti membuat *task* yang akan dikerjakan oleh partisipan. Dalam setiap *task* akan beri nilai *grade* 1-4 yang tujuannya membedakan tugas yang terpenting. Penilaian tersebut berdasarkan seberapa penting fungsi utama dalam tugas *game valorant*. Tugas terpenting diberikan *grade* 1 dan tugas yang paling tidak penting diberikan *grade* 4. *Grade* dalam skenario tugas ini disebut juga *Task Importance (TI)*. Pada tabel 3.1 merupakan daftar tugas yang nantinya dipakai peneliti. *Grade* 1 diberikan karena sifatnya kritical. Ketika tugas tidak dilakukan maka permainan tidak bisa berjalan, jadi wajib dikerjakan. *Grade* 2 ini sifatnya penting dan harus, karena untuk proses pengenalan permainan. *Grade* 3 merupakan tugas yang tidak terlalu penting tetapi menunjang pemain dalam mendalami permainan, artinya permainan masih bisa dilakukan meskipun tugas tidak dilakukan.

Tabel 3.1 Daftar Tugas

NUMBER	TASK	GRADE
1	Start Valorant	1
2	Register Akun Valorant	1
3	Play Practice	2
4	Play Game	1
5	Game Setting	3
6	Changing Weapon di Collection	3
7	Add Friend	3
8	Career Game	3

2. Spesifikasi tugas: Dalam tahap ini dengan bantuan *Hierarchical Task Analysis (HTA)* yang bertujuan memudahkan pengerjaan tugas agar tidak ada tugas yang terlewatkan. Template HTA yang diberikan memiliki 3 level. Level 1 ialah node tugas utama atau *main task node*, yang merupakan tugas utama di HTA. Node di bawah tugas utama atau level 2 disebut fungsi, sedangkan node level terendah atau level 3 ialah node yang langsung berinteraksi dengan pengguna. Gambar 3.3 merupakan template HTA



Gambar 3.3 Template Hierarchical Task Analysis (HTA)
(Sumber: Bisard dan Oswald, 2013)

3. Membuat Pertanyaan: Pada Tahap ini menggunakan pertanyaan yang telah disediakan oleh metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*. Pertanyaan yang disediakan dibagi menjadi dua kategori, yakni lima pertanyaan untuk analisis fungsi dan lima pertanyaan untuk analisis operasi. Analisis fungsi digunakan untuk menganalisis secara keseluruhan mengenai kemampuan

pengguna dalam mempelajari sebuah sistem. Sedangkan analisis operasi digunakan untuk mengarahkan pengguna dengan petunjuk operasi yang benar. Pertanyaan yang akan ditanyakan kepada partisipan:

- Kategori Analisis Fungsi

1. Apakah partisipan menyadari tentang fungsi pada tugas tersedia?
2. Dalam pengerjaan tugas apakah sistem menunjukkan tentang adanya fungsi tersebut?
3. Apakah partisipan melakukan dengan cara yang benar dalam melaksanakan tugas tersebut?
4. Apakah partisipan cukup mendapatkan informasi atau *feedback* saat menjalankan fungsi tersebut?
5. Apakah partisipan memahami dan mendapatkan *feedback* saat telah menyelesaikan tugas fungsi tersebut?

- Kategori Analisis Operasi

1. Apakah partisipan dalam melakukan operasi tersebut dapat melakukan dengan benar dari pelaksanaan tugas tersebut?
2. Apakah partisipan mengetahui tugas fungsi dalam tindakan tersebut tersedia?
3. Apakah partisipan bisa melaksanakan operasi dan menghubungkan saat melakukan tujuan fungsi secara benar?
4. Apakah partisipan bisa mengerjakan pelaksanaan secara benar?
5. Apakah partisipan memperoleh *feedback* yang cukup bahwa pelaksanaan operasi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?

4. Melakukan *Grading* jawaban serta *Problem Seriousness*: Pada tahap ini pada setiap jawaban dari partisipan dilakukan

pemeringkatan dengan memberikan *grade*. Penilain dengan cara memasukkan angka 1 sampai 5. Nilai yang menunjukkan angka 1 ialah nilai tertinggi, yang artinya memiliki tingkat masalah yang sangat serius. Nilai yang menunjukkan angka 5 ialah nilai terendah yang artinya tidak ada masalah dalam tugas tersebut. Grading tujuannya untuk mengetahui apakah dalam mengerjakan tugas tingkat keberhasilan atau tidak berhasil. Tabel 3.2 Penilaian jawaban merupakan acuan nilai yang akan diberikan terhadap jawaban partisipan terhadap ke pertanyaan. *Grade* tersebut digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan atau kegagalan partisipan dalam melaksanakan tugas dan juga merupakan indikator untuk melihat tingkat keseriusan masalah yang muncul (*problem seriousness*).

Tabel 3.2 Penilaian Jawaban (*Problem Seriousness*)
Sumber: (Bligard, 2013)

Grade (PS)	Grade Dalam Kata	Penjelasan
5	Iya	Berpeluang besar berhasil sangat tinggi
4	Iya, mungkin	Kemungkinan berhasil
3	Tidak tahu	Antara berhasil dan gagal
2	Tidak, tidak pasti	Kemungkinan berhasil
1	Tidak	Sangat sulit untuk berhasil

5. Pengelompokan Kategori Permasalahan (*Problem Type*): Pada tahap ini melakukan pemisahan terhadap masalah-masalah terhadap partisipan. Permasalahan yang muncul tersebut akan dikategorikan sesuai tipe masalah yang dialami. Tujuannya mempermudah peneliti dalam memberikan rekomendasi perbaikan yang diambil berdasarkan tipe permasalahan yang paling banyak dialami oleh partisipan. Kategori tersebut bisa

dilihat pada Tabel 3.3.

*Tabel 3.3 Ketagori Tipe Permasalahan
Sumber: (Bligard, 2013)*

Problem Type	Penjelasan	Asal Mula
<i>User (U)</i>	Masalah dari pengguna itu sendiri ialah dari pengalaman dan pengetahuan <i>user</i> , Bisa jadi dikarenakan kebiasaan penggunaan <i>equipment</i> yang berbeda.	Didapatkan terutama dari pertanyaan 1 dan 3
<i>Hidden (H)</i>	Interfacenya tidak memberikan indikasi tentang fungsi yang tersedia atau bagaimana seharusnya	Didapatkan terutama dari pertanyaan 2
<i>Text dan Icon (T)</i>	Penempatan konten, tampilan serta tulisan disalah artikan yang menyebabkan tidak mengerti	Didapatkan terutama dari pertanyaan 3
<i>Sequence (S)</i>	Fungsi dan operasi harus dilakukan dengan urutan yang tidak biasa	Didapatkan terutama dari pertanyaan 1
<i>Physical Demand (P)</i>	Antarmuka sistem membutuhkan keahlian user dalam tingkat yang terlalu tinggi, misalnya tenaga, motorik, dan sebagainya	Didapatkan terutama dari pertanyaan 4 (analisis operasi)

<i>Feedback (F)</i>	Interfacenya tidak memberikan informasi indikasi apa yang user sedang lakukan atau apa yang telah user kerjakan	Didapatkan terutama dari pertanyaan 4 (analisis fungsi) dan pertanyaan 5
---------------------	---	--

Tabel 3.4 Contoh Hasil Evaluasi Analisis Fungsi

1.0 Register Akun Valorant				
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah partisipan tau bahwa fungsi mendaftar itu ada?	Ya, saya tau fungsi mendaftar itu ada	5	-
2	Apakah partisipan menyadari adanya fungsi daftar?	Ya, aplikasi memberikan petunjuk adanya tombol untuk mendaftar	5	-
3	Apakah partisipan bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya mungkin, tidak semua tombol fungsi saya pahami kegunaannya	4	T
4	Apakah partisipan mendapatkan informasi atau feedback saat menggunakan fungsi daftar?	Ya Mungkin, saya merasa kurang dengan feedback yang diberikan	4	F

5	Apakah partisipan mendapatkan feedback untuk mengetahui bahwa "mendaftar" yang benar telah dilakukan?	Ya Mungkin, saya tidak tahu apakah yang saya lakukan telah benar	4	F
---	---	--	---	---

Tabel 3.5 Contoh Hasil Evaluasi Analisis Operasi

1.0 Register Akun Valorant				
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah partisipan akan mencoba untuk mencapai tujuan yang sebenarnya?	Ya, saya mencapai tujuan yang diharapkan	5	-
2	Apakah partisipan mengetahui bahwa tindakan dari petunjuk tersedia?	Ya, saya mengetahui petunjuk tersebut tombol untuk mendaftar	5	-
3	Apakah partisipan bisa menghubungkan tindakan operasi dan tujuan operasi yang benar?	Ya, saya bisa menghubungkan petunjuk pada Aplikasi dengan tujuannya	5	-
4	Apakah partisipan bisa melakukan tindakan mendaftar dengan benar?	Ya mungkin, tetapi saya memerlukan waktu untuk melakukan urutan operasi dengan benar	4	P
5	Apakah partisipan mendapatkan feedback untuk mengetahui bahwa tindakan mendaftar telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya, saya mengetahui bahwa tujuannya telah tercapai	5	-

3.4 Pengambilan Data

Pengambilan data menggunakan teknik kuesioner dan wawancara kepada partisipan. Teknik kuesioner dilakukan dengan mendatangi partisipan untuk menyebarkan skenario tugas yang telah dibuat peneliti. Dalam penelitian ini partisipan fokus yang berusia 19-24 tahun yang domisili daerah Jember. Untuk memastikan partisipan masyarakat pendalungan asli Jember, dengan menunjukkan KTP lahir di Jember serta menanyakan orang tua asli jawa dan madura yang menetap di Jember. Serta untuk kategori yang sudah main telah membuka rank minimal iron

3.5 Analisis Hasil Evaluasi

Pada tahap ini melakukan analisis dari jawaban yang telah didapatkan dari wawancara pengguna. Bertujuan menemukan permasalahan usability pada sistem dengan bantuan matrix pada metode ECW. Berikut 5 matrix dengan penjelesannya, yakni :

1. Matrix A : PS vs TI (*Problem Seriousness versus Task Importance*) memperlihatkan permasalahan secara serius dan tingkat permasalahan dalam setiap skenario.
2. Matrix B : PT vs PS (*Problem Type versus Problem Seriousness*) memperlihatkan kombinasi dengan tipe permasalahan dengan masalah serius yang sering muncul, yang artinya menunjukkan permasalahan tampilan secara keseluruhan.
3. Matrix C : PT vs TI (*Problem Type versus Task Importance*) memperlihatkan kombinasi dengan tipe masalah yang paling penting untuk diperbaiki terlebih dahulu.
4. Matrix D : PS vs TN (*Problem Seriousness versus Task Number*) memperlihatkan kombinasi tugas mana mengalami permasalahan yang sangat serius serta tugas mana yang paling banyak terjadi masalah.
5. Matrix E : PT vs TN (*Problem Type versus Task Number*) memperlihatkan kombinasi tipe permasalahan dialami yang sering muncul pada keseluruhan tugas.

Tabel 3.6 Contoh Matrix A (*Problem Seriousness vs Task Importance*)

TASK IMPORTANCE (TI)	Problem Seriuosness (PS)			
	1	2	3	4
1	3	0	5	2
2	0	3	5	0
3	0	0	4	3
4	0	0	0	0

Contoh matriks yang ditunjukkan pada Tabel 3.6 menunjukkan berapa banyak masalah pada setiap kombinasi dari *Problem Seriousness* dan *Task Importance* pada partisipan. Sebagai contoh pembacaanya lihat angka yang diberi warna merah, artinya ada 3 masalah pada tingkat kepentingan tugas (*task importance*) dan tingkat keseriusan masalah (*problem seriousness*) ada 4. Apabila terdapat banyak masalah pada *Task Importance* 1 dan *Problem Seriousness* 1 dalam matriks, artinya ada masalah serius dalam tugas-tugas penting. Namun, jika masalahnya ada dalam matriks *Task Importance* 4, artinya masalah tersebut berasal dari tugas yang kurang penting, dan jika masalahnya ada di bagian *Problem Seriousness* 4, masalah tersebut tidak terlalu serius.

Berikut ini akan disajikan contoh dari kelima matriks yang ada pada metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* antara lain, Matriks B: PT vs PS, Matriks C: PT vs TI, Matriks D: PS vs TN, dan Matriks E: PT vs TN. Lihat tabel 7, 8, 9, dan 10.

Tabel 3.7 Contoh Matrix B (*Problem Type vs Problem Seriousness*)

PROBLEM TYPE (PT)	Problem Seriousness (PS)			
	1	2	3	4
<i>User (U)</i>	0	0	0	3
<i>Hidden (H)</i>	0	0	4	0
<i>Text dan Icon (T)</i>	0	3	3	3
<i>Sequence (S)</i>	0	0	0	2
<i>Physical Demand (P)</i>	0	0	0	1
<i>Feedback (F)</i>	0	0	2	2

Contoh matriks yang ditunjukkan pada Tabel 3.7 menunjukkan berapa banyak masalah pada kombinasi dari *Problem Type (PT)* dan *Problem Seriousness(PS)* yang sesuai hasil dari skenario tugas yang telah dilakukan oleh partisipan.

Tabel 3.8 Contoh Matrix C (*Problem Type vs Task Importance*)

PROBLEM TYPE (PT)	TASK IMPORTANCE(TI)			
	1	2	3	4
<i>User(U)</i>	3	0	0	0
<i>Hidden (H)</i>	2	3	4	0
<i>Text dan Icon (T)</i>	1	3	4	3
<i>Sequence (S)</i>	2	0	0	0
<i>Physical Demand (P)</i>	2	0	0	0
<i>Feedback (F)</i>	4	2	4	0

Contoh matriks yang ditunjukkan pada Tabel 3.8 menunjukkan berapa banyak masalah pada kombinasi dari *Problem Type (PT)* dan *Task Importance(TI)* yang sesuai hasil dari skenario tugas yang telah dilakukan oleh partisipan.

Tabel 3.9 Contoh Matrix D (*Problem Seriousness vs Task Number*)

TASK NUMBER (TN)	Problem Seriousness (PS)			
	1	2	3	4
1	0	0	0	2
2	0	0	0	0
3	0	3	6	3
4	0	0	0	0
5	0	0	4	0
6	0	0	2	0
7	0	0	0	2

Contoh matriks yang ditunjukkan pada Tabel 3.9 menunjukkan berapa banyak masalah pada kombinasi dari *Task Number (TN)* dan *Problem Seriousness(PS)* yang sesuai hasil dari skenario tugas yang telah dilakukan

oleh partisipan.

Tabel 3.10 Contoh Matrix E (Problem Type vs Task Number)

TASK NUMBER (TN)	Problem TYPE (PT)					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	2	0	2	5
2	1	0	0	0	0	0
3	0	3	4	3	0	7
4	0	0	0	0	0	5
5	4	1	2	0	0	4
6	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	2	0	0

Contoh matriks yang ditunjukkan pada Tabel 3.10 menunjukkan berapa banyak masalah pada kombinasi dari *Task Number (TN)* dan *Problem Type (PT)* yang sesuai hasil dari skenario tugas yang telah dilakukan oleh partisipan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan hasil tahapan pengujian pada permainan Valorant dengan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* dan pembahasan dalam penelitian ini. Partisipan pengujian yang dipilih dalam penelitian ini 10 yang sudah memainkan *game* Valorant dan 10 pengguna yang belum pernah memainkan *game* Valorant. Para partisipan akan menjalankan aplikasi dengan teknik *Trial and Error* sesuai dengan metode ECW. Artinya partisipan mencoba mengerjakan skenario tugas dan kemudian memutuskan ada masalah atau tidak. Jumlah skenario tugas yang akan dilakukan setiap partisipan ialah 10 skenario tugas. Setelah menyelesaikan skenario tugas, orang yang diwawancarai akan memberikan sepuluh (10) pertanyaan untuk setiap skenario tugas dalam bentuk kuesioner untuk menganalisis masalah *Usability*. Partisipan menjawab dalam bentuk penilaian atau disebut juga *Problem Seriousness (PS)* yang merupakan tingkat keseriusan permasalahan yang dialami, serta pembisa dari partisipan terhadap masalah yang dialaminya. Jawaban yang didapatkan akan dikategorikan sesuai kategori permasalahan atau *Problem Type (PT)* dari acuan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*. Langkah terakhir akan dilakukan pembahasan dari seluruh partisipan yang akan dimasukkan ke dalam matrix.

4.1 Skenario Enhanced Cognitive Walkthrough

4.1.1 Daftar Skenario Tugas

Daftar skenario tugas yang akan dilakukan partisipan mengacu pada pada Tabel 3.1.

A. Start Valorant

Pada skenario tugas 1 yakni *Start Valorant*, partisipan diminta untuk memulai permainan Valorant. Berikut tahapan yang harus diselesaikan pada skenario tugas 1 ialah sebagai berikut:

1. Mencari *File* permainan Valorant
2. Memulai permainan dengan klik "*Icon Valorant*" yang berada salah satu File PC

B. Register Akun Valorant

Pada skenario tugas 2 yakni Register Akun Valorant, partisipan diminta mendaftar akun agar bisa memulai permainan. Berikut ialah tahapan yang dilakukan:

1. Mencari *File* permainan Valorant
2. Memulai permainan dengan klik "*Icon Valorant*" yang berada salah satu File PC
3. Klik tombol "*Can't Sign In ?*"
4. Tunggu dialihkan ke browser
5. Pilih menu "*Haven't played in a while ?*"
6. Klik tombol "*Create Account*"
7. Isi dengan data yang benar
8. Login dengan akun yang telah dibuat

C. Play Practice

Skenario tugas 3 ialah mencoba *Play Practice*. Skenario ini memiliki turunan tugas yakni 3.1 Mencoba Tutorial, 3.2 Mencoba setiap *Agent*. Tahapan pada skenario tugas 3.1 mencoba tutorial dengan tahapan sebagai berikut:

1. Memulai permainan dengan klik "*Icon Valorant*" yang berada salah satu File PC
2. Login permainan Valorant
3. Klik tombol "*Start Game*"
4. Masuk Tutorial karena baru pertama kali memainkan *game* Valorant
5. Ikuti intruksi *Tutorial Game*
6. Setelah proses *Tutorial* selesai akan ada tulisan *Victory*

Skenario tugas 3.2 Mencoba setiap *Agent* di *Play Practice*. Berikut ini merupakan tahapan untuk menyelesaikan tahapan skenario tugas 3.2:

1. Memulai permainan dengan klik "*Icon Valorant*" yang berada salah satu File PC
2. Login permainan Valorant
3. Klik tombol "*Start Game*"

4. Klik menu “*Play*”
5. Klik tombol “*Practice*”
6. Pilih “*Agent*”

D. *Play Game*

Skenario tugas 4 ialah *Play Game*. Pada skenario tugas ini memiliki 2 turunan yakni 4.1 Mode Game dan 4.2 Server. Pada skenario tugas 4.1 mencoba berbagai mode permainan yang ada di Valorant dengan tahapan sebagai berikut:

1. Memulai permainan dengan klik “*Icon Valorant*” yang berada salah satu File PC
2. Login permainan Valorant
3. Klik tombol “*Start Game*”
4. Klik menu “*Play*”
5. Pilih menu mode permainan
6. Klik tombol “*Start*”
7. Pilih salah satu Agent
8. Permainan telah berjalan

Skenario tugas 4.2 Mencoba berbagai Server yang ada di Valorant. Berikut ini merupakan tahapan untuk menyelesaikan tahapan skenario tugas 4.2:

1. Memulai permainan dengan klik “*Icon Valorant*” yang berada salah satu File PC
2. Login permainan Valorant
3. Klik tombol “*Start Game*”
4. Klik menu “*Play*”
5. Klik Icon garis berwarna hijau
6. Pilih salah satu “*Server*”
7. Klik tombol “*Start*”

E. *Game Setting*

Skenario tugas 5 ialah *Game Setting*. Pada skenario tugas ini mencoba menu *Game setting*. Berikut ini merupakan tahapan untuk menyelesaikan tahapan skenario 5:

1. Memulai permainan dengan klik "*Icon Valorant*" yang berada salah satu File PC
2. Login permainan Valorant
3. Klik tombol "*Start Game*"
4. Klik tombol "*Icon Gear*"
5. Pilih menu "*Gane Setting*"
6. Ubah pengaturan yang ingin diubah
7. Jika Sudah klik tombol "*Close Setting*"

F. *Changing Weapon di Collection*

Skenario tugas 6 ialah *Changing Weapon di Collection*. Pada skenario tugas ini mencoba merubah senjata yang ada di permainan Valorant. Untuk menyelesaikan tahapan skenario 6 sebagai berikut:

1. Memulai permainan dengan klik "*Icon Valorant*" yang berada salah satu File PC
2. Login permainan Valorant
3. Klik tombol "*Start Game*"
4. Klik menu "*Collection*"
5. Klik senjata yang ingin diubah
6. Pilih salah satu senjata dengan klik icon panah
7. Jika sudah klik tombol "*Equip*"

G. *Add Friend*

Skenario tugas 7 ialah *Add Friend*. Pada skenario tugas ini mencoba menambahkan teman di game Valorant. Untuk menyelesaikan tahapan skenario 7 sebagai berikut:

1. Memulai permainan dengan klik "*Icon Valorant*" yang berada salah satu File PC
2. Login permainan Valorant
3. Klik tombol "*Start Game*"

4. Klik navbar dibagian kanan
5. Klik *icon* tambah teman
6. Isi *Riot ID* dan *Taqline* dengan benar
7. Klik tombol tambah

H. *Career Game*

Skenario tugas 8 ialah *Career Game*. Pada skenario tugas ini mencoba *Career Game* setelah menyelesaikan permainan. Berikut ini merupakan tahapan untuk menyelesaikan tahapan skenario 8:

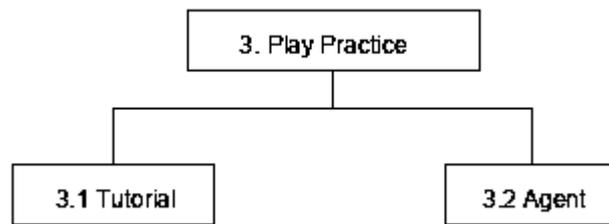
1. Memulai permainan dengan klik “*Icon Valorant*” yang berada salah satu File PC
2. Login permainan Valorant
3. Klik tombol “*Start Game*”
4. Klik menu “*Career*”
5. Klik salah satu “*Match History*”

4.1.2 Spesifikasi Tugas (Hierarchical Task Analysis)

Spesifikasi tugas menggunakan bantuan HTA bermanfaat untuk menjelaskan alur di sebuah sistem dan agar tidak ada tugas yang terlewatkan. Gambar 4.1 ialah spesifikasi tugas menu utama pada permainan Valorant berdasarkan daftar tugas yang sudah dibuat sebelumnya. Turunan asal sub task terdapat beberapa task yang berfungsi untuk menjalankan fungsi utama. Turunan task tersebut terlihat berturut-turut pada Gambar 4.2 dan 4.3 berikut ini:



Gambar 4.1 HTA Menu Utama



Gambar 4.2 HTA Menu Play Practice



Gambar 4.3 HTA Menu Play Game

4.1.3 Pertanyaan Analisis

Pada Tahap ini menggunakan pertanyaan yang telah disediakan oleh metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*. Pertanyaan yang disediakan dibagi menjadi dua kategori, yakni lima pertanyaan untuk analisis fungsi dan lima pertanyaan untuk analisis operasi. Analisis fungsi digunakan untuk menganalisis secara keseluruhan mengenai kemampuan pengguna dalam mempelajari sebuah sistem. Sedangkan analisis operasi digunakan untuk mengarahkan pengguna dengan petunjuk operasi yang benar. Pertanyaan yang akan ditanyakan kepada partisipan:

- Kategori Analisis Fungsi
 1. Apakah pengguna mengetahui fungsi yang dievaluasi tersedia?
 2. Apakah sistem menunjukkan petunjuk tentang adanya fungsi tersebut?
 3. Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan sesuai fungsinya?
 4. Apakah pengguna mendapatkan informasi atau *feedback* saat menjalankan fungsi tersebut?
 5. Apakah pengguna mengerti dan mendapatkan *feedback* saat telah

selesai menjalankan?

- Kategori Analisis Operasi
 1. Apakah pengguna dalam melakukan operasi tersebut mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?
 2. Apakah pengguna mengetahui tentang tindakan tersebut tersedia?
 3. Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?
 4. Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan secara benar?
 5. Apakah pengguna memperoleh *feedback* yang cukup bahwa pelaksanaan operasi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?

4.1.4 Pengambilan Data

Pengambilan data diperoleh dari hasil kuesioner yang diisi oleh 20 partisipan yang merupakan pengguna usia 19-24 tahun yang bermain Valorant dan belum memainkan Valorant yang domisili daerah Jember. Untuk memastikan partisipan masyarakat pendalungan asli Jember, dengan menunjukkan KTP lahir di Jember serta menanyakan orang tua asli Jawa dan Madura yang menetap di Jember. Serta untuk kategori yang sudah main telah membuka rank minimal Iron. Kuesioner berisi penilaian dari setiap skenario tugas dan asumsi tentang permasalahan yang dihadapi langsung oleh partisipan. Partisipan mengisi jawaban nomor 1 sampai 5 berdasarkan penjelasan pada Tabel 3.2. Setiap penilaian dengan angka “5” dianggap tidak bermasalah, sedangkan penilaian dengan angka “1 sampai 4” dianggap bermasalah, dan perlu mengisi pembisa tentang masalah yang dihadapi partisipan.

Salah satu hasil penelitian pengisian kuesioner bisa dilihat Gambar 4.4 yang telah dilakukan oleh partisipan delapan (8). Partisipan memberikan penilaian dengan angka 1 di pertanyaan analisis fungsi dengan nomor pertanyaan 1, 2 dan 3. Artinya partisipan mengalami permasalahan yang serius. Pada analisis operasi terdapat juga permasalahan dengan nomor pertanyaan 2 dan 3 dengan permasalahan yang ringan dengan diberikan penilaian dengan angka 4.

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN .8.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak, karena tidak ada tombol buktikan "register" dan tombolnya	1	V
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Tidak, karena tidak ada tombol buktikan "register" dan tombolnya kecil	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, karena petunjuk yg saya dapat tombol job adalah utk lupa password. Tapi utk register	1	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya, mungkin, karena petunjuknya yg kurang jelas	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya, mungkin, karena petunjuknya yang kurang jelas	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Partisipan 8

4.1.5 Pengelompokan Kategori Permasalahan (*Problem Type*)

Langkah selanjutnya ialah mengelompokkan kategori permasalahan (PT) pada setiap penilaian dengan nomor 1 sampai 4. Pengelompokan *problem type* (PT) mengacu pada Tabel 3.3. Setiap asumsi partisipan dengan nomor 1 sampai 4 akan diberikan kategori

permasalahan (PT) berdasarkan yang sesuai dengan penjelasan dan asal mula tipe permasalahan (*problem type*). Berikut hasil pengelompokan kategori permasalahan (PT) partisipan ke delapan (8) yang telah diwawancarai:

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN R.

Kategori (sudah memainkan game Valorant/ belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak, karena tidak ada tombol bertuliskan 'register' dan tombolnya kecil	1	V
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Tidak, karena tidak ada tombol bertuliskan 'register' dan tombolnya kecil	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, karena petunjuk yg saya dapat tombol itu adalah utk lupa password. Tanggal utk register	1	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya, mungkin karena petunjuknya yg kurang jelas	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya, mungkin. Karena petunjuknya yang kurang jelas	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

Gambar 4.5 Pengelompokan Tipe Permasalahan

Pada Gambar 4.5 terdapat penilaian dengan angka dibawah 5 yang berarti akan diberikan *Problem Type (PT)* sesuai kategori permasalahan yang mengacu pada Tabel 3.3. Nilai yang diberikan oleh partisipan angka 1 yang artinya sangat sulit berhasil dan tingkat keseriusan

permasalahan tinggi. Nilai yang diberikan angka 4 yang berarti kemungkinan masih bisa berhasil atau permasalahannya tidak terlalu besar. Asumsi partisipan dengan pertanyaan analisis fungsi nomor 1 berisi “Tidak, Karena tidak ada tombol bertulisan *register* dan tombolnya kecil” partisipan berasumsi permasalahan mengenai tombol *register* tidak tersedia, melainkan adanya tombol “*Can’t Sign In?*” dan tulisannya kecil. Lalu peneliti menganalisis setiap asumsi partisipan untuk mengisi pada kolom tabel *Problem Type (PT)* yang sesuai pada penjelasan dan asal mula yang merujuk pada Tabel 3.3. Pada pertanyaan analisis nomor 1 asumsi partisipan masuk dalam kategori permasalahan *User (U)* karena permasalahan dihadapi partisipan berupa kurangnya pengalaman pengguna itu sendiri.

Asumsi partisipan dengan pertanyaan analisis fungsi nomor 2 berisi “Tidak, Karena tidak ada tombol bertulisan *register* dan tombolnya kecil” partisipan berasumsi bahwa tidak menyadari fungsi tersebut karena tidak tersedia tombol *register*. Kategori permasalahan ini dengan merujuk tabel 3.3 menyatakan bahwa masuk permasalahan *Hidden (H)* karena *interface*-nya tidak memberikan indikasi tentang fungsi tersedia. Selanjutnya asumsi partisipan dengan pertanyaan analisis fungsi nomor 3 berisi “Tidak, karena petunjuk yang saya bisa tombol tersebut ialah untuk lupa *password*, ternyata untuk *register*”. Pada pertanyaan analisis nomor 3 ini, asumsi partisipan masuk dalam kategori permasalahan *Text* dan *Icon (T)* karena tombol lupa *password* disalah artikan yang menyebabkan penempatan, tampilan dan konten tidak bisa dimengerti. Selanjutnya asumsi dengan pertanyaan analisis operasi 2 berisi “Iya, mungkin karena petunjuknya yang kurang jelas” Pada pertanyaan analisis operasi nomor 3 kategori permasalahan ini masuk kedalam tipe *Hidden (H)*, karena kurangnya keterangan penjelasan saat pengoperasian fungsi *register*. Selanjutnya asumsi dengan pertanyaan analisis operasi 3 berisi “Iya, mungkin karena petunjuknya yang kurang jelas” dengan pertanyaan nomor 3 analisis operasi, partisipan tidak mengerti dalam pengoperasiannya secara benar

atau tidak. Asumsi tersebut masuk dalam kategori permasalahan *Text* dan *Icon* (T) karena penempatan, tampilan, dan konten bisa disalah artikan atau tidak dimengerti.

4.2 Analisis Hasil Evaluasi

Setelah dilakukan penilaian dan pengelompokan tipe permasalahan langkah selanjutnya ialah menginput data hasil evaluasi setiap partisipan ke dalam 5 matriks yang disediakan dalam metode ECW, kemudian dilakukan rata-rata untuk mendapatkan hasil matriks secara keseluruhan. Berikut ini hasil evaluasi serta pembahasan yang akan dibahas menjadi sebagai gambaran yakni pada partisipan delapan (8).

4.2.1 Matrix A : Problem Seriousness (PS) vs Task Importance (TI)

Matrix A ialah untuk menunjukkan apakah ada permasalahan serius pada *Task Importance* (TI) atau tugas penting. *Task Importance* (TI) ialah nilai kepentingan tugas, tugas yang paling penting akan diberikan nilai 1 dan yang paling tidak penting diberikan nilai 4. Pada kolom Tabel 3.1 *grade 1* merupakan *Task Importance 1*, *grade 2* merupakan *Task Importance 2*, *grade 3* merupakan *Task Importance 3* dan *grade 4* merupakan *Task Importance 4*. Perhitungan permasalahan dalam skenario tugas dengan *Task Importance* akan dijumlah sesuai dengan nilainya. Berdasarkan pengelompokan skenario tugas pada Tabel 3.1 didapatkan *Task Importance 1* terdiri dari skenario tugas 1,2 dan 4. Selanjutnya *Task Importance 2* terdiri dari skenario tugas 3. *Task Importance 3* terdiri dari skenario tugas 5,6,7 dan 8. *Task Importance 4* tidak ada karena dalam penelitian ini permainan Valorant tidak ada tugas yang dianggap tidak penting untuk dikerjakan.

Problem Seriousness (PS) ialah tingkat keseriusan masalah dengan *grade 1* sampai 5. *Grade 1* merupakan masalah sangat serius dan perlu adanya perbaikan karena partisipan sangat sulit untuk berhasil dalam mengerjakan skenario tugas, *grade 2* merupakan permasalahan sedikit serius yang sebaiknya juga diperbaiki, *grade 3* merupakan

permasalahan ringan dalam mengerjakan skenario tugas antara berhasil atau gagal, *grade 4* untuk permasalahan sangat ringan, yang partisipan kemungkinan besar berhasil dalam pengejaan skenario tugasnya.

Berikut ini ialah Matrix A: *Problem Seriousness* (PS) vs *Task Importance* (TI) pada partisipan delapan (8) yang ditunjukkan pada tabel 4.1 dan diberikan warna merah pada kolom yang bermasalah:

Tabel 11 Matrix A Partisipan 8

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	4	0	2	2
2	0	0	4	2
3	3	1	0	5
4	0	0	0	0

Angka yang berwarna merah pada Tabel 4.1 mendeskripsikan jumlah permasalahan yang diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh partisipan delapan (8). Tabel 4.1 menunjukkan bahwa partisipan memiliki permasalahan pada tugas paling penting (*Task Importance 1*) dengan berjumlah 8 yakni *Problem Seriousness 1* yang berjumlah 4, artinya dalam tugas paling penting banyak mengalami permasalahan dan sangat sulit berhasil dalam mengerjakan skenario tugasnya. Selanjutnya permasalahan *Problem Seriousness 3* berjumlah 2, artinya dalam tugas paling penting sedikit mengalami permasalahan dan antara berhasil atau gagal dalam mengerjakan skenario tugasnya. Lalu *Problem Seriousness 4* yang berjumlah 2, artinya permasalahan ringan dalam tugas penting. Pada *Task Importance 2* mengalami permasalahan berjumlah 6, yang permasalahan terdapat pada *Problem Seriousness 3* dan 4, dengan hal itu mendefinisikan pada tugas sedikit penting (*Task Importance 2*) mengalami permasalahan ringan. Selanjutnya pada *Task Importance 3* mengalami permasalahan berjumlah 9, yang paling banyak mengalami permasalahan menunjukkan pada *Problem Seriousness 4* dengan berjumlah 5, mendefinisikan pada tugas tidak terlalu penting mengalami permasalahan sangat ringan yang partisipan

kemungkinan besar berhasil dalam pengejaan skenario tugasnya.

4.2.2 Matrix B : Problem Seriousness (PS) vs Problem Type (PT)

Matrix B ialah matriks yang akan menampilkan gambaran jenis masalah yang diperoleh partisipan saat mengerjakan skenario tugas dan seberapa serius permasalahan tersebut. Melalui hasil Matrix B, peneliti bisa mengetahui jenis masalah yang paling sering dihadapi oleh semua partisipan dan yang memerlukan perbaikan.

Problem Seriousness (PS) ialah tingkat keseriusan masalah dengan *grade* 1 sampai 5. *Grade* 1 merupakan masalah sangat serius dan perlu adanya perbaikan karena partisipan sangat sulit untuk berhasil dalam mengerjakan skenario tugas, *grade* 2 merupakan permasalahan sedikit serius yang sebaiknya juga diperbaiki, *grade* 3 merupakan permasalahan ringan dalam mengerjakan skenario tugas antara berhasil atau gagal, *grade* 4 untuk permasalahan sangat ringan, yang partisipan kemungkinan besar berhasil dalam pengejaan skenario tugasnya.

Problem Type (PT) ialah pengelompokan jenis permasalahan yang dialami oleh partisipan yang terdiri dari enam (6) kategori antara lain: *User (U)*, *Hidden (H)*, *Text and Icon (T)*, *Sequence (S)*, *Physical Demand (P)*, dan *Feedback (F)*. Kategori permasalahan *User (U)* masalah dari pengetahuan pengguna itu sendiri atau pengalaman pengguna. *Problem Type Hidden (H)* yakni interfacenya tidak jelas atau dari aplikasi tidak memberikan indikasi tentang fungsi bagaimana seharusnya. Selanjutnya kategori permasalahan *Text and Icon (T)* yakni permasalahan dari penempatan, tampilan dan konten disalah artikan atau tidak bisa dimengerti. *Problem Type Sequence (S)* yakni permasalahan dari fungsi aplikasi dilakukan dengan urutan yang tidak biasa. *Problem Type Physical Demand (P)* yakni permasalahan berasal dari aplikasi yang membutuhkan keahlian user dalam tingkat yang terlalu tinggi, misalnya tenaga dan motorik tinggi. *Problem Type Feedback (F)* yakni interfacenya tidak memberikan informasi apa yang

telah *user* dikerjakan atau dilakukan.

Berikut ini ialah Matrix B: *Problem Seriousness* (PS) vs *Problem Type* (PT) pada partisipan delapan (8) yang ditunjukkan pada tabel 4.2 dan diberikan warna merah pada kolom yang bermasalah:

Tabel 12 Matrix B Partisipan 8

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	2	0	0	0
H	4	0	1	1
T	1	1	3	4
S	0	0	0	1
P	0	0	0	1
F	0	0	2	2

Angka yang berwarna merah pada Tabel 4.2 mendeskripsikan jumlah permasalahan yang diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh partisipan delapan (8). Tabel 4.2 menunjukkan bahwa partisipan delapan (8) paling banyak mengalami permasalahan pada *Problem Seriousness* 4 dengan totalnya 9, dengan hal itu mendeskripsikan permasalahan yang sangat ringan dan kemungkinan untuk berhasilnya besar. *Problem Type* yang paling banyak mengalami permasalahan ditunjukkan oleh kategori *Text and Icon* (T) yakni penempatan letak fungsi, tampilan kurang jelas, serta tulisan kecil yang membuat partisipan mengalami kesulitan. Lalu *Problem Type* partisipan yang banyak mengalami permasalahan ditunjukkan PT *Hidden* (H) ada 4 di *Problem Seriousness* 1 yakni ada permasalahan sangat serius, tampilannya tidak memberikan indikasi tentang fungsi yang seharusnya atau keterangan dengan lebih jelas dan tidak tersembunyi. Selanjutnya terdapat pada *problem type feedback* (F) masing-masing 2 permasalahan di PS 2 dan PS 3, yakni tidak memberikan indikator atau informasi apapun tentang apa yang sedang maupun telah dilakukan oleh partisipan.

4.2.3 Matrix C : Problem Type (PT) vs Task Importance (TI)

Matrix C ialah hasil permasalahan berdasarkan pada kombinasi jenis pertanyaan dan kepentingan skenario tugas (*Task Importance*). *Problem Type* (PT) merupakan pengelompokan jenis permasalahan yang dialami oleh partisipan yang terdiri dari enam (6) kategori antara lain: *User (U)*, *Hidden (H)*, *Text and Icon (T)*, *Sequence (S)*, *Physical Demand (P)*, dan *Feedback (F)*. Kategori permasalahan *User (U)* masalah dari pengetahuan pengguna itu sendiri atau pengalaman pengguna. *Problem Type Hidden (H)* yakni interfacenya tidak jelas atau dari aplikasi tidak memberikan indikasi tentang fungsi bagaimana seharusnya. Selanjutnya kategori permasalahan *Text and Icon (T)* yakni permasalahan dari penempatan, tampilan dan konten disalah artikan atau tidak bisa dimengerti. *Problem Type Sequence (S)* yakni permasalahan dari fungsi aplikasi dilakukan dengan urutan yang tidak biasa. *Problem Type Physical Demand (P)* yakni permasalahan berasal dari aplikasi yang membutuhkan keahlian user dalam tingkat yang terlalu tinggi, misalnya tenaga dan motorik tinggi. *Problem Type Feedback (F)* yakni interfacenya tidak memberikan informasi apa yang telah *user* dikerjakan atau dilakukan.

Task Importance (TI) ialah nilai kepentingan tugas, tugas yang paling penting akan diberikan nilai 1 dan yang paling tidak penting diberikan nilai 4. Pada kolom Tabel 3.1 *grade 1* merupakan *Task Importance 1*, *grade 2* merupakan *Task Importance 2*, *grade 3* merupakan *Task Importance 3* dan *grade 4* merupakan *Task Importance 4*. Perhitungan permasalahan dalam skenario tugas dengan *Task Importance* akan dijumlah sesuai dengan nilainya. Berdasarkan pengelompokan skenario tugas pada Tabel 3.1 didapatkan *Task Importance 1* terdiri dari skenario tugas 1,2 dan 4. Selanjutnya *Task Importance 2* terdiri dari skenario tugas 3. *Task Importance 3* terdiri dari skenario tugas 5,6,7 dan 8. *Task Importance 4* tidak ada karena dalam penelitian ini permainan Valorant tidak ada tugas yang dianggap

tidak penting untuk dikerjakan. Berikut ini ialah

Matrix C: *Problem Type* (PT) vs *Task Importance* (TI) pada partisipan delapan (8) yang ditunjukkan pada tabel 4.3 dan diberikan warna merah pada kolom yang bermasalah:

Tabel 13 Matrix C Partisipan 8

Angka yang berwarna merah pada Tabel 4.3 mendeskripsikan

<i>Problem type</i> (PT)	<i>Task Importance</i>			
	1	2	3	4
U	1	0	1	0
H	4	0	2	0
T	2	3	4	0
S	0	1	0	0
P	0	1	0	0
F	0	1	2	0

jumlah permasalahan yang diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh partisipan delapan (8). Tabel 4.3 menunjukkan bahwa partisipan delapan (8) paling banyak mengalami permasalahan pada *Task Importance* (TI) 3 dengan totalnya 10. *Problem Type* yang paling banyak mengalami permasalahan ditunjukkan oleh kategori *Text and Icon* (T) dengan jumlah 4. Jika banyak mengalami permasalahan *Text and Icon* (T) artinya tentang penampilan, penempatan, warna *text*, serta bahasa dari sistem yang kurang dipahami oleh partisipan membuat partisipan kesulitan. Selanjutnya permasalahan ditunjukkan kategori PT *Hidden* (H) dan PT *feedback* (F) dengan masing-masing jumlahnya 2, yang artinya partisipan mengalami kebingungan karena permainan tidak memberikan indikator atau informasi yang tersembunyi dan tidak ada *feedback* tentang apa yang sedang dikerjakan maupun telah dilakukan.

Terakhir 1 permasalahan pada *problem type user* (U) artinya masalah tersebut bersalah dari kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh partisipan.

Permasalahan dari tugas *Task Importance* (TI) 1 dengan jumlah 8 permasalahan menunjukkan partisipan delapan (8) juga banyak mengalami masalah pada tugas paling penting. Permasalahan paling banyak pada kategori *Hidden* (H) artinya aplikasi permainan interfacenya tidak jelas atau tidak memberikan informasi tentang fungsi kegunaan dari sebuah fitur. Selanjutnya permasalahan dari tugas *Task Importance* (TI) 2 terdapat 3 permasalahan *Text and Icon* (T) dan permasalahan masing-masing 1 dari kategori *problem type sequence* (S), *Physical Demand* (P) dan *feedback* (F). *Problem type Text and Icon* (T) artinya tentang penampilan, penempatan, warna *text*, serta bahasa dari sistem yang kurang dipahami oleh partisipan membuat partisipan kesulitan. *Problem type sequence* (S) artinya terdapat alur atau urutan pengerjaan yang tidak pada umumnya yang membuat partisipan kesulitan. Terakhir *problem type feedback* (F) artinya permainan tidak ada *feedback* tentang apa yang sedang dikerjakan maupun telah dilakukan

4.2.4 Matrix D : Problem Seriousness (PS) vs Task Number (TN)

Matrix D ialah menunjukkan tugas yang paling banyak terjadi masalah dan seberapa serius permasalahan yang dialami partisipan, serta akan memberikan hasil spesifik antara kombinasi *Problem Seriousness* (PS) dan *Task Number* (TN).

Problem Seriousness (PS) ialah tingkat keseriusan masalah dengan *grade* 1 sampai 5. *Grade* 1 merupakan masalah sangat serius dan perlu adanya perbaikan karena partisipan sangat sulit untuk berhasil dalam mengerjakan skenario tugas, *grade* 2 merupakan permasalahan sedikit serius yang sebaiknya juga diperbaiki, *grade* 3 merupakan permasalahan ringan dalam mengerjakan skenario tugas antara berhasil atau gagal, *grade* 4 untuk permasalahan sangat ringan, yang partisipan kemungkinan besar berhasil dalam pengejaan skenario

tugasnya.

Task number ialah nomor tugas yang dikerjakan oleh partisipan, pada penelitian ini terdiri dari 8 buah skenario tugas utama yang merujuk pada Tabel 3.1 kolom *number*. *Task number* 1 merupakan *Start Valorant* untuk memulai permainan. *Task number* 2 merupakan *Register Akun Valorant*. *Task number* 3 merupakan *Play Practice* untuk mengenalkan serta *tutorial* permainan seperti apa. *Task number* 4 merupakan *Play Game* untuk memainkan permainan. *Task number* 5 mencoba *Game Setting* yang ada dipertandingan Valorant. *Task number* 6 yakni mencoba *Changing Weapon di Collection*. *Task number* 7 melakukan *Add Friend* di *game* Valorant. *Task number* 8 mencoba *Carrer Game*.

Berikut ini ialah Matrix D: *Problem Seriousness* (PS) vs *Task Number* (TN) pada partisipan delapan (8) yang ditunjukkan pada tabel 4.4 dan diberikan warna merah pada kolom yang bermasalah:

Tabel 14 Matrix D Partisipan 8

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	3	0	0	2
3	0	0	4	2
4	1	0	2	0
5	0	0	0	1
6	0	0	0	0
7	3	1	0	2
8	0	0	0	2

Angka yang berwarna merah pada Tabel 4.4 mendeskripsikan jumlah permasalahan yang diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh partisipan delapan (8). Tabel 4.4 menunjukkan yang paling banyak permasalahan jumlahnya 9 dari PS 4, artinya tidak terlalu mendapatkan masalah yang serius, karena permasalahan dari *Problem Seriousness (PS)* 4. Permasalahan PS 4 menunjukkan masing-masing 2, terdapat

dari *Task Number* 2,3,7 dan 8. Lalu 1 permasalahan terdapat dari *Task Number* 5. *Task Number* 2 yakni *Register Akun Valorant*. *Task Number* 3 merupakan *Play Practice* untuk mengenalkan serta *tutorial* permainan seperti apa. *Task Number* 5 mencoba *Game Setting* yang ada dipertandingan Valorant. *Task Number* 7 yakni melakukan *Add Friend*. *Task Number* 8 mencoba *Carrer Game*.

Pada *Problem Seriousness (PS)* 1 juga termasuk banyak dengan total permasalahan 7. Menunjukkan ada masalah sangat serius pada *Task Number* yang telah dikerjakan partisipan. Permasalahan pada PS 1 antara lain: *Task Number* 2 yakni *Register Akun Valorant* dengan total permasalahan 3. *Task Number* 4 merupakan *Play Game* untuk memainkan permainan dengan total permasalahan 1. *Task Number* 7 yakni melakukan *Add Friend*.

Nomor tugas yang paling banyak terdapat permasalahan ada pada *task number* 3 yakni *Play Practice*. Total permasalahan ada 7, yang banyak mengalami permasalahan pada *task number* 3 ialah *Problem Seriousness (PS)* 3 dengan total 4. Artinya permasalahan ringan dalam skenario tugas dan berpeluang antara berhasil atau gagal dalam skenario tugas.

4.2.5 Matrix E : Problem Type (PT) vs Task Number (TN)

Matrix E ialah menunjukkan kategori tipe masalah apa yang paling sering muncul di keseluruhan tugas, dengan kombinasi *Problem Type* (PT) dan *Task Number* (TN). Matrix ini juga akan menjadi dasar rekomendasi perbaikan berdasarkan tipe permasalahan yang sering muncul pada setiap tugas.

Problem Type (PT) merupakan pengelompokan jenis permasalahan yang dialami oleh partisipan yang terdiri dari enam (6) kategori antara lain: *User (U)*, *Hidden (H)*, *Text and Icon (T)*, *Sequence (S)*, *Physical Demand (P)*, dan *Feedback (F)*. Kategori permasalahan *User (U)* masalah dari pengetahuan pengguna itu sendiri atau pengalaman pengguna. *Problem Type Hidden (H)* yakni interfacenya

tidak jelas atau dari aplikasi tidak memberikan indikasi tentang fungsi bagaimana seharusnya. Selanjutnya kategori permasalahan *Text and Icon (T)* yakni permasalahan dari penempatan, tampilan dan konten disalah artikan atau tidak bisa dimengerti. *Problem Type Sequence (S)* yakni permasalahan dari fungsi aplikasi dilakukan dengan urutan yang tidak biasa. *Problem Type Physical Demand (P)* yakni permasalahan berasal dari aplikasi yang membutuhkan keahlian user dalam tingkat yang terlalu tinggi, misalnya tenaga dan motorik tinggi. *Problem Type Feedback (F)* yakni interfacenya tidak memberikan informasi apa yang telah *user* dikerjakan atau dilakukan.

Task number ialah nomor tugas yang dikerjakan oleh partisipan, pada penelitian ini terdiri dari 8 buah skenario tugas utama yang merujuk pada Tabel 3.1 kolom *number*. *Task number 1* merupakan *Start Valorant* untuk memulai permainan. *Task number 2* merupakan *Register Akun Valorant*. *Task number 3* merupakan *Play Practice* untuk mengenalkan serta *tutorial* permainan seperti apa. *Task number 4* merupakan *Play Game* untuk memainkan permainan. *Task number 5* mencoba *Game Setting* yang ada dipermainan Valorant. *Task number 6* yakni mencoba *Changing Weapon di Collection*. *Task number 7* melakukan *Add Friend* di *game* Valorant. *Task number 8* mencoba *Carrer Game*.

Berikut ini ialah Matrix E: *Problem Type (PT)* vs *Task Number (TN)* pada partisipan delapan (8) yang ditunjukkan pada tabel 4.5 dan diberikan warna merah pada kolom yang bermasalah:

Tabel 15 Matrix E Partisipan 8

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0

2	1	2	2	0	0	0
3	0	0	3	1	1	1
4	0	2	0	0	0	1
5	0	0	1	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	1	2	1	0	0	2
8	0	0	2	0	0	0

Angka yang berwarna merah pada Tabel 4.5 mendeskripsikan jumlah permasalahan yang diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh partisipan delapan (8). Tabel 4.5 menunjukkan mempunyai masalah paling banyak di *Problem Type Text and Icon (T)* dengan jumlah 9 dan *Task Number 3* dengan jumlah 6. Permasalahan kategori *Problem Type Text and Icon (T)* dengan *Task Number 2,3,5,7* dan 8 mendefinisikan permasalahan dari penempatan, tampilan dan konten permainan valorant disalah artikan atau tidak bisa dimengerti yang membuat partisipan mengalami kesulitan dalam mengerjakan skenario *Register Akun Valorant, Play Practice, Game Setting, Add Friend, Career Game*. Berikutnya permasalahan kategori *Hidden (H)* dengan *Task Number 2,4*, dan 7 mendefinisikan permainan yang tidak memberikan indikasi bahwa fitur tersebut tersedia atau tersembunyi sehingga tidak terlihat oleh partisipan saat diminta mencoba *Register Akun Valorant, Play Game, dan Add Friend*. Selanjutnya permasalahan kategori *Feedback (F)* dengan *Task Number 3,4* dan 7 mendefinisikan interfacenya tidak memberikan informasi apa yang telah *user* dikerjakan atau dilakukan pada skenario *Play Practice, Play Game* dan *Add Friend*. Lalu permasalahan kategori *User (U)* dengan *Task Number 2* dan 7 mendefinisikan permasalahan dari pengetahuan pengguna itu sendiri atau kurangnya pengalaman pengguna. Terakhir permasalahan kategori *Sequence (S)* dan *Physical Demand (P)* yang dengan *Task Number 3* mendefinisikan permasalahan dari fungsi aplikasi dengan urutan tidak biasa serta membutuhkan keahlian user dalam tingkat yang terlalu tinggi.

4.2.6 Hasil Keseluruhan Matrix

Analisis matriks A, B, C, D dan E dilakukan terhadap data kuesioner seluruh partisipan. Setelah diperoleh seluruh matriks A, B, C, D, dan E dari semua partisipan, maka dilakukan rata-rata untuk mendapatkan hasil seluruh matriks A, B, C, D, dan E. Berikut ini akan ditampilkan tabel rata-rata setiap matrix oleh seluruh partisipan. Kelima matriks ini akan menjadi acuan, serta memberikan saran perbaikan berdasarkan rata-rata permasalahan yang dihadapi oleh seluruh partisipan. Hasil rata-rata matriks ditunjukkan pada Tabel 4.6, 4.7, 4.8, 4.9 dan 4.10 berikut ini:

Tabel 16 Hasil rata-rata Matrix A

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	3,15	0,60	1,44	2,06
2	0,44	0,45	0,94	1,17
3	2,89	0,45	0,89	3,44
4	0,00	0,00	0,00	0,00

Berdasarkan hasil rata-rata matrix A pada Tabel 4.6, didapatkan bahwa rata-rata masalah paling tinggi dalam matrix A ada pada titik *Task Importance* 3 dan *Problem Seriousness* 4 dengan nilai rata-rata permasalahannya sebesar 3,44. Mendefinisikan nilai rata-rata tertinggi berada di tingkat keseriusan masalah yang ringan serta skenario tugas yang kurang penting. *Task importance* 1 permasalahan tertinggi dengan nilai sebesar 3,15 rata-rata permasalahan berada pada tingkat *Problem Seriousness* 1, artinya permasalahan pada skenario tugas sangat penting dan tingkat keseriusan masalah yang sangat serius. Selanjutnya untuk *Task Importance* 2 permasalahan tertinggi berada di *Problem Seriousness* 3 dengan nilai rata-rata permasalahan sebesar 1.17, artinya permasalahan pada skenario tugas penting serta tingkat keseriusan masalah yang ringan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut bisa dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas permainan.

Tabel 17 Hasil rata-rata Matrix B

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	1,19	0,10	0,43	0,62
H	2,76	0,29	0,57	1,05
T	1,29	0,81	1,14	2,24
S	0,10	0,00	0,29	0,29
P	0,38	0,05	0,29	0,57
F	0,76	0,19	0,81	1,38

Angka yang berwarna merah pada Tabel 4.7 merupakan hasil rata-rata matrix B, dengan menunjukkan permasalahan pada seluruh tipe permasalahan dan tingkat keseriusan masalah. Nilai permasalahan paling tinggi pada Matrix B terdapat pada *Problem Type Hidden* (H) dan *Problem Seriousness* 1 dengan nilai sebesar 2,76 rata-rata permasalahan, yang mendefinisikan *Problem Type Hidden* (H) memiliki permasalahan sangat serius pada partisipan karena permainan tidak memberikan indikasi bahwa fitur tersebut tersedia atau tersembunyi sehingga tidak terlihat oleh partisipan.

Kategori permasalahan berikutnya yang juga paling banyak masalah oleh partisipan yakni *Problem Type (PT) Text and Icon* (T), dengan rata-rata terbesar kedua setelah kategori *Hidden*, dengan nilai berturut-turut dari PS 1, PS 2, PS 3 dan PS 4 yakni 1.29, 0.81, 1.14, 2.24. Mendefinisikan permasalahan dari penempatan, tampilan dan konten permainan valorant disalah artikan atau tidak bisa dimengerti yang membuat partisipan mengalami kesulitan.

Tabel 18 Hasil rata-rata Matrix C

<i>Problem type (PT)</i>	<i>Task Importance</i>			
	1	2	3	4
U	1,29	0,19	0,90	0
H	2,52	0,29	1,86	0
T	2,19	1,10	2,33	0
S	0,10	0,19	0,05	0
P	0,24	0,38	0,29	0
F	0,52	0,38	1,76	0

Angka yang berwarna merah pada Tabel 4.8 merupakan hasil rata-rata matrix C, dengan kombinasi permasalahan dari *problem type* (PT) dan *task importance* (TI). Nilai permasalahan paling tinggi pada Matrix C yakni 2,52 bisa dilihat *Task Importance* 1 atau pada tugas terpenting dan pada *Problem Type Hidden* (H). Hal tersebut diperlukan perbaikan oleh *developer* karena angka tersebut besar. Hal ini mempengaruhi kinerja aplikasi karena berada pada tugas yang paling penting, serta jika partisipan tidak bisa melakukan tugas yang paling penting maka akan mempengaruhi tugas lainnya. *Problem Type Hidden* (H) mendefinisikan permasalahan dari penempatan, tampilan dan konten permainan valorant disalah artikan atau tidak bisa dimengerti yang membuat partisipan mengalami kesulitan yang akan mempengaruhi kinerja jalannya permainan. Selanjutnya juga sama besarnya pada *Problem Type Text and Icon* (T) pada TI 1 dan TI 3 dengan nilai rata-rata 2.19 dan 2.33. Hal tersebut diperlukan perbaikan juga terhadap fitur-fitur permainan valorant oleh *developer* karena angka tersebut juga tergolong besar, pada *Problem Type Text and Icon* (T) permasalahan dari penempatan, tampilan dan konten permainan valorant disalah artikan atau tidak bisa dimengerti yang membuat partisipan mengalami kesulitan.

Tabel 19 Hasil rata-rata Matrix D

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0,00	0,00	0,00	0,10
2	2	1	1	1
3	0	0	0,81	0,86
4	1,14	0,05	0,76	0,71
5	0	0,10	0,3	0,48
6	0	0	0,05	0,05
7	2,0	0,33	0,24	2,05
8	0,3	0,00	0,14	0,67

Angka yang berwarna merah pada Tabel 4.9 merupakan hasil rata-rata matrix D, dengan kombinasi permasalahan dari *Problem Seriousness (PS)* dan *task number (TN)*. Matrix D menunjukkan tugas yang paling banyak terjadi masalah dan seberapa serius permasalahan yang dialami partisipan. Nilai permasalahan paling tinggi pada Matrix D yakni di PS 4 dan TN 7 dengan nilai 2.0 dan 2.05, menunjukkan permasalahan paling banyak dialami partisipan terletak di task number 7 yakni *Add Friend*, mendefinisikan partisipan saat mencoba fitur *Add Friend* banyak mengalami masalah, perlu adanya perbaikan terhadap permainan valorant ini. Masalah terbesar setelah TN 7 ada pada TN 2, dengan nilai berurut-turut PS 1, PS 2, PS 3 dan PS 4 sebesar 2, 1, 1 dan 1. Menunjukkan partisipan banyak mengalami masalah pada *Task Number 2* yakni *Register Akun Valorant*. Perlu diperbaiki juga oleh *developer* agar pengguna semakin nyaman menggunakan permainan Valorant.

Tabel 20 Hasil rata-rata Matrix E

	<i>Problem Type (PT)</i>
--	--------------------------

<i>Task Number (TN)</i>	U	H	T	S	P	F
1	0,05	0,00	0,05	0,00	0,00	0,00
2	1	1	1	0	0	0
3	0,19	0,33	1,10	0	0	0,38
4	0,57	1,00	0,86	0,00	0,19	0,10
5	0,19	0,24	0,57	0,05	0,05	0,10
6	0,05	0	0,05	0	0	0,05
7	1	1,48	1,05	0,00	0,10	1,38
8	0	0,00	0,67	0,00	0,14	0,33

Angka yang berwarna merah pada Tabel 4.10 merupakan hasil rata-rata matrix E, dengan kombinasi permasalahan dari *Problem Type (PT)* dan *Task Number (TN)*. Matrix E menunjukkan kategori tipe masalah apa yang paling sering muncul di keseluruhan tugas. Tabel matrix ini menunjukkan permasalahan paling terbesar pada *Task Number (TN)* 7 dengan *Problem Type (PT)* H sebesar 1,48. Mendefinisikan pada *Task Number 7* yakni *Add Friend* paling banyak mengalami masalah pada *Problem Type Hidden*.

Task Number 1 yakni *Start Valorant* mengalami masalah paling tinggi pada PT *User* dan *text and icon* dengan nilai sama-sama sebesar 0,05. Lalu *Task Number 2* yakni *Register* akun Valorant mengalami masalah paling tinggi pada PT *User*, *Hidden*, dan *text and icon* dengan nilai sama-sama sebesar 1,0. Selanjutnya *Task Number 3* yakni *Play Practice* mengalami masalah paling tinggi pada PT *text and icon* dengan nilai 1,10. *Task Number 4* yakni *Play Game* mengalami masalah paling tinggi pada PT *Hidden* dengan nilai 1,0. *Task Number 5* yakni *Game Setting* mengalami masalah paling tinggi pada PT *text and icon* dengan nilai 0,57. *Task Number 6* yakni *Changing Weapon di Collection* mengalami masalah paling tinggi pada PT *User*, *text and icon* dan *Feedback* dengan nilai sama-sama sebesar 0,05. *Task Number 8* yakni *Career Game* mengalami masalah paling tinggi pada PT *text and icon* dengan nilai 0,67. Permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan lebih lanjut oleh *developer* terutama yang sering muncul

dengan *Problem Type: User (U), Hidden (H), Text and Icon (T), Feedback (F)*.

4.3 Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada permainan Valorant dengan menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*, didapatkan permasalahan dari partisipan saat menggunakan permainan dan belum pernah memainkan permainan Valorant. Permasalahan yang didapatkan untuk merumuskan beberapa rekomendasi berasal dari matrix D: *task number (TN) vs problem seriousness (PS)* dan matrix E: *task number (TN) vs problem type (PT)*, dengan cara evaluasi apa saja permasalahan tersebut dan merekomendasi perbaikan terhadap permainan Valorant sebagai acuan *developer* untuk meningkatkan kenyamanan dalam permainan terutama bagian *usability*. Berikut Tabel 4.11 merupakan permasalahan dan rekomendasi perbaikan terhadap permainan Valorant.

Tabel 21 Permasalahan dan Rekomendasi Perbaikan

Task Number (TN)	Skenario Tugas	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan	Keterangan
1	Start Valorant	<p>a. Ada beberapa fungsi tidak memberikan petunjuk yang jelas</p> <p>b. Partisipan bingung untuk memulai start Valorant</p>	<p>a. Menambahkan icon petunjuk untuk menuju tombol Start valorant</p> <p>b. Memberikan deskripsi lebih detail pada launcher Game</p>	<p>Partisipan 2, Analisis Fungsi nomor 3</p> <p>Partisipan 2, Analisis Operasi nomor 1</p>
2	Register Akun Valorant	a. Tidak adanya tombol register di Launcher Game	a. Menambahkan fitur tombol register pada launcher Game saat login akun	Partisipan 1,2,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,17, Analisis

Task Number (TN)	Skenario Tugas	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan	Keterangan
				Fungsi nomor 1
		b. Tidak menyadari adanya tombol register karena tersembunyi	b. Sebaiknya ditambahkan tombol register dan tombol ditampilkan diawal saat baru menjalankan aplikasi launcher game agar mudah untuk mendaftar akun	Partisipan 1,2,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19
		c. Partisipan bingung bagaimana dengan cara register	c. Memberikan deskripsi pop up tombol register agar partisipan mengerti cara register	Partisipan 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,13,15,16,17 Analisis Fungsi nomor 2
		d. Kurangnya Feedback saat registrasi yang membuat bingung langkah berikutnya diwajibkan kemana	d. Sebaiknya saat melakukan register di Laucher gamenya langsung, agar bisa lebih mudah saat registrasi bukan melainkan dialihkan di website yang membuat partisipan kebingungan	Partisipan 1,3,4,5,7,15, Analisis Fungsi nomor 4
		e. Kurangnya informasi saat Register telah selesai dijalankan	e. Sebaiknya menambahkan feedback berupa notifikasi email atau pop up telah berhasil melakukan registrasi	Partisipan 1,4,5,7, Analisis Fungsi nomor 5
		f. Tombol untuk menuju Register tulisan terlalu kecil	f. Sebaiknya warna tulisan tidak sama dengan background dan tulisan dibesarin agar mudah keliatan bahwa ada sebuah tombol Can't Sign In	Partisipan 1,2,3,4,6,7,8,9,10,12,13,14,15,16,17,18,19 Analisis Operasi nomor 2

Task Number (TN)	Skenario Tugas	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan	Keterangan
		<p>g. Kurangnya informasi yang menyebabkan petunjuk kurang jelas saat menjalankan register</p> <p>h. Menyelesaikan Register terlalu bertele-tele yang membuat proses pelaksanaan lama dalam menyelesaikan register</p>	<p>g. Menambahkan informasi petunjuk arah untuk registrasi jika dialihkan ke website</p> <p>h. Sebaiknya saat pelaksanaan registrasi dibuat lebih mudah, saat awal menjalankan launcher game ditambahkan tombol register berupa icon atau tulisan yang tidak samar dan setelah di klik muncul pop up form pendaftaran</p>	<p>Partisipan 1,2,3,4,5,6,8,9,10,12,13,15,17</p> <p>Analisis</p> <p>Operasi nomor 3</p> <p>Partisipan 4 dan 15,</p> <p>Analisis</p> <p>Operasi nomor 4</p>
3	Play Practice	<p>a. Petunjuk tutorial kurang jelas dan deskripsi tutorial kurang</p> <p>b. Kurangnya feedback saat menjalankan tutorial, apakah perintah sudah terpenuhi atau tidak</p> <p>c. Penjelasan deskripsi keahlian Agent tersembunyi dan tulisan kecil saat mencoba Agent di permainan Valorant</p>	<p>a. Sebaiknya menambahkan petunjuk arah diwajibkan kemana yang terletak dibawah atau diatas karakter agar mengerti langkah seharusnya kemana</p> <p>b. Menambahkan task checklist centang berwarna terang agar feedback user terpenuhi tentang sudah selesai atau belum dalam mengerjakan tutorial</p> <p>c. Sebaiknya penjelasan skill atau keahlian setiap agent ditampilkan di deskripsi bawah atau saat menekan skill keluar penjelasan singkat</p>	<p>Partisipan 2,6,7,8,9,10,12,15,16,17</p> <p>Analisis Fungsi nomor 3,</p> <p>Analisis Operasi 1 dan Analisis Operasi 4</p> <p>Partisipan 2,4,5,6,7,8,9,10,11,12,15,17</p> <p>Analisis Fungsi nomor 4</p> <p>Partisipan 2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,16,17</p> <p>Analisis Fungsi nomor 3 dan</p>

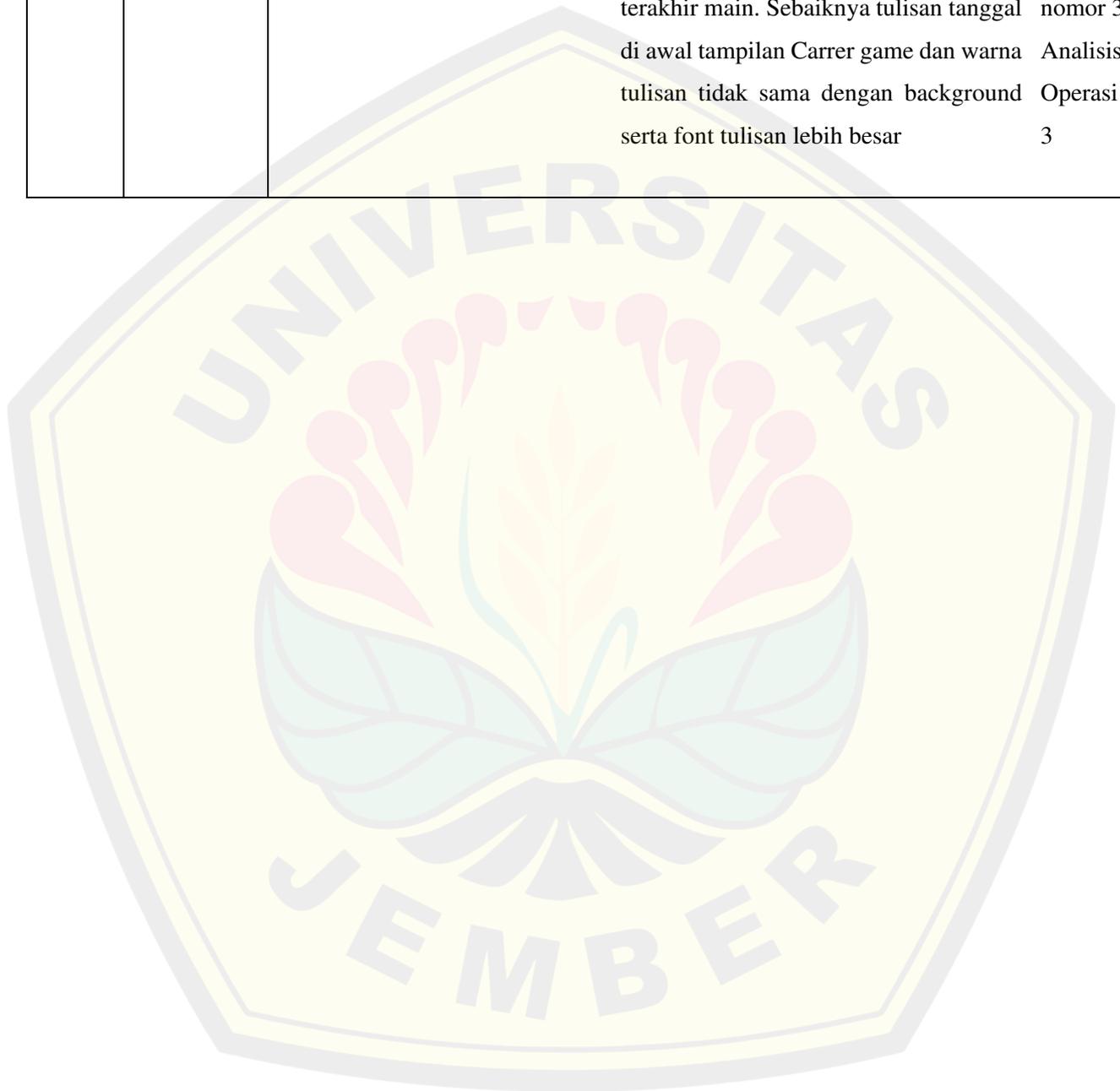
Task Number (TN)	Skenario Tugas	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan	Keterangan
		<p>d. Tidak ada deskripsi setiap Agent seperti Nama, Role Game dan kemampuan apa saja yang dipunyai saat memilih Agent permainan dalam Play Practice</p>	<p>d. Sebaiknya saat melakukan Practice dalam memilih Agent, ditampilkan agentnya dan penjelasan singkat terhadap Nama, skill setiap agent, Role atau peran serta dalam sebuah tim.</p>	<p>Analisis Operasi 3 Partisipan 4,5,6,7,8,9,14,17, Analisis Operasi nomor 4</p>
4	Play Game	<p>a. Tidak terlihatnya fungsi ganti server karena tersembunyi</p> <p>b. Icon ganti server terlalu kecil dan tidak ada penjelasan</p>	<p>a. Sebaiknya untuk mengganti server ditampilkan saat mau memulai permainan</p> <p>b. Icon merupakan wujud sebuah fungsi dengan tujuan mempermudah penggunaan, seharusnya icon lebih besar dan diperjelas bahwa icon tersebut merupakan ganti server. Contohnya icon ganti server yakni negara</p>	<p>Partisipan 3,4,5,6,7,10,12,13,15,17,18 Analisis Fungsi nomor 1, Analisis Fungsi nomor 3 dan Analisis Operasi nomor 3</p> <p>Partisipan 3,4,6,7,8,10,12,13,15,16,17,18,20 Analisis Fungsi nomor 2, Analisis Operasi nomor 2 dan Analisis Operasi nomor 4</p>

Task Number (TN)	Skenario Tugas	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan	Keterangan
		c. Tulisan terlalu kecil dalam penjelasan setiap mode permainan di Game Valorant	c. Dalam sebuah game penjelasan setiap mode permainan merupakan peran yang sangat penting, karena user bisa mengerti bahwa setiap mode game bagaimana cara bermain. Sebaiknya tulisan lebih jelas dan lebih besar yang terletak dibawah menu setiap mode permainan Valorant	Partisipan 6,7,8,10,11,12, 14,15,17 Analisis Operasi nomor 2, Analisis Operasi nomor 3, dan Analisis Operasi 4
5	Game Setting	<p>a. Partisipan tidak menyadari letak Game Setting dimana</p> <p>b. Beberapa pengaturan yang tidak diberikan keterangan dan tulisan terlalu kecil</p> <p>c. Partisipan lama dalam mencari yang ingin diatur, karena menu pada Game Setting terlalu banyak</p>	<p>a. Sebaiknya penempatan tombol icon setting terlihat pada layar pada tampilan Home yang seharusnya posisinya di sudut samping agar bisa terlihat oleh pengguna, tidak harus menekan tombol keyboard “esc”</p> <p>b. Menambahkan pop up deskripsi penjelasan menu dan untuk tulisan bisa dijadikan option agar bisa membesar kecilkan tulisan sesuai keinginan pengguna</p> <p>c. Sebaiknya ditambahkan fitur searching pada menu Game setting agar pengguna mudah mencari</p>	<p>Partisipan 2,7,17 Analisis Fungsi nomor 1</p> <p>Partisipan 2,3,6,15,17 Analisis Fungsi nomor 3, Analisis Operasi nomor 2</p> <p>Partisipan 3,4,5,6,8,9,10,12,15,17 Analisis Operasi nomor 1, Analisis Operasi nomor 3</p>

Task Number (TN)	Skenario Tugas	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan	Keterangan
6	Changing Weapon di Collection	<p>a. Indikator penggunaan senjata kurang jelas</p> <p>b. Partisipan tidak mengerti fungsi menu Collection</p>	<p>a. Sebaiknya tampilan collection menunjukkan senjata yang telah digunakan. Misalnya senjata yang digunakan diberi tanda centang berwarna terang</p> <p>b. Sebaiknya di menu Colletion diberi sedikit penjelasan bahwa fungsi menu Colletion ini</p>	<p>Partisipan 2, Analisis Fungsi nomor 4</p> <p>Partisipan 7, Analisis Fungsi nomor 1, Analisis Fungsi nomor 2</p>
7	Add Friend	<p>a. Partisipan sulit menemukan Add friend karena tersembunyi</p> <p>b. Icon pada fungsi Add friend sangat kecil</p>	<p>a. Sebaiknya tombol add friend diletakkan diluar side bar agar pemain mudah mencari tombol Add friend</p> <p>b. Sebaiknya icon add friend pada game lebih besar dan jelas bahwa tombol tersebut merupakan untuk menambahkan teman. Contohnya icon gambar orang dengan icon plus</p>	<p>Partisipan 1,2,4,5,6,7,8,9, 10,11,13,15,17, 19 Analisis Fungsi nomor 1, Analisis Fungsi nomor 2 dan Analisis Operasi nomor 2</p> <p>Partisipan 3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,15,16,17 Analisis Fungsi nomor 1, Analisis fungsi nomor 2</p>

Task Number (TN)	Skenario Tugas	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan	Keterangan
		<p>c. Tidak ada deskripsi penjelasan icon Add friend</p> <p>d. Tidak ada feedback telah selesai melakukan Add friend</p>	<p>c. Menambahkan pop up deskriptif add friend atau disamping icon diberi tulisan "Add friend"</p> <p>d. Sebaiknya setelah melakukan add friend ada feedback centang berwarna hijau dan ada tulisan "Your submission has been sent"</p>	<p>Partisipan 3,6,7,8,9,10,12,13,15,16,20</p> <p>Analisis Operasi 3</p> <p>Partisipan 4,5,7,8,9,10,13,15,16,17</p> <p>Analisis Fungsi nomor 4, Analisis Fungsi nomor 5, Analisis Operasi 5</p>
8	Career Game	<p>a. Partisipan tidak mengerti fungsi Carrer Game dikarenakan tidak ada keterangan</p> <p>b. Tulisan didalam isi menu Carrer Game terlalu kecil</p> <p>c. Penjelasan isi sub menu kurang deskriptif</p>	<p>a. Sebaiknya dibawah menu Carrer pada game Valorant ada tulisan deskriptif penjelasan fungsi menu Carrer Game</p> <p>b. Sebaiknya isi konten dalam Carrer Game bisa dibesarkan sesuai keinginan pengguna</p> <p>c. Sebaiknya dalam Carrer Game kumpulan permainan yang telah dimainkan lebih detail penjelasannya. Tidak hanya angka telah kill/Death/Assist, tetapi diberi penjelasan map yang telah dimainkan</p>	<p>Partisipan 2,6, Analisis Fungsi nomor 3, Analisis fungsi nomor 4</p> <p>Partisipan 5,10 Analisis Fungsi nomor 3</p> <p>Partisipan 6,7,8, Analisis Operasi nomor 3, Analisis Operasi nomor 4</p>

<i>Task Number (TN)</i>	Skenario Tugas	Permasalahan	Rekomendasi Perbaikan	Keterangan
		d. Tanggal history permainan tersembunyi karena tulisan samar dan font terlalu kecil	d. Dalam Carrer Game history tanggal merupakan peranan paling penting, karena pengguna bisa mengetahui kapan terakhir main. Sebaiknya tulisan tanggal di awal tampilan Carrer game dan warna tulisan tidak sama dengan background serta font tulisan lebih besar	Partisipan 11,12,13,20 Analisis Fungsi nomor 3, Analisis Operasi nomor 3



BAB V PENUTUP

Bab ini menggambarkan tentang kesimpulan dan saran dari peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dan saran diharapkan bisa digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan matrix secara keseluruhan menyimpulkan bahwa permainan Valorant mengalami permasalahan yang serius, ditunjukkan partisipan banyak mengalami permasalahan ditingkat keseriusan tinggi dan pada tugas-tugas penting. Terutama pada *Problem Type Hidden* (H) yang menunjukkan aplikasi permainan banyak mengalami permasalahan dari penempatan letak suatu fungsi, tampilan yang tersembunyi dan konten permainan valorant disalah artikan atau tidak bisa dimengerti yang membuat partisipan mengalami kesulitan yang mempengaruhi kinerja jalannya permainan. Hal ini menunjukkan perlu adanya perbaikan lebih lanjut bagi *developer* Valorant agar pengguna lama dan pengguna baru saat baru mencoba *Game* Valorant bisa bertahan lebih lama, dengan hal itu *Game* Valorant bisa bertahan dipasaran. Rekomendasi perbaikan pada permainan Valorant yang telah diberikan pada penulis bisa dilihat pada Tabel 4.11 yang bertujuan sebagai acuan *developer* untuk meningkatkan kenyamanan dalam permainan terutama bagian *usability*.
2. Skenario tugas yang paling membutuhkan perbaikan yakni skenario tugas *Register* Akun Valorant, karena pada tugas *Register* Akun Valorant paling banyak mengalami masalah, hampir semua partisipan mengalami masalah pada tugas *Register* Akun Valorant. Dari permasalahan tombol yang tersembunyi sampai permasalahan pengguna kebingungan dalam langkah-langkah untuk melakukan registrasi. Pada skenario tersebut merupakan tergolong tugas terpenting

(*Task Importance* 1), karena tugas tersebut untuk memainkan Valorant harus mempunyai akun agar bisa login kedalam permainan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan rekomendasi saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Dalam penelitian serupa di masa yang akan datang, diharapkan dalam mengevaluasi permainan Valorant dengan menggunakan partisipan wilayah yang berbeda, agar dapat melihat lebih luas permasalahan penggunaan aplikasi permainan Valorant.
2. Penelitian selanjutnya sebaiknya melanjutkan evaluasi lanjutan setelah aplikasi permainan valorant telah diperbaiki oleh developer dari rekomendasi yang telah penulis sampaikan. Hal tersebut untuk melihat pengaruh terhadap evaluasi UI/UX.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, RA, HM Az-Zahra, KC Brata - Jurnal Pengembangan Teknologi, and undefined 2019. 2019. "Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough." *J-Ptiik.Ub.Ac.Id* 3(2): 1660–68. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544>.
- Aprilia, Putri. 2020. "Mengenal Secara Tuntas Perbedaan UI Dan UX." *Www.Niagahoster.Co.Id*. <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. 2006 Rineka Cipta *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek / Suharsimi Arikunto*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/prosedur-penelitian-suatu-pendekatan-praktek-suharsimi-arikunto-19157.html>.
- Bainbridge, William Sims. 2004. *Human Computer Interaction - Volume 1*.
- Beny, Beny, Herti Yani, and Gessy Mahargya Ningrum. 2019. "Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi Dengan Metode Usability Test Dan System Usability Scale." *RESEARCH : Computer, Information System & Technology Management* 2(1): 30.
- Bligård, Lars Ola, and Anna Lisa Osvalder. 2013. "Enhanced Cognitive Walkthrough: Development of the Cognitive Walkthrough Method to Better Predict, Identify, and Present Usability Problems." *Advances in Human-Computer Interaction* 2013.
- Darmawan, Riski. 2020. *Mohammad Riski Darmawan-162410101121 Sdh*.
- Farida, L. D. 2016. "Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability." *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*: 6–7.
- Farrell, David, and David C. Moffat. 2014. "Adapting Cognitive Walkthrough to Support Game Based Learning Design." *International Journal of Game-Based Learning* 4(3): 23–34.
- Fitrianda, Meilina Indah. 2013. "Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember."
- Ghiffary, Muhammad Nauval El et al. 2017. "Analisis User Experience Pada Game CS:GO Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Metode Heuristic Evaluation." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 8(3): 212–19. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

- Hendradewa, Andrie Pasca. 2017. "Perbandingan Metode Evaluasi." *Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone)* 23(1): 9–18. <http://journal.uui.ac.id/index.php/jurnal-teknoin/article/viewFile/8332/7102>.
- Informasi, Fakultas Teknologi. 2017. "EVALUASI USABILITY BERDASARKAN ISO/IEC 9126 DAN NIELSEN MODEL MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING (STUDI KASUS: APLIKASI MOBILE REBLOOD)."
- Jason. 2009. *Jason, (2009) Role Playing Game (RPG) Maker*. Edisi pert. ed. Andi. Yogyakarta.
- Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Pers.
- Lewis, Clayton, and Cathleen Wharton. 1997. "Cognitive Walkthroughs." In *Handbook of Human-Computer Interaction*, Elsevier, 717–32. <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/B9780444818621500960>.
- Lewis, Clayton, and Cathleen Wharton. 1997. "Cognitive Walkthroughs." In *Handbook of Human-Computer Interaction*, Elsevier, 717–32.
- Nielsen, Jakob. 2006. "Quantitative Studies: How Many Users to Test?" *www.nngroup.com*. <https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/> (February 1, 2021).
- Nielsen, Jakob. 2012. "How Many Test Users in a Usability Study?" *www.nngroup.com*. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> (January 31, 2020).
- Nielsen, Jakob, and Hoa Loranger. 2006. "Prioritizing Your Usability Problems." *Prioritizing Web Usability*: 123–34.
- Novianta, Ekananda Nugraha. 2018. "Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember." *Monopoli Dan Persainganm Usaha Tidak Sehat Pada Perdagangan Produk Air Minum Dalam Kemasan* 1(3): 1–56.
- Putra, Tri Andre Mahadika, Satrio Hadi Wijoyo, and Retno Indah Rokhmawati. 2019. "Evaluasi User Experience Pada Social Application Mobile HAGO Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough." *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3(7): 6721–29.
- Raharjo, Christanto P. 2017. "PENDHALUNGAN : Sebuah 'Periuk Besar' Masyarakat Multikultural." : 1–9. <http://repositori.kemdikbud.go.id/1126/1/Pendhalungan.pdf>.
- SAITO, Susumu, and Katsuhiko OGAWA. 1994. "Ergonomics of Human-System Interaction." *The Japanese journal of ergonomics* 30(1): 1–1.

- Segura, Gerardo Bori. 2001. 17 *Medicina Interna de Mexico How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Second Edi. Wiley Publishing.
- Sholikhah, Amiroton. 2016. “Akulturasi Budaya Jawa Dengan Sunda (Studi Pada Masyarakat Dusun Grugak Desa Kutasari Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap).” *Kementerian Agama Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto*.
- Sholikhin, Muchtar Prawira, Eriq Muh, Adams Jonemaro, and Muhammad Aminul Akbar. 2018. “Evaluasi User Experience Pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 2(7): 2619–25.
- Tari. 2020. “Game Valorant : Sebuah Game Dengan Konsep Matang.” <https://medium.com/@tari89767519/riview-game-valorant-sebuah-game-dengan-konsep-matang-364785912c3>.
- Thorvald, Peter, Jessica Lindblom, and Sebastian Schmitz. 2015. “Modified Pluralistic Walkthrough for Method Evaluation in Manufacturing.” *Procedia Manufacturing* 3: 5139–46.
- Tohirin, Muhammad et al. 2019. “Nilai Budaya Madura Pada Program.” *Nilai Budaya Madura Pada Program Televisi J-Town Net Tv* 8(1): 1–14.
- W, Aryni Ayu. 2018. “Nama Diri Pendalungan Jember Dalam Kebermaknaan Sosial Budaya.” *Jantra* 13(1): 25–42.
<https://jantra.kemdikbud.go.id/index.php/jantra/article/view/61/38>.
- Zamroni, M Rosidi, Nizar Suryaman, and Ahmad Jalaluddin. 2013. “Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5.” *Jurnal Teknika* 5(2): 489–94.

LAMPIRAN**A. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER**

1. Kuesioner ini diperuntukkan bagi masyarakat pendalungan Jember yang sudah maupun belum pernah menggunakan permainan Valorant.
2. Peneliti telah menyediakan kebutuhan pengguna berupa laptop dan akses internet untuk menjalankan evaluasi ini.
3. Partisipan mencoba permainan Valorant terlebih dahulu dengan skenario tugas yang telah disediakan peneliti
4. Partisipan mengisi kolom Penilaian (PS) dan Asumsi Partipan jika ada problem pada setiap pertanyaan.
5. Penilaian dalam kuesioner di bawah ini bisa diisi dengan memberikan nilai dari angka 1 sampai 5 dengan nilai terkecil ada pada angka 1 dan nilai tertinggi ada pada angka 5
6. Berikut ini tabel penilaian dalam kuesioner ini

Grade (PS)	Grade Dalam Kata	Penjelasan
5	Iya	Berpeluang besar berhasil sangat tinggi
4	Iya, mungkin	Kemungkinan berhasil
3	Tidak tahu	Antara berhasil dan gagal
2	Tidak, tidak pasti	Kemungkinan berhasil
1	Tidak	Sangat sulit untuk berhasil

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant
)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi <i>Start Valorant</i> itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi <i>Start Valorant</i> ?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Start Valorant</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Start Valorant</i> telah selesai dijalankan?			
ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan <i>Start Valorant</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Start Valorant</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi <i>Register Akun Valorant</i> itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi <i>Register Akun Valorant</i> ?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Register Akun Valorant</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Register Akun Valorant</i> telah selesai dijalankan?			
ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan <i>Register Akun Valorant</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Register Akun Valorant</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

ANALISIS FUNGSI				
	Play Practice			
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi <i>Tutorial</i> itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi <i>Tutorial</i> ?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Tutorial</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Tutorial</i> telah selesai dijalankan?			
ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan <i>Tutorial</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Tutorial</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

ANALISIS FUNGSI				
	Play Practice			
3.2	Agent			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi <i>Agent</i> itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi <i>Agent</i> ?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Agent</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Agent</i> telah selesai dijalankan?			
ANALISIS OPERASI				
3.2	Agent			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan <i>Agent</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Agent</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

ANALISIS FUNGSI				
	Play Game			
4.1	Mode Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Mode Game</i> dalam menu <i>Play Game</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Mode Game</i> telah selesai dijalankan?			
ANALISIS OPERASI				
4.1	Mode Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan <i>Mode Game</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Mode Game</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

ANALISIS FUNGSI				
	Play Game			
4.2	Server			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Server</i> dalam menu <i>Play Game</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Server</i> telah selesai dijalankan?			
ANALISIS OPERASI				
4.2	Server			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan ganti <i>Server</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Server</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Game Setting			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi <i>Game Setting</i> itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi <i>Game Setting</i> ?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Game Setting</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Game Setting</i> telah selesai dijalankan?			
ANALISIS OPERASI				
5.0	Game Setting			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan <i>Game Setting</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Game Setting</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

ANALISIS FUNGSI				
6.0	Changing Weapon di Collection			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi <i>Changing Weapon di Collection</i> itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi <i>Changing Weapon di Collection</i> ?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Changing Weapon di Collection</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Changing Weapon di Collection</i> telah selesai dijalankan ?			
ANALISIS OPERASI				
6.0	Changing Weapon di Collection			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan <i>Changing Weapon di Collection</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Changing Weapon di Collection</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi <i>Add Friend</i> itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi <i>Add Friend</i> ?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Add Friend</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Add Friend</i> telah selesai dijalankan?			
ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan <i>Add Friend</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Add Friend</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi <i>Career Game</i> itu tersedia?			
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi <i>Career Game</i> ?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?			
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau <i>feedback</i> saat menjalankan fungsi <i>Career Game</i> ?			
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh <i>feedback</i> saat <i>Career Game</i> telah selesai dijalankan?			
ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?			
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?			
3	Apakah pengguna bisa menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?			
4	Apakah pengguna bisa melakukan pelaksanaan <i>Career Game</i> secara benar?			
5	Apakah pengguna memperoleh <i>feedback</i> yang cukup bahwa pelaksanaan <i>Career Game</i> telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?			

B. Hasil Penilaian Enhanced Cognitive Walkthrough

1. Partisipan 1

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 1...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 1...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak tau dan tidak teringat	3	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Tidak tahu fungsi tersebut di website	3	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak. Hanya pada bagian pendaftaran	2	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Iya, mungkin karena ada 3 ops register di web	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
1.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 1...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 1...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Agensi			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agensi itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agensi?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agensi?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agensi telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.2	Agensi			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agensi secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agensi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya mungkin. Karena bentuk keterbatasan di tempat tidak terlihat	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
Play Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT	
4.1	1 Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Ya	5		
	2 Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Ya	5		
	3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5		
	4 Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Ya	5		
	5 Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Ya	5		
ANALISIS OPERASI					
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
	1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
	2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
	3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
	4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Ya	5	
	5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
Play Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT	
4.2	1 Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Ya	5		
	2 Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Ya	5		
	3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5		
	4 Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Ya	5		
	5 Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Ya	5		
ANALISIS OPERASI					
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
	1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
	2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
	3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
	4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?	Ya	5	
	5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT	
5.0	1 Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Ya	5		
	2 Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Ya	5		
	3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5		
	4 Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Ya	5		
	5 Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Ya	5		
ANALISIS OPERASI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
	1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
	2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
	3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
	4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Ya	5	
	5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT	
5.0	1 Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Ya	5		
	2 Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	5		
	3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5		
	4 Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	5		
	5 Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Ya	5		
ANALISIS OPERASI					
5.0	Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
	1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
	2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
	3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
	4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Ya	5	
	5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
7.0	Add Friend	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	iya, karena katon terdapatnya	4	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	iya, mungkin. Mungkin keil dan tidak jelas.	4	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI					
7.0	Add Friend	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut terdapat?	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut terdapat?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
8.0	Career Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI					
8.0	Career Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut terdapat?	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut terdapat?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

2. Partisipan 2

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 2.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
1.0	Siapa Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Sheriff Valorant itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Sheriff Valorant?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya mungkin ada beberapa fungsi yang tidak diketahui	4	T
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Sheriff Valorant?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Sheriff Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
1.6	Siapa Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya mungkin ada beberapa tujuan yang salah	4	U
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dari tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Sheriff Valorant secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Sheriff Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 2.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak / karena tidak menemukan fitur Register Akun	1	V
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Tidak / saya tidak menemukinya	1	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya, mungkin tidak ada petunjuk untuk saat ini	4	T
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Ya, saat ini tidak ada	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
2	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, karena fitur Register Akun tidak ada	1	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya mungkin, karena petunjuk saat ini belum ada	4	T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 2.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.2	Agent	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agent itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agent?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agent?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agent telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
3.2	Agent	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya mungkin, karena petunjuk terlalu kecil	4	P
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agent secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agent telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 2.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi sebagai Mode Game itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam game Play Game?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 2

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Game Setting	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Tidak, saya tidak mengetahui letak setting di mana	5	U
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Game Setting	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 2

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Game Setting	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Tidak, saya tidak mengetahui letak setting di mana	5	U
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Game Setting	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, ada beberapa sub parameter yang tidak diberikan keterangan	5	T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 2

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Game Setting	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Tidak, saya tidak mengetahui letak setting di mana	5	U
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Game Setting	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, ada beberapa sub parameter yang tidak diberikan keterangan	5	T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 2

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
6.0	Changing Weapon di Collector	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Changing Weapon di Collector	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collector itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collector?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collector?	Iya, mungkin kemana saja dalam mengetahui keterangan Asumsi game Valorant	5	F
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collector telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI					
6.0	Changing Weapon di Collector	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Changing Weapon di Collector	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collector secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collector telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ?...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Tidak, saya tidak tau bahwa fungsi tersebut	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Tidak, saya hanya mencari fitur tersebut	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI

ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya mungkin, fitur tersebut terhubung	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ?...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, saya tidak mengerti dikarenakan tidak ada petunjuknya		T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Tidak, saya tidak mengetahui apakah fitur tersebut	1	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI

ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, saya bingung dan sulit untuk memahami di dalam career game	1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Tidak Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

3. Partisipan 3

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 3

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant			
1.0	Start Valorant	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant			
1.0	Start Valorant	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 3

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant			
2.0	Register Akun Valorant	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak fungsi yg ditampikan tidak jelas	1	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	tidak ada, kadang feedback saat registrasi yg muncul tapi kadang malah malah error	2	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant			
2.0	Register Akun Valorant	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, kadang ada yg tidak ada	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	tidak, kadang kadang kadang	1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 3

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Tutorial			
3.1	Tutorial	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial			
3.1	Tutorial	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 3

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Agensi			
3.2	Agensi	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agensi itu tersedia?	iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agensi?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	ya petunjuk, icon kecil dan tidak jelas	4	H
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agensi?	iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agensi telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.2	Agensi			
3.2	Agensi	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agensi secara benar?	iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agensi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 3

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game				
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Ya	5
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Ya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Ya	5
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Ya	5
ANALISIS OPERASI				
4.2	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Ya	5
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 3

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game				
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Ya	5
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Ya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Ya	5
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Ya	5
ANALISIS OPERASI				
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tahu, icon terlalu kecil dan tidak ada (fktusi) ds. kpsi	3 T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan menu Server secara benar?	Ya	5
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 3

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Game Setting				
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Ya	5
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Ya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Ya	5
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Ya	5
ANALISIS OPERASI				
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak tahu, petunjuk dengan ikon muncul	4 H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya mudah, tapi tidak ada icon pada game setting ketika berfungsi	4 T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Ya	5
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 3

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Champion Weapon di Collection				
5.0	Champion Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Champion Weapon di Collection itu tersedia?	Ya	5
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Champion Weapon di Collection?	Ya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Champion Weapon di Collection?	Ya	5
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Champion Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Ya	5
ANALISIS OPERASI				
5.0	Champion Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Champion Weapon di Collection secara benar?	Ya	5
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Champion Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 3.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend ini tersedia?	Ya, mungkin pernah lihat keasli	A	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Ya, mungkin karena ikon keasli	A	H
3	Apakah pengguna dapat mengibungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya mungkin, karena ikon keasli dan beresbanjji	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya mungkin, karena ikon keasli dan beresbanjji	A	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 3.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game ini tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya mungkin, karena ikon keasli dan beresbanjji	4	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya mungkin, karena ikon keasli dan beresbanjji	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Ya mungkin, karena ikon keasli dan beresbanjji	4	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

4. Partisipan 4

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 4

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 4

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, karena masih bingung dengan cara mendaftar	1	T
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Tidak, karena kurang informasi	2	F
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Tidak, karena kurang informasi	1	F

ANALISIS OPERASI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak Tahu, tulisan terlalu kecil	3	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tahu, kurang informasi yang jelas dari pendaftaran tersebut	3	T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Ya, mungkin sesuai tetapi agak lama	4	P
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 4

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 4

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agensi itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agensi?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agensi?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agensi telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agensi secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agensi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 41

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game				
4.1	Mode Game		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.1 Mode Game				
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 41

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game				
4.2	Server		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Iya, telah main server lokal pribadi	5	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Iya, main server lokal	5	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.2 Server				
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?	Iya mungkin, jika tidak dulu tau saya bisa mengganti fungsi ganti server	4	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 41

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Game Setting				
4.0	Game Setting		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.0 Game Setting				
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Tidak tahu, karena pada server tsb lebih baik ada ops. setelah	3	S
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 41

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Changng Weapon di Collection				
4.0	Changng Weapon di Collection		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changng Weapon di Collection itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changng Weapon di Collection?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changng Weapon di Collection?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changng Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.0 Changng Weapon di Collection				
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tahu, karena kurang cocok dengan tampilannya	3	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changng Weapon di Collection secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changng Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN H.L

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
No	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
7.6	Add Friend			
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Terdapat pada Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Tidak tau, karena kurangnya informasi	3	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak tau, karena kurangnya informasi	3	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi saat feedback saat menyelesaikan fungsi Add Friend?	Tidak, tidak ada informasi	1	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Tidak, tidak ada informasi telah selesai dijalankan	1	F
ANALISIS OPERASI				
7.7	Add Friend			
No	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, icon terlalu kecil	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, icon terlalu kecil dan kurang informasi dalam petunjuk	1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Iya, bisa	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Tidak, kurangnya kurangnya informasi	1	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN H.L

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
No	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
8.0	Career Game			
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi saat feedback saat menyelesaikan fungsi Career Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game			
No	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

5. Partisipan 5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...5.
Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna bisa melihat fungsi Start Valorant itu tersedia?	IYA		5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	IYA		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	IYA		5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	IYA		5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	IYA		5	

ANALISIS OPERASI					
3.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	IYA		5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	IYA		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	IYA		5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	IYA		5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	IYA		5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...5.
Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.0	Reguler Alibi Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna bisa melihat fungsi Reguler Alibi Valorant itu tersedia?	Tidak dapat melihat fungsi Reguler		1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Reguler Alibi Valorant?	Tidak bisa melihat petunjuk dari Alibi Valorant		2	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak bisa, karena petunjuk masih masih bingung		1	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Reguler Alibi Valorant?	Tidak bisa, karena petunjuk bingung, tidak jelas		3	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Reguler Alibi Valorant telah selesai dijalankan?	Tidak bisa, karena petunjuk bingung, tidak jelas		3	F

ANALISIS OPERASI					
3.0	Reguler Alibi Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	IYA		5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	IYA		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	IYA, bingung, karena petunjuk tidak jelas, petunjuk tidak terdapat		4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Reguler Alibi Valorant secara benar?	IYA		5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Reguler Alibi Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	IYA		5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...5.
Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna bisa melihat fungsi Tutorial itu tersedia?	IYA		5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	IYA		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	IYA		5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	IYA		5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	IYA		5	

ANALISIS OPERASI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	IYA		5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	IYA		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	IYA		5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	IYA		5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	IYA		5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...5.
Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna bisa melihat fungsi Agensi itu tersedia?	IYA		5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agensi?	IYA		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	IYA		5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agensi?	IYA		5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agensi telah selesai dijalankan?	IYA		5	

ANALISIS OPERASI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	IYA		5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	IYA		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	IYA		5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agensi secara benar?	IYA		5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agensi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	IYA		5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 5.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.1	Mode Game		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	YA	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	YA	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	YA	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	YA	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	YA	5	
ANALISIS OPERASI				
4.1	Mode Game		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	YA	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	YA	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	YA	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	YA	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	YA	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 5.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.2	Server		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	YA	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	YA	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	YA sudah, karena sudah mencari game server	4	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	YA	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	YA	5	
ANALISIS OPERASI				
4.2	Server		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	YA	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	YA	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	YA sudah, karena sudah mencari game server	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan game Server secara benar?	YA	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	YA	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 5.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Game Setting		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	YA	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	YA	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	YA	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	YA	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	YA	5	
ANALISIS OPERASI				
5.0	Game Setting		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Tidak tau, Program Error App. Selesai	3	U
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	YA	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	YA	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	YA	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	YA	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 5.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
6.0	Changing Weapon di Collection		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	YA	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	YA	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	YA	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	YA	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	YA	5	
ANALISIS OPERASI				
6.0	Changing Weapon di Collection		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	YA	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	YA	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	YA	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	YA	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	YA	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Pertanyaan		Asumsi Partisipan	PS	PT
7.0	Add Friend			
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Ya	C	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Tidak, tidak paham, tidak terdapat	2	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, tidak paham, tidak terdapat, tidak terdapat, tidak terdapat	2	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Sudah benar, sudah ada feedback	1	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Sudah benar, sudah ada feedback	1	F
ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend			
Pertanyaan		Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	C	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, tidak paham, tidak terdapat, tidak terdapat	2	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Sudah benar, sudah ada feedback	1	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Pertanyaan		Asumsi Partisipan	PS	PT
8.0	Career Game			
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, tidak paham, tidak terdapat, tidak terdapat	3	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game			
Pertanyaan		Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

6. Partisipan 6

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 6.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Id	Soal/Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1	Star Valorant	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Star Valorant itu tersedia?	Iya	5
2	Star Valorant	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Star Valorant?	Iya	5
3	Star Valorant	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5
4	Star Valorant	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Star Valorant?	Iya	5
5	Star Valorant	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Star Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5
ANALISIS OPERASI				
Id	Star Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1	Star Valorant	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5
2	Star Valorant	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5
3	Star Valorant	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5
4	Star Valorant	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Star Valorant secara benar?	Iya	5
5	Star Valorant	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Star Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	6

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 6.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Id	Regisr Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak, tidak ada tombol untuk langsung register	1 S
2	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Tidak, tidak ada tombol untuk langsung register	1 H
3	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, top menu terlalu banyak	1 T
4	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Iya	5
5	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5
ANALISIS OPERASI				
Id	Regisr Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5
2	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak tahu, petunjuk yang terlalu banyak	3 H
3	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tahu, petunjuk 2 langkah terlalu banyak	3 T
4	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	5
5	Regisr Akun Valorant	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 6.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Id	Play Practice Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1	Play Practice Tutorial	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	5
2	Play Practice Tutorial	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	5
3	Play Practice Tutorial	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, petunjuk kurang jelas dan informasi kurang	1 T
4	Play Practice Tutorial	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Tidak tahu, object dalam fungsi kurang jelas	3 F
5	Play Practice Tutorial	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	5
ANALISIS OPERASI				
Id	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1	Tutorial	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5
2	Tutorial	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, petunjuk terlalu kecil dan kurang menonjol	1 H
3	Tutorial	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5
4	Tutorial	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Tidak tahu, banyak langkah yang terlalu dan harus diulang	3 P
5	Tutorial	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 6.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Id	Play Practice Agent	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1	Play Practice Agent	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agent itu tersedia?	Tidak, sulit menemukan fungsi tersebut	1 U
2	Play Practice Agent	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agent?	Tidak, sulit menemukan fungsi tersebut	1 H
3	Play Practice Agent	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5
4	Play Practice Agent	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agent?	Iya	5
5	Play Practice Agent	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agent telah selesai dijalankan?	Iya	5
ANALISIS OPERASI				
Id	Agent	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1	Agent	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5
2	Agent	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, icon terlalu kecil	1 H
3	Agent	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5
4	Agent	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agent secara benar?	Iya	5
5	Agent	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agent telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya, petunjuk icon terlalu kecil	4 F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 1a.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.1	Play Game Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?		Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?		Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?		Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?		Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?		Iya	5	
ANALISIS OPERASI					
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?		Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?		Tidak, informasi deskripsi tiap mode kurang jelas	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?		Tidak, informasi kurang jelas membuat pelaksanaan kurang lancar	1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?		Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?		Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 1b.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?		Tidak, sulit menemukan fungsi tersebut	1	V
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?		Tidak, sulit menemukan untuk ganti server	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?		Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?		Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?		Iya	5	
ANALISIS OPERASI					
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?		Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?		Tidak, icon terlalu kecil	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?		Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?		Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?		Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 1c.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?		Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?		Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?		Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?		Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?		Iya	5	
ANALISIS OPERASI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?		Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?		Tidak tahu, tulisan deskripsi tidak langsung muncul	3	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?		Tidak, tidak pasti, terlalu banyak fitur membuat susah dicari	2	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?		Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?		Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 1d.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
6.0	Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?		Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?		Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?		Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?		Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?		Iya	5	
ANALISIS OPERASI					
6.0	Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?		Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?		Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?		Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?		Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?		Iya	5	

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
R.D	Carer Game	Pertanyaan	Aspek Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Tidak, tombol tersembunyi	1	U	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Tidak, tombol tersembunyi	1	H	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5		
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Iya	5		
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Iya	5		

ANALISIS OPERASI					
R.D	Carer Game	Pertanyaan	Aspek Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5		
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, tidak ada tulisan petunjuk	1	H	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, tidak ada tulisan petunjuk	1	T	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Iya	5		
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5		

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
R.D	Carer Game	Pertanyaan	Aspek Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Iya	5		
1	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Iya	5		
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, nama fungsi kurang deskriptif terhadap isi	1	T	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Iya	5		
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Iya	5		

ANALISIS OPERASI					
R.D	Carer Game	Pertanyaan	Aspek Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5		
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5		
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tahu, petunjuk kurang jelas terhadap tap submenunya	3	T	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Tidak, submenunya kurang deskriptif	1	P	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5		

7. Patisipan 7

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 7

Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 7

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	tidak, tombol register tersembunyi	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	tidak, tombol register tersembunyi	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak, klem yang benar benar tersembunyi	1	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	tidak, tidak ada feedback	1	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	tidak, tidak ada feedback	1	F
ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya, tombol, yang tersembunyi	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	tidak, tidak ada feedback	1	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 3

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Praktek Tutorial		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	tidak tahu, petunjuk kurang jelas	3	S
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak tahu, petunjuk kurang jelas	3	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	tidak, kurang informasi	1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	tidak, kurang mengerti perintah game	1	F
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 7

Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Praktek Agen		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agen itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agen?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak tahu, penjelasan still agent kurang informatif	3	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agen?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agen telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
3.2	Praktek Agen		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya, mungkin penjelasan still agent kurang informatif	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agen secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agen telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.1	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi sebagai Mode Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.1	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, tidak ada menu setting yang ada	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	tidak tahu, petunjuk setiap mode terdistribusi	3	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	tidak tahu, fungsinya petunjuk setiap mode	3	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.2	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	tidak, hanya 1000 saja	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	tidak, hanya 1000 karena terdapat 1000	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya, mungkin, kurang info petunjuk	4	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.2	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, hanya 1000 saja dan info 1000 saja	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan fungsi Server secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
5.0	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	tidak, tidak setting benar	1	U
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, tidak setting tersedia	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya mungkin	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya mungkin	4	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya mungkin	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
6.0	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	tidak, tidak ada menu dan 1000 saja	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	tidak, tidak ada menu dan 1000 saja	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya, mungkin	5	P
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
6.0	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 2

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	7.0 Add Friend	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	tidak, tidak tau	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	tidak, tidak menyadari	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	tidak, tidak ada feedback	1	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	tidak, tidak ada feedback	1	F

ANALISIS OPERASI				
7.0	7.0 Add Friend	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui langkah petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, hanya dengan mencari sendiri	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	ya, mungkin	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	tidak, tidak ada feedback	1	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 2

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	8.0 Career Game	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	ya	5	

ANALISIS OPERASI				
8.0	8.0 Career Game	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	tidak tau, petunjuk kurang jelas	3	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	tidak, petunjuk kurang jelas	1	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	ya	5	

8. Partisipan 8

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 8.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Ya		5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Ya		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya		5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Ya		5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Ya		5	

ANALISIS OPERASI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya		5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya		5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Ya		5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya		5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 8.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
2.0	Reguler Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak, karena tidak ada tombol halaman "register" dan tombolnya blur		1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Tidak, karena tidak ada tombol halaman "register" dan tombolnya blur		1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, karena petunjuk itu juga dapat hilang jika diklik saat lupa password. Tergantung user register		1	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Ya		5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Ya		5	

ANALISIS OPERASI					
2.0	Reguler Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya		5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya, mungkin karena petunjuknya yg kurang jelas		4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya, mungkin. Hororo petunjuknya yang kurang jelas		4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Ya		5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya		5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 8.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya		5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak tahu, karena petunjuk yg tidak jelas		3	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Tidak tahu, saya tidak mengerti perintahnya, dan apakah perintahnya sudah tercapai atau blaa		3	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya		5	

ANALISIS OPERASI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya mungkin karena kerumitannya laterwari		4	S
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya		5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Iya, mungkin. Karena sangat bingungnya saat di dalam sesi tutorial		4	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya		5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 8.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agensi itu tersedia?	Iya		5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agensi?	Iya		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak tahu, penjelasan skill tersebut kurang		3	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agensi?	Iya		5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agensi telah selesai dijalankan?	Iya		5	

ANALISIS OPERASI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya		5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya		5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tahu, penjelasan skill yang kurang jelas		3	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agensi secara benar?	Iya		5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agensi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya		5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN B.

Kategori (tidak memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Tidak tahu, karena saya ketika saya ingin melihat dari Screenshot	3	F
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI					
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN B.

Kategori (tidak memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Tidak tahu, karena ketika saya ingin melihat dari Screenshot	3	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI					
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, hanya ketika saya ingin melihat dari Screenshot	1	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti server secara benar?	iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN B.

Kategori (tidak memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI					
3.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya, mungkin. karena saya ketika saya ingin melihat	4	T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN B.

Kategori (tidak memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
6.0	Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dilakukan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI					
6.0	Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 9...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
7.0	Adik Friend	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Adik Friend	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Adik Friend itu tersedia?	Tidak, karena kontrolnya tersembunyi dan tidak ada tulisan 'Adik Friend'	1	U
2	Adik Friend	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Adik Friend?	Sudah, karena simbolnya (mirip dengan ikon chat) ada tulisan 'Adik Friend'	1	H
3	Adik Friend	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Adik Friend	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Adik Friend?	Iya, muncul tulisan 'Perintah yang benar masuk'. Sehingga sangat jelas	4	F
5	Adik Friend	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Adik Friend telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
7.0	Adik Friend	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Adik Friend	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Adik Friend	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, karena kontrolnya tersembunyi dan tidak ada tulisan 'Adik Friend'	1	H
3	Adik Friend	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, tidak pernah muncul petunjuk yang benar mengenai fungsi tersebut	2	T
4	Adik Friend	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Adik Friend secara benar?	Iya	5	
5	Adik Friend	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Adik Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya, muncul tulisan feedback bahwa perintah sudah diterima sehingga sangat jelas	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 9...

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
8.0	Career Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Career Game	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Career Game	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Iya	5	
3	Career Game	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya, mungkin karena ada tulisan 'menemukan informasi tentang game terbaru saya'	4	T
4	Career Game	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Iya	5	
5	Career Game	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
8.0	Career Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Career Game	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Career Game	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Career Game	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya, mungkin karena saya tidak menemukan informasi tentang game terbaru saya	4	T
4	Career Game	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Iya	5	
5	Career Game	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

9. Partisipan 9

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 9.

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 9.

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Iya, tidak pasti karena saya belum register menggunakan game Valorant jadi saya tidak tau fungsinya dan saya sendiri	2	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	tidak, tidak pasti karena saya yang paling jelas benar dan tertera sudah ada sendiri	2	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak karena penjelasan orang-orang seperti itu orang yang telah bermain sebelumnya saja	1	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, tidak pasti karena kurang jelasnya petunjuk yang diberikan	2	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	tidak, tidak pasti karena petunjuk yang masuk sendiri	2	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 9.

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Play Practice Tutorial		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak tahu, karena penjelasan yang diberikan sama	3	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	tidak tahu, karena penjelasan petunjuk saat menjalankan	3	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya mungkin, ragu karena penjelasan sama	4	U
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Iya mungkin, karena goal dan play praktik kurang jelas dan tidak ada	4	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 9.

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Play Practice Agent		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agent itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agent?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agent?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agent telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.2	Agent		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agent secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agent telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 9...

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.1	Play Game			
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi sebagai Mode Game itu tersedia?	iya	5
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	iya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	iya	5
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	iya	5

ANALISIS OPERASI				
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	iya	5
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 9...

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	iya	5
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	iya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	iya	5
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	iya	5

ANALISIS OPERASI				
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan fungsi Server secara benar?	iya	5
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 9...

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	iya	5
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	iya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	iya	5
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	iya	5

ANALISIS OPERASI				
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	tidak, tidak tahu karena bingung ada tombol search atau	2
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	iya	5
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 9...

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
6.0	Changig Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changig Weapon di Collection itu tersedia?	iya	5
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changig Weapon di Collection?	iya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changig Weapon di Collection?	iya	5
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changig Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	iya	5

ANALISIS OPERASI				
6.0	Changig Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changig Weapon di Collection secara benar?	iya	5
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changig Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 9.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend		PS	PT
Pertanyaan		Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	tidak karena tombol tidak kecil	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	tidak karena tombol kembali akan lera kerembutan	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Iya mungkin karena feedbacknya tidak terlihat jelas	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend		PS	PT
Pertanyaan		Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, karena tombol yang kecil & kerambutan	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	tidak, tidak pasti karena tombol yang kecil dan kerambutan	2	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya, mungkin karena tidak ada feedback yang jelas	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 9.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game		PS	PT
Pertanyaan		Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Iya	4	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game		PS	PT
Pertanyaan		Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

10. Partisipan 10

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH! PARTISIPAN 10

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
1.0	Runt Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH! PARTISIPAN 10

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak, sulit menemukan register	1	U
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Tidak, tombol register sulit ditemukan	1	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, karena penjelasan pendaftaran kurang jelas bagi pemula	1	T
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, kurang penjelasan petunjuk pendaftaran	1	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, tidak pasti, karena kerumitannya petunjuk untuk melakukan pendaftaran	2	T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH! PARTISIPAN 10

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, tidak pasti, indikator petunjuk kurang jelas sehingga kadang-kadang harus kawatir	2	F
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya, meskipun, karena operasi awal pendaftaran agak bingung	4	S
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Iya, meskipun, kadang indikator kurang jelas	4	F
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH! PARTISIPAN 10

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.2	Agar	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agar itu tersedia?	Iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agar?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, tidak, penjelasan tutorial sulit kurang jelas	3	T
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agar telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI					
3.2	Agar	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, tidak, kerumitannya penjelasan petunjuk sulit untuk meng-agar	3	T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agar secara benar?	Iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agar telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN .10

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.1	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.1	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Tidak tahu, kurang penjelasan atau tidak mode	3	U
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tahu, kurang penjelasan atau mode kurang bisa lagi	3	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Iya mungkin, karena karena belum introdi mode	4	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN .10

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.2	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Tidak tahu, yang pernah edit atau mode? fungsi itu	3	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Tidak tahu, edit atau mode atau yang lain	3	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.2	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, kurang penjelasan atau tidak server	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN .10

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
5.0	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, tidak tahu, karena penjelasan kurang yang tersedia dan tidak ada tombol search	3	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN .10

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
6.0	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
6.0	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Tidak, karena ada teman yang bilang bahwa itu ada di sampingnya	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Tidak, karena ada teman yang bilang bahwa itu ada di sampingnya	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Iya, mungkin, karena tidak ada feedback apakah sudah melakukan add friend	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, karena ada teman yang bilang bahwa itu ada di sampingnya	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, tidak pasti, karena banyak terupa teman	2	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya, mungkin, karena tidak ada feedback yang diberikan tentang telah	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN ...

Kategori (sudah memainkan game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya, mungkin, tanggal match terlalu kecil	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

11. Partisipan 11

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN II.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN III.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak tau, Ambil info ke...	7	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Ya mungkin, tetapi saya harus ke website lainnya...	9	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN II.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN III.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Agent			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agent itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agent?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya mungkin, penjelasan ke Agent tersebut...	9	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agent?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agent telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.2	Agent			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agent secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agent telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN II.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Mode Game	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Ya	C	
2	Mode Game	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Ya	C	
3	Mode Game	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	C	
4	Mode Game	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan Fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Ya	S	
5	Mode Game	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Ya	S	

ANALISIS OPERASI					
4.1	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Mode Game	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	S	
2	Mode Game	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	S	
3	Mode Game	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya mungkin, penjelasan lebih bag-bag mode sangat baik	A	T
4	Mode Game	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Ya	S	
5	Mode Game	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN II.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Server	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Ya	S	
2	Server	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Ya	S	
3	Server	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	S	
4	Server	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Ya	S	
5	Server	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Ya	S	

ANALISIS OPERASI					
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Server	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	S	
2	Server	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	S	
3	Server	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	S	
4	Server	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan game Server secara benar?	Ya	C	
5	Server	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN II.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.D	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Game Setting	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Ya	C	
2	Game Setting	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Ya	C	
3	Game Setting	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	C	
4	Game Setting	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Ya	S	
5	Game Setting	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Ya	S	

ANALISIS OPERASI					
3.D	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Game Setting	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	C	
2	Game Setting	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	C	
3	Game Setting	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	S	
4	Game Setting	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Ya	C	
5	Game Setting	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN II.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.0	Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Ya	C	
2	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	C	
3	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	C	
4	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	S	
5	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Ya	S	

ANALISIS OPERASI					
4.0	Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	C	
2	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	S	
3	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	S	
4	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Ya	S	
5	Changing Weapon di Collection	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN II...

Kategori (salah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0 Add Friend				
Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT	
1. Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Ya	S		
2. Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Ya	S		
3. Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya mungkin, tapi bingung kaitan kea1 di bagian kanan bawah.		Q	T
4. Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Ya	S		
5. Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Ya	S		

ANALISIS OPERASI				
7.0 Add Friend				
Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT	
1. Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	S		
2. Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	S		
3. Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya mungkin, tapi bingung kaitan yang dan sulit dimakan		Q	T
4. Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Ya	S		
5. Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	S		

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN II...

Kategori (salah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0 Career Game				
Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT	
1. Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Ya	S		
2. Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Ya	S		
3. Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya mungkin, tapi bingung kaitan kea1 dan kea2		Q	T
4. Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Ya	S		
5. Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Ya	S		

ANALISIS OPERASI				
8.0 Career Game				
Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT	
1. Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	S		
2. Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	S		
3. Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya mungkin, karena font pada petunjuk terlihat kecil dan tidak		Q	T
4. Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Ya	S		
5. Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	S		

12. Partisipan 12

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Iya	S	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Iya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	S	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Iya	S	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	S	

ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	S	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	S	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Iya	S	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak, tidak ada tombol Register	1	V
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Tidak, tidak ada ikon dan tulisan register	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, tidak ada menu bah bahasa sehingga bingung	1	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Iya	S	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	S	

ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya, mengklik pengguna ingin melakukan register	4	V
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, tidak ada yang meng-tuliskan atau register atau type sandi	3	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya, mengklik, ada pengisian nama, masing-masing tombol	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	S	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	S	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak pasti petunjuk konyol jelas	2	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Tidak pasti, hanya petunjuk titik indikator arah	2	P
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	S	

ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	S	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, konyol jelas petunjuk naranya	1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Tidak pasti, petunjuk tutorial hanya titik indikator	2	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Agensi			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agensi itu tersedia?	Iya	S	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agensi?	Iya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	S	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agensi?	Iya	S	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agensi telah selesai dijalankan?	Iya	S	

ANALISIS OPERASI				
3.2	Agensi			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	S	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, petunjuk skill tidak jelas	1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agensi secara benar?	Iya	S	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agensi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
4.1 Mode Game				
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak tau, perijelasan antar mode terlalu kecil	3	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Tidak pasti, penjelasan mode game kurang lengkap dan terlalu di bawah	2	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
4.1 Mode Game				
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tau, penjelasan mode game tidak terlalu jelas	3	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
4.2 Server				
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	tidak tau, hanya berupa icon aja	3	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Tidak tau, MAHUUT SOGA AK'SEMBUNYI	3	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
4.2 Server				
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
3.0 Game Setting				
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya mungkin, burang fitur searching	4	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
3.0 Game Setting				
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya mungkin, lebih mudah jika ada fitur searching	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
4.0 Changing Weapon di Collection				
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
4.0 Changing Weapon di Collection				
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 17

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
7.0	Add Friend	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Iya		S	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Tidak, ker di bawah keiri dan tidak ada tulisan		1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak pasti, prugguna tidak melihat icon add friend dengan jelas		2	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Iya		S	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Iya		S	
ANALISIS OPERASI					
7.0	Add Friend	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya		S	
2	Apakah pengguna mengetahui semua petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, icon kurang besar		1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, tidak ada tulisan petunjuk		1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Iya		S	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya		S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 17

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
8.0	Career Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Iya		S	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Iya		S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya		S	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Iya mungkin, kurang penjelasan tgl & waktu		4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Iya		S	
ANALISIS OPERASI					
8.0	Career Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya		S	
2	Apakah pengguna mengetahui semua petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya		S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya		S	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Iya		S	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya		S	

13. Partisipan 13

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 13
Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Iya	S	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Iya	S	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	S	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Iya	S	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	S	

ANALISIS OPERASI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	S	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	S	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	S	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Iya	S	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 13
Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Iya, karena tombol sudah	2	U
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	tidak, SM attention karena fokus keiri dan fokus kean register dan playan	1	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak, itu, tidak, fokus pada untuk para register telah banyak, dan sudah banyak	3	T
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Iya	S	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	S	

ANALISIS OPERASI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	S	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, SM attention karena fokus keiri dan fokus kean register telah banyak, dan sudah banyak	1	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya, mungkin, cuma bisa saat dalam pendaftaran	4	T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	S	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 13
Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	S	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	S	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	S	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Iya	S	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	S	

ANALISIS OPERASI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	S	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	S	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	S	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Iya	S	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 13
Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.2	Agar	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agar itu tersedia?	Iya	S	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agar?	Iya	S	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	S	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agar?	Iya	S	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agar telah selesai dijalankan?	Iya	S	

ANALISIS OPERASI					
3.2	Agar	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	S	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	S	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	S	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agar secara benar?	Iya	S	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agar telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 12

Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game	Partisipan	Asumsi Partisipan	PS	PT
4.1 Mode Game				
1 Apakah pengguna tau bahwa fungsi sebagai Mode Game itu tersedia?	Iya		S	
2 Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Iya		S	
3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya		S	
4 Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Iya		S	
5 Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Iya		S	
ANALISIS OPERASI				
4.1 Mode Game				
1 Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya		S	
2 Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya		S	
3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya		S	
4 Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Iya		S	
5 Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya		S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 12

Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game	Partisipan	Asumsi Partisipan	PS	PT
4.2 Server				
1 Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Iya	Arif, Iren, dan Wong	S	U
2 Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Iya	Arif, Iren, dan Wong	S	H
3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya		S	
4 Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Iya		S	
5 Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Iya		S	
ANALISIS OPERASI				
4.2 Server				
1 Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	Arif, Iren, dan Wong	S	U
2 Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	Arif, Iren, dan Wong	S	H
3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya		S	
4 Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?	Iya		S	
5 Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya		S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 13

Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Game Setting	Partisipan	Asumsi Partisipan	PS	PT
5.0 Game Setting				
1 Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Iya		S	
2 Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Iya		S	
3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya		S	
4 Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya		S	
5 Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya		S	
ANALISIS OPERASI				
5.0 Game Setting				
1 Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya		S	
2 Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya		S	
3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya		S	
4 Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya		S	
5 Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya		S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 13

Kategori (tidak memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Changing Weapon di Collection	Partisipan	Asumsi Partisipan	PS	PT
6.0 Changing Weapon di Collection				
1 Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Iya		S	
2 Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya		S	
3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya		S	
4 Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya		S	
5 Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Iya		S	
ANALISIS OPERASI				
6.0 Changing Weapon di Collection				
1 Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya		S	
2 Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya		S	
3 Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya		S	
4 Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Iya		S	
5 Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya		S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 13

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	tidak, tidak tau	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	tidak, tidak menyadari ada friend yang bisa di klik dan bisa di klik	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	ya, mungkin, tidak ada hubungan karena dia tidak	4	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	ya, mungkin, saat melakukan klik, tidak ada info, tidak ada feedback	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	tidak tahu, tidak ada feedback	3	F

ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	ya mungkin, mungkin tidak, saat melakukan klik friend	4	U
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, tidak ada friend yang bisa di klik	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	ya mungkin, mungkin tidak, karena dia tidak tau hubungan antara friend dan tujuan	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	ya mungkin, dia bisa melakukan klik, tidak ada info, tidak ada feedback	4	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	ya mungkin, mungkin tidak, karena dia tidak tau apakah dia telah melakukan atau belum	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	ya	5	S
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	ya	5	S
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	ya	5	S
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	ya	5	S
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	ya	5	S

ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	ya	5	S
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	ya	5	S
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	ya	5	S
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	ya	5	S
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	ya	5	S

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 13

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.1	Play Game Mode Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Ya	C	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Ya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya, mungkin petunjuk keliru atau Mode keliru	A	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Ya	S	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Ya	C	

ANALISIS OPERASI				
4.1	Mode Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	S	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya, mungkin hanya terlihat besar dalam tampilan layar mobil game	A	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	S	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Ya	S	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 14

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.2	Play Game Server			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Ya	S	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Ya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	S	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Ya	S	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Ya	S	

ANALISIS OPERASI				
4.2	Server			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	S	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	S	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan fungsi Server secara benar?	Ya	S	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 15

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Game Setting			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Ya	S	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Ya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	C	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Ya	S	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Ya	S	

ANALISIS OPERASI				
5.0	Game Setting			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	S	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	S	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	C	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Ya	S	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	S	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 16

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
6.0	Changing Weapon di Collection			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Ya	S	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	C	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	S	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	C	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Ya	S	

ANALISIS OPERASI				
6.0	Changing Weapon di Collection			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	C	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	C	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	C	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Ya	S	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	C	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN IA

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Iya, mungkin, menyadari tetapi saat pertama kali saat bermain tidak bisa ada teman di game itu	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Iya, mungkin, tidak ada feedback atau ada error kalau udah melakukan add friend	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Iya, mungkin, karena ada error tidak ada tulisan	4	F
ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya, mungkin, mengikuti, karena icon yang tidak kelihatan kalau fungsi add friend	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya, mungkin, karena udah tertera tetapi lebih baik ada feedback tulisan setelah selesai dijalankan, jadi tidak hanya suara aja	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN IA

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Iya, mungkin, saat memainkan game kadang ada notifikasi goal	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya, mungkin, tidak melihat target killer maka akan ada notifikasi salah satu history sebagai dan tulisan transqant yang menginformasikan titik membaca	4	F

15. Partisipan 15

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 15

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	iya	5	-
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	iya	5	-
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	-
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	iya	5	-
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	iya	5	-

ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	-
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	-
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	-
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	iya	5	-
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	-

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 15

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	tidak, saya aja lihat register	1	5
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	tidak, saya aja lihat register	1	5
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak, saya aja lihat register	3	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	iya, mungkin. cuma deskripsi itu aja	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	iya	5	-

ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	tidak, saya aja lihat register	3	U
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, saya aja lihat register	1	5
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	tidak, mungkin karena saya aja	1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	iya, mungkin, ya udah selesai	4	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	-

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 15

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Tutorial	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	iya	5	-
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	iya	5	-
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak, tidak pasti, penjelasan kurang jelas di awal tutorial	2	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	iya	5	-
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	iya	5	-

ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya mungkin, tidak jelas karena saya aja	4	U
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, saya aja lihat	3	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya mungkin, karena saya aja	3	U
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	iya	5	-
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	-

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 15

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Agar	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agar itu tersedia?	iya	5	-
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agar?	iya	5	-
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	-
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agar?	iya	5	-
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agar telah selesai dijalankan?	iya	5	-

ANALISIS OPERASI				
3.2	Agar	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	-
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	-
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	-
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agar secara benar?	iya	5	-
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agar telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	-

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN LS.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.1	Play Game	Mode Game	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak tahu, penjelasan step mode game tidak kelihatan karena tulisan kecil	3	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.1	Mode Game	PS	PT	
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tahu, tulisan deskripsi pojokan game tidak kecil	3	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN LS.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.2	Play Game	Server	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Tidak, ketertarikan tidak ada	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Tidak, tidak ada ketertarikan sama halnya saja icon	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
4.2	Server	PS	PT	
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, ketertarikan pada server tidak ada	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN LS.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Game Setting	PS	PT	
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya, melalui video tutorial atau tutorial kecil dan bisa juga tanya siapa saja yang sudah memainkan game ini dan ditanyainya	4	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
5.0	Game Setting	PS	PT	
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya melalui menu setting yang ada di dalam game, bisa juga ditanyainya siapa saja yang sudah memainkan game ini dan ditanyainya	4	U
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN LS.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Changing Weapon di Collection	PS	PT	
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
5.0	Changing Weapon di Collection	PS	PT	
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 15.

Kategori (apakah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
7.0	Add Friend	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Tidak, cuma ada icon plus ada pengalihan add friend	1	U
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	tidak, untuk menambahkan add friend harus ada kontak icon aja	1	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak, icon terlalu kecil dan tidak ada penjelasan bahwa fungsi add friend	1	T
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	tidak pasti, cuma bertumbuh kontak dan hilang, tidak ada penjelasan	2	F
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	tidak, tidak ada icon atau tulisan bahwa telah selesai	3	F

ANALISIS OPERASI					
7.0	Add Friend	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	ya, mungkin tidak ada ketagihan yang jelas	4	U
2		Apakah pengguna mengetahui lokasi petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, icon kesamping dan tidak ada petunjuk bahwa itu fungsi add friend	1	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	tidak, bingung antara icon dan juga tersambung	1	T
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	tidak, bingung kembali ada fungsi dimana ketagihan	1	P
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	ya, mungkin. Tidak ada feedback, cuma ada suara klak ketika add friend	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 15.

Kategori (apakah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
8.0	Career Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	ya	5	-
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	ya	5	-
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	ya	5	-
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	ya	5	-
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	ya	5	-

ANALISIS OPERASI					
8.0	Career Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	ya	5	-
2		Apakah pengguna mengetahui lokasi petunjuk tindakan tersebut tersedia?	ya	5	-
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	ya	5	-
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	ya	5	-
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	ya	5	-

16. Partisipan 16

V

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 16

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	iya	5	
ANALISIS OPERASI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 16

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	iya, melalui fitur yang ada di game	4	U
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	iya, melalui link yang ada di game	4	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	tidak, karena register masih di bagian lain	3	T
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	iya	5	
ANALISIS OPERASI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	tidak, tidak ada tombol register yang tertera, tapi dengan menggunakan tombol ctrl + shift + jgn bisa	2	H
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 16

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	iya	5	
ANALISIS OPERASI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya, namun tidak dalam menu (tapi dalam menu tutorial tidak close saat ditaman)	4	PT
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 16

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agensi itu tersedia?	iya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agensi?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agensi?	iya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agensi telah selesai dijalankan?	iya	5	
ANALISIS OPERASI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agensi secara benar?	iya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agensi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 11.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
4.1 Mode Game				
1	Apakah pengguna itu bahwa fungsi Mode Game itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 11.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
4.2 Server				
1	Apakah pengguna itu bahwa fungsi Server itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya, mungkin karena tombol drop server masih berupa icon dan menyebabkan sulit ditinjau	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan fungsi Server secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 12.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
5.0				
1	Apakah pengguna itu bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 12.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
6.0				
1	Apakah pengguna itu bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 16.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	iya, mungkin tetapi tidak ada menu khusus pada tombol add friend	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	iya, mungkin tetapi tidak ada custom add friend pada tombol add friend	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	iya, mungkin tetapi tidak terdapat keterangan setelah add friend namun ada suara notifikasi	4	F

ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	6	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya, mungkin tetapi tidak tersedia pada tombol	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya, mungkin tetapi tulisan ketetapan pada tombol add friend tidak tersedia	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan jumlahnya telah tercapai?	iya, mungkin tetapi feedback hanya berupa suara notifikasi	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 16.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	iya, mungkin	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	iya	5	

ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	iya mungkin, namun disaran user untuk menambahkan grafik status fit	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan jumlahnya telah tercapai?	iya	5	

17. Partisipan 17

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 17

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 17

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Tidak, karena tidak mau	1	4
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Tidak, tidak tau	1	4
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, tidak mau karena mau web itu pindah ke mana yang jelas baru di mana itu pindah ke mana	3	7
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, tidak tau benar dan kecil	1	4
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya mungkin, karena mau web pindah ke mana yang jelas baru di mana itu pindah ke mana	4	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 17

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Play Practice			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, tidak tau. Mungkin karena mau pindah ke mana yang jelas baru di mana itu pindah ke mana	2	7
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya, mungkin, bingung karena mau pindah ke mana	4	5
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, tidak tau, mungkin karena mau pindah ke mana yang jelas baru di mana itu pindah ke mana	2	7
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Ya mungkin, karena mau pindah ke mana yang jelas baru di mana itu pindah ke mana	4	7
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

PARTISIPAN 17

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Agent			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agent itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agent?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, tidak tau, mungkin karena mau pindah ke mana yang jelas baru di mana itu pindah ke mana	3	7
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agent?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agent telah selesai dijalankan?	Ya	5	

ANALISIS OPERASI				
3.2	Agent			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, tidak tau, mungkin karena mau pindah ke mana yang jelas baru di mana itu pindah ke mana	2	7
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agent secara benar?	Tidak, tidak tau, mungkin karena mau pindah ke mana yang jelas baru di mana itu pindah ke mana	3	7
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agent telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.1	Play Game			
4.1	Mode Game			
	Peranyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, tidak ada penjelasan tentang mode	1	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Iya		
ANALISIS OPERASI				
4.1	Mode Game			
4.1	Mode Game			
	Peranyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya, mungkin dalam permainan yang tidak ada masalah tetapi sudah main permainan kurang ah	4	U
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak, bingung karena tidak ada penjelasan	1	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Tidak tahu, saya mengartikan permainan berdasarkan obyek game selain bagian lain	3	P
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 11

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.2	Play Game			
4.2	Server			
	Peranyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Tidak, karena mengajari icon game server	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Tidak, tidak ada keterangan icon game server	1	U
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
4.2	Server			
4.2	Server			
	Peranyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, karena jelas bahwa icon tersebut game server	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya, mungkin karena tidak tau bahwa game server saat pilih soundnya sudah	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan game Server secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 13

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Game Setting			
5.0	Game Setting			
	Peranyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Tidak, menurut saya tersebut bagi untuk setting	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Tidak, itu karena sudah dan bahwa logika, untuk mengatur bahan karena tidak	3	F
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
5.0	Game Setting			
5.0	Game Setting			
	Peranyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, tombol setting tersebut	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Tidak tahu, karena bingung dalam bahan logika	3	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya, mungkin karena saya ah fitur pencarian dalam setting	4	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 14

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
6.0	Changing Weapon di Collection			
6.0	Changing Weapon di Collection			
	Peranyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
6.0	Changing Weapon di Collection			
6.0	Changing Weapon di Collection			
	Peranyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ..12

Kategori (sudah-memainkan-game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Tidak, tombol tersembunyi	1	U
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Tidak, tidak memencan tombol add friend	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya, melalui dalam melakukan klik fungsi add friend cukup mudah oleh pengguna untuk melakukan klik tersebut	4	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi saat feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Tidak tahu, kurang mengerti, tidak sudah melakukan add friend	3	F

ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Tidak, tombol tersembunyi	1	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya, melalui dalam pengiraan, sudah, tetapi untuk memencan, tombol sangat sulit	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Tidak, menurut saya harus ada keterangan, dan diperjelas, dan ada penjabaran	1	F

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN ..12

Kategori (sudah-memainkan-game-Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi saat feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

18. Partisipan 18

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 18

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant	Asasul Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant	Asasul Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui lintang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 18

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant	Asasul Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Ya, mungkin tapi ada banyak langkah diadukan dalam register	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant	Asasul Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui lintang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya, mungkin. Namun untuk player baru cenderung banyak pertanyaan yang dia ajak	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 18

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Tutorial	Asasul Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial	Asasul Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui lintang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 18

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Agensi	Asasul Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agensi itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agensi?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agensi?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agensi telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
3.2	Agensi	Asasul Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui lintang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agensi secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agensi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 18

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.1	Play Game Mode Game		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam menu Play Game?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
4.1	Mode Game		PS	PT
2	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 19

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
4.2	Play Game Server		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
4.2	Server		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 19

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
5.0	Game Setting		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
5.0	Game Setting		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 20

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
6.0	Changing Weapon di Collection		PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Ya	5	
ANALISIS OPERASI				
6.0	Changing Weapon di Collection		PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 18

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	ya, mungkin. namun tidak ingat icon add friend baru	A	2
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	ya mungkin. Player baru mungkin agak sedikit bingung	A	11
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	ya	5	
ANALISIS OPERASI				
7.1	Add Friend		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	ya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 18

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	ya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	ya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	ya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	ya	5	
ANALISIS OPERASI				
8.1	Career Game		PS	PT
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan		
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	ya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	ya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	ya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	ya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	ya	5	

19. Partisipan 19

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 19

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Iya	5		
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Iya	5		
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5		
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Iya	5		
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5		

ANALISIS OPERASI					
1.0	Start Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5		
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5		
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5		
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Iya	5		
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5		

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 19

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Iya	5		
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Iya, mungkin tapi sulit untuk diingat	4	H	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5		
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Iya	5		
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5		

ANALISIS OPERASI					
2.0	Register Akun Valorant	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5		
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya, mungkin karena gaya sering lihat akun baru	4	H	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5		
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	5		
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5		

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 19

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	5		
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	5		
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5		
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Iya	5		
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	5		

ANALISIS OPERASI					
3.1	Tutorial	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5		
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5		
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5		
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Iya	5		
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5		

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 19

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agensi itu tersedia?	Iya	5		
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agensi?	Iya	5		
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5		
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agensi?	Iya	5		
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agensi telah selesai dijalankan?	Iya	5		

ANALISIS OPERASI					
3.2	Agensi	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5		
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5		
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5		
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agensi secara benar?	Iya	5		
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agensi telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5		

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 11

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
4.1 Mode Game				
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Mode Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 12

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Play Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
4.2 Server				
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam menu Play Game?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 13

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
5.0				
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 14

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
5.1				
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 19.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS PRIGESI				
7.9	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Iya, mungkin karena sering main. Tapi untuk fitur ini belu saya pahami, belu saya pahami.	4	H
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
7.A	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH PARTISIPAN 19.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS PUNISI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Iya, mungkin belum maksimal saya kurang dalam fitur ini mengenai replay	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Iya	5	

ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya, mungkin harga saya kurang dalam fitur replay	4	F

20. Partisipan 20

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 20

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Start Valorant itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Start Valorant?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Start Valorant?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Start Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
1.0	Start Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Start Valorant secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Start Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 20

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Register Akun Valorant itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Register Akun Valorant?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Register Akun Valorant?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Register Akun Valorant telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
2.0	Register Akun Valorant			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Register Akun Valorant secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Register Akun Valorant telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 20

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Tutorial itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Tutorial?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Tutorial?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Tutorial telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
3.1	Tutorial			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Tutorial secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Tutorial telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 20

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
3.2	Agon			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Agon itu tersedia?	Iya	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Agon?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Iya	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Agon?	Iya	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Agon telah selesai dijalankan?	Iya	5	
ANALISIS OPERASI				
3.2	Agon			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Iya	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Iya	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Iya	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Agon secara benar?	Iya	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Agon telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Iya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 20

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.1	Play Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi berbagai Mode Game itu tersedia?	Uya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Mode dalam game tersebut?	Uya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Uya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Mode Game dalam versi Play Game?	Uya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Mode Game telah selesai dijalankan?	Uya	5	
ANALISIS OPERASI					
4.3	Mode Game	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Uya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Uya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Uya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Mode Game secara benar?	Uya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Mode Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Uya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 20

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Server itu tersedia?	Uya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Server tersebut?	Uya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Uya, mungkin untuk mengganti server karena ada informasi bahwa icon itu ganti server	4	T
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Server dalam versi Play Game?	Uya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Server telah selesai dijalankan?	Uya	5	
ANALISIS OPERASI					
4.2	Server	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Uya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Uya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Uya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan ganti Server secara benar?	Uya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Server telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Uya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 20

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Game Setting itu tersedia?	Uya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Game Setting?	Uya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Uya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Game Setting?	Uya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Game Setting telah selesai dijalankan?	Uya	5	
ANALISIS OPERASI					
5.0	Game Setting	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Uya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Uya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Uya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Game Setting secara benar?	Uya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Game Setting telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Uya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 20

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game Valorant)

ANALISIS FUNGSI					
6.0	Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna tau bahwa fungsi Changing Weapon di Collection itu tersedia?	Uya	5	
2		Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Changing Weapon di Collection?	Uya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Uya	5	
4		Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Changing Weapon di Collection?	Uya	5	
5		Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Changing Weapon di Collection telah selesai dijalankan?	Uya	5	
ANALISIS OPERASI					
6.0	Changing Weapon di Collection	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1		Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Uya	5	
2		Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Uya	5	
3		Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Uya	5	
4		Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Changing Weapon di Collection secara benar?	Uya	5	
5		Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Changing Weapon di Collection telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Uya	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 2.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game-Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Add Friend itu tersedia?	Uya.	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Add Friend?	Uya.	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Uya. Mungkin. Karena sudah lama memainkan jadi tau. Cuma tanya icon aja trus ada petunjuk	4	T
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Add Friend?	Uya.	5	
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Add Friend telah selesai dijalankan?	Uya.	5	
ANALISIS OPERASI				
7.0	Add Friend			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Uya.	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Uya.	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Uya. Mungkin. Kurang penjelasan kalau icon itu tombol add friend	4	T
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Add Friend secara benar?	Uya.	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Add Friend telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Uya.	5	

FORM SCENARIO PENILAIAN ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH
PARTISIPAN 2.

Kategori (sudah memainkan game Valorant / belum pernah memainkan game-Valorant)

ANALISIS FUNGSI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna tau bahwa fungsi Career Game itu tersedia?	Uya.	5	
2	Apakah pengguna menyadari adanya fungsi Career Game?	Uya.	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk yang benar dengan fungsinya?	Uya.	5	
4	Apakah pengguna memperoleh informasi atau feedback saat menjalankan fungsi Career Game?	Uya. Mungkin. Ada fungsi career game tapi trus trus main sulit mentukan	4	F
5	Apakah pengguna mengerti dan memperoleh feedback saat Career Game telah selesai dijalankan?	Uya.	5	
ANALISIS OPERASI				
8.0	Career Game			
	Pertanyaan	Asumsi Partisipan	PS	PT
1	Apakah pengguna mencoba mencapai tujuan yang benar dari pelaksanaan tersebut?	Uya.	5	
2	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk tindakan tersebut tersedia?	Uya.	5	
3	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk pelaksanaan operasi dan tujuan dalam operasi tersebut secara benar?	Uya.	5	
4	Apakah pengguna dapat melakukan pelaksanaan Career Game secara benar?	Uya.	5	
5	Apakah pengguna memperoleh feedback yang cukup bahwa pelaksanaan Career Game telah dilakukan dan tujuannya telah tercapai?	Uya.	5	

C. Hasil Evaluasi : Matrix *Enhanced Cognitive Walkthrough*

a. Matrix A

PARTISIPAN 1

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	0	1	2	1
2	0	0	0	1
3	0	0	0	2
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 2

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	3	0	0	4
2	1	1	0	2
3	7	0	0	2
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 3

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	3	1	1	0
2	0	0	0	1
3	0	0	1	8
4	0	0	0	0

PARTISIPAN4

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	4	1	2	2
2	0	0	0	0
3	5	0	4	0
4	0	0	0	0

PARTISIPAN5

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	2	1	2	3
2	0	0	0	0
3	3	3	2	0
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 6

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	8	0	2	0
2	5	0	2	1
3	2	0	2	1
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 7

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	10	0	2	1
2	2	0	3	1
3	11	0	1	4
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 8

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	4	0	2	2
2	0	0	4	2
3	3	1	0	5
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 9

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	1	4	0	0
2	0	0	2	2
3	3	2	0	2
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 10

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	5	1	4	1
2	0	1	2	2
3	3	1	1	3
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 11

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	0	0	1	2
2	0	0	0	1
3	0	0	0	4
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 12

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	3	1	5	2
2	2	3	0	0
3	3	1	0	3
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 13

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	5	1	2	1
2	0	0	0	0
3	3	0	1	6
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 14

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	0	0	0	4
2	0	0	0	1
3	0	0	0	7
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 15

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	7	0	4	2
2	0	1	2	1
3	6	1	1	4
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 16

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	0	1	1	3
2	0	0	0	1
3	0	0	0	7
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 17

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	8	0	2	3
2	0	3	2	2
3	6	0	3	3
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 18

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	0	0	0	5
2	0	0	0	0
3	0	0	0	2
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 19

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	0	0	0	4
2	0	0	0	4
3	0	0	0	3
4	0	0	0	0

PARTISIPAN 20

Task Importance	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
1	0	0	0	1
2	0	0	0	0
3	0	0	0	3
4	0	0	0	0

b. Matrix B

PARTISIPAN 1

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	0	0	1	1
H	0	0	1	1
T	0	1	0	2
S	0	0	0	0
P	0	0	0	1
F	0	0	0	2

PARTISIPAN 2

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	3	0	0	1
H	4	0	0	1
T	3	1	0	2
S	0	0	4	3
P	2	0	2	1
F	1	0	8	2

PARTISIPAN 3

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	0	0	0	1
H	0	0	1	3
T	2	0	1	3
S	0	0	0	0
P	0	0	0	1
F	0	1	0	0

PARTISIPAN 4

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	1	0	0	0
H	2	0	2	0
T	2	0	3	0
S	0	0	1	0
P	2	0	0	2
F	5	0	0	0

PARTISIPAN 5

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	1	0	1	0
H	0	3	0	0
T	1	1	1	3
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	3	0	2	0

PARTISIPAN 6

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	2	0	0	0
H	10	0	2	0
T	5	1	2	0
S	1	0	0	0
P	1	0	1	0
F	0	0	1	1

PARTISIPAN 7

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	5	0	0	0
H	8	0	1	0
T	2	0	3	4
S	0	0	1	0
P	2	0	1	1
F	6	0	0	1

PARTISIPAN 8

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	2	0	0	0
H	4	0	1	1
T	1	1	3	4
S	0	0	0	1
P	0	0	0	1
F	0	0	2	2

PARTISIPAN 9

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	1	1	0	1
H	2	2	0	0
T	1	3	1	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	1
F	0	0	1	2

PARTISIPAN 10

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	2	0	2	0
H	5	0	1	0
T	1	3	0	4
S	0	0	0	1
P	0	0	0	1
F	0	0	0	3

PARTISIPAN 11

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	0	0	1	0
H	0	0	0	1
T	0	0	0	5
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	0	0

PARTISIPAN 12

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	1	0	1	1
H	3	0	2	0
T	4	2	1	3
S	0	0	0	0
P	0	1	0	0
F	0	2	0	1

PARTISIPAN 13

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	2	1	1	1
H	6	0	0	0
T	0	0	1	3
S	0	0	0	0
P	0	0	0	1
F	0	0	1	1

PARTISIPAN 14

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	0	0	0	0
H	0	0	0	5
T	0	0	0	2
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	0	5

PARTISIPAN 15

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	2	0	2	3
H	6	0	1	0
T	3	1	3	1
S	1	0	0	0
P	1	0	0	1
F	0	1	1	2

PARTISIPAN 16

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	0	0	0	1
H	0	1	0	2
T	0	0	1	4
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	0	3

PARTISIPAN 17

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	3	0	0	1
H	8	0	0	0
T	2	3	4	4
S	0	0	0	1
P	0	0	2	1
F	1	0	1	1

PARTISIPAN 18

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	0	0	0	2
H	0	0	0	5
T	0	0	0	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	0	0

PARTISIPAN 19

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	0	0	0	0
H	0	0	0	3
T	0	0	0	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	0	2

PARTISIPAN 20

<i>Problem type (PT)</i>	Problem Seriousness			
	1	2	3	4
U	0	0	0	0
H	0	0	0	0
T	0	0	0	3
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	0	1

c. Matrix C

PARTISIPAN 1

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	1	0	1	0
H	1	0	1	0
T	1	0	0	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	1	1	0	0

PARTISIPAN 2

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	2	0	2	0
H	2	1	2	0
T	3	1	3	0
S	0	0	0	0
P	0	1	0	0
F	0	1	2	0

PARTISIPAN 3

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	0	0	1	0
H	1	1	3	0
T	3	0	4	0
S	0	0	0	0
P	0	0	1	0
F	1	0	0	0

PARTISIPAN 4

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	1	0	0	0
H	2	0	2	0
T	2	0	3	0
S	0	0	1	0
P	1	0	0	0
F	2	0	3	0

PARTISIPAN 5

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	1	0	1	0
H	1	0	2	0
T	4	0	2	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	2	0	3	0

PARTISIPAN 6

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	1	1	1	0
H	5	3	3	0
T	3	1	4	0
S	1	0	0	0
P	0	1	1	0
F	0	2	0	0

PARTISIPAN 7

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	2	1	3	0
H	4	0	4	0
T	3	3	3	0
S	0	1	0	0
P	1	1	2	0
F	3	0	4	0

PARTISIPAN 8

	Task Importance			

<i>Problem type (PT)</i>	1	2	3	4
U	1	0	1	0
H	4	0	2	0
T	2	3	4	0
S	0	1	0	0
P	0	1	0	0
F	0	1	2	0

PARTISIPAN 9

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	1	0	1	0
H	2	0	2	0
T	2	1	2	0
S	0	0	0	0
P	0	1	0	0
F	0	1	1	0

PARTISIPAN 10

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	3	0	1	0
H	4	0	2	0
T	3	3	3	0
S	0	1	0	0
P	1	0	0	0
F	0	1	2	0

PARTISIPAN 11

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	1	0	0	0
H	1	0	0	0
T	1	1	4	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	0	0

PARTISIPAN 12

	Task Importance

<i>Problem type (PT)</i>	1	2	3	4
U	3	0	0	0
H	3	0	2	0
T	4	3	4	0
S	0	0	0	0
P	0	1	0	0
F	1	1	0	0

PARTISIPAN 13

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	3	0	2	0
H	4	0	2	0
T	2	0	2	0
S	0	0	0	0
P	0	0	1	0
F	0	0	3	0

PARTISIPAN 14

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	0	0	0	0
H	3	0	2	0
T	1	1	0	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	5	0

PARTISIPAN 15

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	2	2	3	0
H	4	1	2	0
T	4	1	3	0
S	1	0	0	0
P	1	0	1	0
F	1	0	3	0

PARTISIPAN 16

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	1	0	0	0
H	2	0	2	0
T	2	1	2	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	3	0

PARTISIPAN 17

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	3	0	1	0
H	4	0	4	0
T	5	4	4	0
S	0	1	0	0
P	1	2	0	0
F	0	0	3	0

PARTISIPAN 18

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	1	0	1	0
H	4	0	1	0
T	0	0	0	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	0	0

PARTISIPAN 19

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	0	0	0	0
H	2	0	1	0
T	0	0	0	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	2	0

PARTISIPAN 20

<i>Problem type (PT)</i>	Task Importance			
	1	2	3	4
U	0	0	0	0
H	0	0	0	0
T	1	0	2	0
S	0	0	0	0
P	0	0	0	0
F	0	0	1	0

d. Matrix D

PARTISIPAN 1

<i>Task Number (TN)</i>	Problem Seriousness (PS)			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	0	1	2	1
3	0	0	0	1
4	0	0	0	0
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	0	0	0	2
8	0	0	0	0

PARTISIPAN 2

<i>Task Number (TN)</i>	Problem Seriousness (PS)			
	1	2	3	4
1	0	0	0	2
2	3	0	0	2
3	1	1	0	2
4	0	0	0	0
5	2	0	0	0
6	0	0	0	1
7	2	0	0	1
8	3	0	0	0

PARTISIPAN 3

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	3	1	0	0
3	0	0	0	1
4	0	0	1	0
5	0	0	1	1
6	0	0	0	0
7	0	0	0	4
8	0	0	0	3

PARTISIPAN 4

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	2	1	2	1
3	0	0	0	0
4	2	0	0	1
5	0	0	1	0
6	0	0	1	0
7	5	0	2	0
8	0	0	0	0

PARTISIPAN 5

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	2	1	2	1
3	0	0	0	0
4	0	0	0	2
5	0	0	1	0
6	0	0	0	0
7	3	3	0	0
8	0	0	1	0

PARTISIPAN 7

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	6	0	0	0
3	2	0	3	1
4	4	0	2	1
5	2	0	0	3
6	2	0	0	0
7	6	0	0	1
8	1	0	1	0

PARTISIPAN 8

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	3	0	0	2
3	0	0	4	2
4	1	0	2	0
5	0	0	0	1
6	0	0	0	0
7	3	1	0	2
8	0	0	0	2

PARTISIPAN 9

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	1	4	0	0
3	0	0	2	2
4	0	0	0	0
5	0	1	0	0
6	0	0	0	0
7	3	1	0	2
8	0	0	0	0

PARTISIPAN 10

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	4	1	0	0
3	0	1	2	2
4	1	0	4	1
5	0	0	1	0
6	0	0	0	0
7	3	1	0	2
8	0	0	0	1

PARTISIPAN 11

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	0	0	1	1
3	0	0	0	1
4	0	0	0	1
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	0	0	0	2
8	0	0	0	2

PARTISIPAN 12

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	3	0	1	2
3	2	3	0	0
4	0	1	4	0
5	0	0	0	2
6	3	1	0	0
7	0	0	0	1
8	0	0	0	0

PARTISIPAN 13

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	2	1	1	1
3	0	0	0	0
4	3	0	0	0
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	3	0	1	6
8	0	0	0	0

PARTISIPAN 14

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	0	0	0	2
3	0	0	0	1
4	0	0	0	2
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	0	0	0	5
8	0	0	0	2

PARTISIPAN 15

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	4	0	2	2
3	0	1	2	1
4	3	0	2	0
5	0	0	0	2
6	0	0	0	0
7	6	1	1	2
8	0	0	0	0

PARTISIPAN 16

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	0	1	1	2
3	0	0	0	1
4	0	0	0	1
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	0	0	0	6
8	0	0	0	1

PARTISIPAN 17

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	3	0	1	1
3	0	3	2	2
4	5	0	1	2
5	2	0	2	1
6	0	0	0	0
7	4	0	1	2
8	0	0	0	0

PARTISIPAN 18

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	0	0	0	2
3	0	0	0	0
4	0	0	0	3
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	0	0	0	2
8	0	0	0	0

PARTISIPAN 19

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	0	0	0	2
3	0	0	0	0
4	0	0	0	0
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	0	0	0	1
8	0	0	0	2

PARTISIPAN 20

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	0	0	0	0
3	0	0	0	0
4	0	0	0	1
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	0	0	0	2
8	0	0	0	1

e. Matrix E

PARTISIPAN 1

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	0	0	1
3	0	0	0	0	0	1
4	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	1	1	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0

PARTISIPAN 2

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	1	0	1	0	0	0
2	1	2	2	0	0	0
3	0	1	1	0	1	1
4	0	0	0	0	0	0
5	1	0	1	0	0	0
6	0	0	0	0	0	1
7	1	2	0	0	0	0
8	0	0	2	0	0	1

PARTISIPAN 3

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	0	1	2	0	0	1
3	0	1	0	0	0	0
4	0	0	1	0	0	0
5	0	1	1	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	1	2	1	0	0	0
8	0	0	2	0	1	0

PARTISIPAN 4

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	0	0	2	0	1	2
3	0	0	0	0	0	0
4	1	1	0	0	1	0
5	0	0	0	1	0	0
6	0	0	1	0	0	0
7	0	2	2	0	0	3
8	0	0	0	0	0	0

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

PARTISIPAN 5

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	1	2	0	0	2
3	0	0	0	0	0	0
4	0	0	2	0	0	0
5	1	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	0	2	1	0	0	3
8	0	0	1	0	0	0

PARTISIPAN 6

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	0	2	2	1	0	0
3	1	3	1	0	1	2
4	1	3	1	0	0	0
5	0	1	1	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	1	2	1	0	0	0
8	0	0	2	0	1	0

PARTISIPAN 7

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	0	0	3
3	0	1	3	1	1	0
4	1	3	2	0	1	0
5	1	1	1	0	1	1
6	1	1	0	0	0	0
7	1	2	1	0	0	3
8	0	0	1	0	1	0

PARTISIPAN 8

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	0	0	0
3	0	0	3	1	1	1
4	0	2	0	0	0	1
5	0	0	1	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	1	2	1	0	0	2
8	0	0	2	0	0	0

PARTISIPAN 9

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	0	0	0
3	1	0	1	0	1	1
4	0	0	0	0	0	0
5	0	0	1	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	1	2	1	0	0	2
8	0	0	0	0	0	0

PARTISIPAN 10

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	0	0	0
3	0	0	3	1	0	1
4	2	2	1	0	1	0
5	0	0	1	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	1	2	1	0	0	2
8	0	0	1	0	0	0

PARTISIPAN 11

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	1	0	0	0	0
3	0	0	1	0	0	0
4	0	0	1	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	0	0	2	0	0	0
8	0	0	2	0	0	0

PARTISIPAN 12

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	2	2	2	0	0	0
3	0	0	3	0	1	1
4	1	1	2	0	0	1
5	0	0	2	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	2	0	2	0	0	0
8	0	0	0	0	0	1

PARTISIPAN 13

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0
4	2	2	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	2	2	2	0	1	3
8	0	0	0	0	0	0

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

PARTISIPAN 14

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	0	2	0	0	0	0
3	0	0	1	0	0	0
4	0	1	1	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	0	2	0	0	0	3
8	0	0	0	0	0	2

PARTISIPAN 15

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	1	1	1
3	2	1	1	0	0	0
4	1	2	2	0	0	0
5	1	0	1	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	2	2	2	0	1	3
8	0	0	0	0	0	0

PARTISIPAN 16

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	2	1	0	0	0
3	0	0	1	0	0	0
4	0	0	1	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	0	2	1	0	0	3
8	0	0	1	0	0	0

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

PARTISIPAN 17

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	0	0	0
3	0	0	4	1	2	0
4	2	2	3	0	1	0
5	0	2	2	0	0	1
6	0	0	0	0	0	0
7	1	2	2	0	0	2
8	0	0	0	0	0	0

PARTISIPAN 18

<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	0	2	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0
4	1	2	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	1	1	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0

PARTISIPAN 19

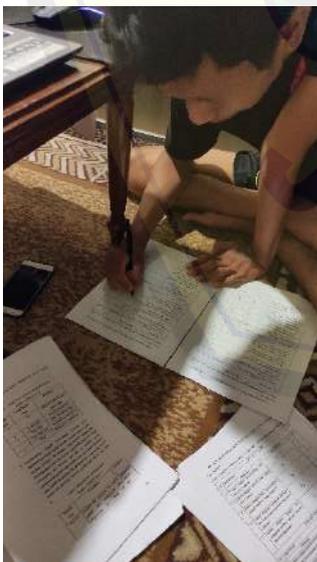
<i>Task Number (TN)</i>	<i>Problem Type (PT)</i>					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	0	2	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	0	1	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	2

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

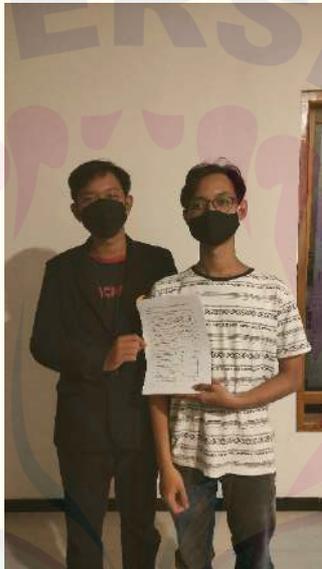
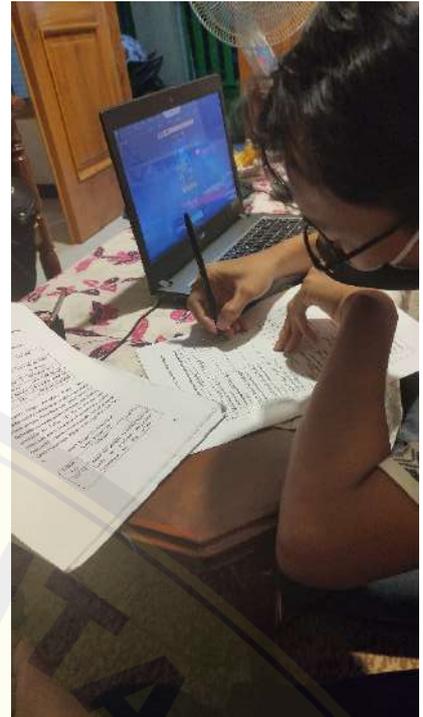
PARTISIPAN 20

Task Number (TN)	Problem Type (PT)					
	U	H	T	S	P	F
1	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0
4	0	0	1	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	0	0	2	0	0	0
8	0	0	0	0	0	1

D. Dokumentasi

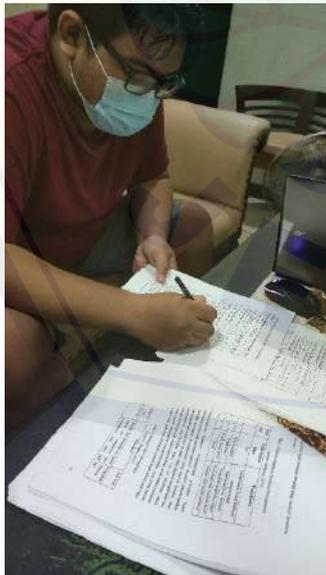
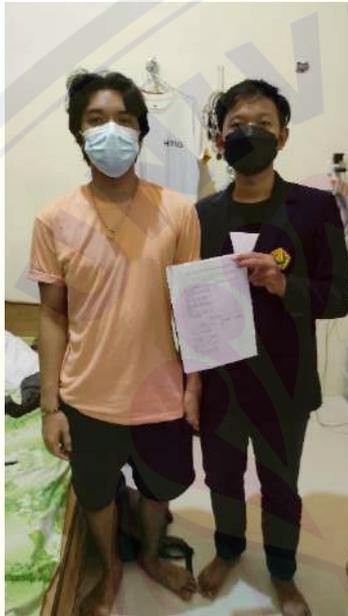
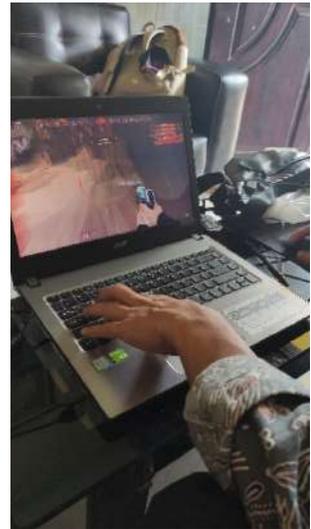
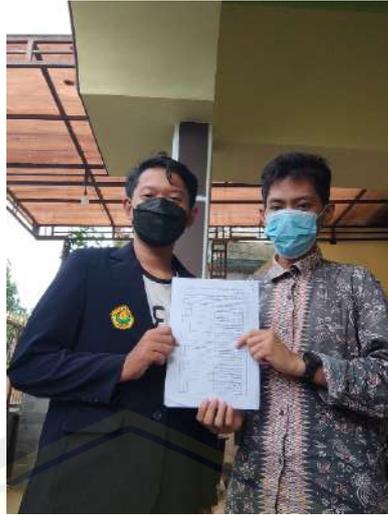


DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER



DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER



DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER