

Lampiran

Hasil Wawancara

Pertanyaan dan hasil jawaban wawancara dengan responden mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat

Identitas Responden Wawancara 1

Nama : Stefan Dimara

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Manokwari – Papua Barat

- P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saya sangat senang memainkan *game* ini, karena sangat seru dan mudah untuk dimainkan.
- P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saya Sangat tertarik, karena *game* ini memiliki keunikan tersendiri.
- P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Ya, aplikasi ini sangat mudah dipahami dan mudah untuk digunakan.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Desain dan tampilan aplikasi *game* ini sangat unik dan menarik.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut saya, tingkatan *level* pada *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat tidak terlalu sulit untuk dimainkan.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya. Karena dengan *game* ini, mereka dapat mengetahui sejarah Kepulauan Raja Ampat.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, sangat mudah untuk dipahami karena menggunakan Bahasa Indonesia yang sangat jelas.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut saya sudah layak untuk digunakan karena *game* ini seru dan juga memberikan kita pelajaran untuk mengetahui tentang asal – usul Pulau Raja Ampat.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saya pribadi sangat ingin memainkan lagi, karena *game* ini punya keunikan tersendiri.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Pengetahuan dalam *game* ini yang membuat penggunanya tertarik dan ingin terus memainkan *game* ini.

Identitas Responden Wawancara 2

Nama : Phipus Ateta

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Teluk Bintuni – Papua Barat

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Pertama kali mencoba, masih agak sulit, tapi pas ulang beberapa kali, ternyata sangatlah mudah dan gampang dimainkan.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, saya tertarik karena *game* yang dimainkan sangatlah muda untuk digunakan.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Ya, mudah digunakan, sangat efektif.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Desain cukup bagus dan unik, karena menggambarkan kisah nyata yang sekarang ada di Raja Ampat, tempat wisata.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan level pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut saya, tingkatan *level* yang pertama dan yang kedua dan selanjutnya cukup menarik, karena *game* tersebut dibuat sesuai fakta yang ada.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, sangat menarik para wisatawan agar berdatangan di pulau tersebut, karena Raja Ampat dikenal sebagai kota wisata yang paling bagus di Papua.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, mudah dipahami dan sangat jelas.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, sudah layak digunakan apa lagi untuk orang dewasa dan anak – anak.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja
Ampat ?

N. Ya, karena *game* tersebut menarik, menceritakan tempat wisata yang berada di Raja Ampat.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, karena di setiap kita mencapai level satu sampai ke *level* yang lainnya, setiap penyelesaian pasti ada keterangan sejarah terhadap *game* tersebut.

Identitas Responden Wawancara 3

Nama : Aron Samola

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Sorong – Papua Barat

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Lumayan menarik dan konsep yang simpel.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Tertarik karena *game* ini mempunyai aspek sejarah.
3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?
- N. *Game* ini mudah dipahami, karena mempunyai konsep yang simpel.
4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Lumayan menarik dan simpel.
5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan level pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Tingkatan *level* di *game* ini lumayan mudah dimainkan.
6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Menurut saya, *game* ini bisa membuat promosi bagi pariwisata yang ada di Raja Ampat.
7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Mudah dipahami, karena *game* ini mengangkat sejarah Raja Ampat.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. *Game* ini bisa dikembangkan lagi dan bisa digunakan masyarakat.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja
Ampat ?

N. Saya pasti akan memainkan *game* ini lagi.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Karena *game* ini selain menghibur, juga dapat kita mempelajari sejarah.

Identitas Responden Wawancara 4

Nama : Alvian Yudi

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Sorong – Papua Barat

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saat pertama kali saya menggunakan aplikasi tersebut. Saya merasa sedikit terkesima
karena selain gamenya yang cukup unik, termuat juga sedikit informasi atau pengetahuan
tentang Raja Ampat secara umum.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saya cukup tertarik dengan aplikasi tersebut.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Aplikasi *game* ini sangat mudah untuk dimainkan dan sangat simpel menjalankannya.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut saya, desain serta tampilan dari aplikasi *game* tersebut cukup unik.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Tingkatan *level* pada *game* tersebut menurut saya untuk kedepannya dapat dikembangkan lagi *level* kesulitan agar masyarakat yang menggunakan aplikasi tersebut merasa tertantang untuk menyelesaikan *challenges* yang ada.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Tentu saja hal itu dikarenakan dalam *game* tersebut termuat sedikit deskripsi mengenai Raja Ampat yang secara otomatis akan menarik perhatian penggunanya untuk pergi ke sana.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami membuat masyarakat awam dan semua kalangan sehingga mereka mempunyai sedikit gambaran tentang kepariwisataan di Raja Ampat.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut saya, aplikasi *game* ini cukup layak untuk digunakan oleh masyarakat.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saya akan terus memainkan *game* ini.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. *Game* ini sangat cocok untuk saya ketika saya merasa jenuh selain itu untuk mengisi waktu kosong.

Identitas Responden Wawancara 5

Nama : Trifen Elias Mirino

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Biak – Papua

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
N. Menurut saya *game* ini mudah dipahami dan tampilan grafisnya menarik untuk dilihat.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
N. Ya, karena menarik tampilan dan penjelasan tentang Raja Ampat.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?
N. Ya, selalu digunakan dan pilihan karakter dan bahasa yang digunakan semua, mudah dipahami.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
N. Desainnya bagus dan menarik karena mudah dipahami. Tampilan sesuai dengan nama *game* yang menonjolkan sisi alam dan manusia.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
N. Dari levelnya walaupun belum banyak namun menantang, karena harus mengumpulkan koin di berbagai tingkatan yang berbeda.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya. Karena melalui *game* ini, banyak orang akan lebih mudah mengenal pariwisata di Raja Ampat.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, ini menarik sekali dan wajib untuk dikembangkan karena dapat menjadi terobosan baru dalam mengenalkan pariwisata.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, tinggal menambahkan level dan penjelasan mengenai tempat wisata yang lain di Raja Ampat.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, semoga level *game* ditambah sehingga dapat terus dimainkan.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, yang menjadi latar belakang karena *game* ini dapat menjadi media menumbuhkan minat dalam berwisata.

Identitas Responden Wawancara 6

Nama : Yusuf Harnoldis Kafiari

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Supiori – Papua

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saat pertama saya menggunakan *game* ini, sangat mudah dipahami.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saya sangat suka dengan *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat, karena *game* ini akan mengisi waktu dimana saya tidak beraktivitas.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Sangat dan sangat mudah dipahami.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Desain dan tampilan animasi sangat bagus dan juga lokasi pada *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ini juga menarik.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan level pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Pada level 1 sampai level 3 sangat mudah saya pahami.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, seperti yang saya ketahui tentang Raja Ampat sangat indah pada sumber daya alam (SDA) dan keindahan unik lainnya.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Bahasa dalam aplikasi *game* ini sangat mudah dipahami dan dapat memberikan daya tarik bagi pariwisata.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat sangat cocok dimainkan oleh anak kecil (TK dan SD) dan masyarakat pada umumnya.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saya ingin dan sangat ingin menggunakan aplikasi *game* ini, karena sangat mudah bagi saya pahami.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, karena menarik dan saya ingin bermain *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat.

Identitas Responden Wawancara 7

Nama : Engelbert M

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Kalimantan Timur

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut saya sangat bagus untuk digunakan.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Sangat tertarik, karena selain main gamenya saya juga sekalian belajar atau dapat pengetahuan tentang Raja Ampat.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Sangat mudah untuk dipahami.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut saya desain bagus dan rapi untuk *game* Travelling Raja Ampat.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Tingkatan bagus, tetapi masih harus diperbaiki lagi untuk gamenya.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Menurut saya, pasti tertarik karena selain main *game*, kita juga bisa mengetahui tentang tempat – tempat wisata di Raja Ampat.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, mudah dipahami dan bisa menjadi salah satu sumber informasi pariwisata selain dari berbagai sumber yang lain.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game*” *Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, layak digunakan oleh masyarakat dan mempunyai daya tarik yang bagus.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, saya ingin bermain gamenya.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, Karena selain main *game* tersebut, saya juga dapat mengetahui tentang berbagai tempat wisata di Raja Ampat.

Identitas Responden Wawancara 8

Nama : Linus Feindity

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Maluku

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Cukup menarik, dikarenakan dengan adanya aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ini, kita bisa mengenal Raja Ampat dan juga bisa mengetahui tentang sejarah Raja Ampat.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut, selain belajar atau mengetahui tentang Raja Ampat dan juga bisa bermain *game* yang simpel.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Sangat mudah untuk dipahami.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menarik, tidak terlalu sulit untuk memahami aplikasi *game* tersebut.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menarik, karena dengan naik *level* maka waktu yang berjalan juga cepat dan itu yang membuat saya agar terus memainkan *game* pada aplikasi tersebut hingga selesai.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, karena aplikasi ini sangat baik digunakan saat tidak ada kegiatan.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Sangat mudah untuk dipahami bagi para penggunanya.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut pendapat saya, sudah cukup baik, karena aplikasi ini sangatlah mudah untuk dipahami.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, ingin terus memainkan aplikasi *game* tersebut.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Karena gamenya yang simpel dan mudah dipahami serta kita bisa dapat belajar tentang sejarah Raja Ampat.

Identitas Responden Wawancara 9

Nama : Yoseph Janjaan

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Maluku

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Heran, karena tidak semua game menggunakan tema pariwisata, jadi perlu didukung dan dikembangkan lagi.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Ya, sangat tertarik.
3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?
- N. Ya, sangat mudah dipahami.
4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Desain sangat baik, karena mengandung unsur pariwisata.
5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan level pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Sangat baik, tetapi perlu dikembangkan lagi tingkat kesulitannya.
6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya, untuk menambah daya tarik wisatawan secara tidak langsung.
7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya dapat dipahami dan dimengerti.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, sudah layak karena menambah daya tarik pariwisata dan mudah diaplikasikan.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, karena mengandung unsur pariwisata Raja Ampat.

Identitas Responden Wawancara 10

Nama : Eduard

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Manado

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Sangat menarik dan mudah dipahami.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, sangat tertarik.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Ya, mudah dipahami dan sangat menyenangkan.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Pendapat saya, sudah bagus, tidak membosankan mainnya.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Pendapat saya sudah bagus, perlu ditambahkan levelnya.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, sangat setuju.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, sangat mudah dipahami dan pasti bisa dipahami.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Pendapat saya yang sangat bagus dan pastinya bisa atau layak digunakan oleh semua masyarakat.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya pasti, karena dapat mengurangi kebosanan.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Mudah dipahami dan mengurangi kebosanan.

Identitas Responden Wawancara 11

Nama : Agus

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Ungaran – Kabupaten Semarang

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Gamenya sederhana namun mempunyai makna yang sangat membantu dan mempunyai alur cerita yang menarik.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Ya, sangat tertarik.
3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?
- N. Ya, sangat mudah.
4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Desainnya sangat menarik.
5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Tingkat *level* yang cukup baik.
6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya, karena alur ceritanya yang sangat menarik.
7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Sangat mudah dipahami dan sangat membantu.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*”

Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Sudah bisa digunakan di masyarakat karena membantu.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Alur cerita dan penjelasannya yang sangat jelas.

Identitas Responden Wawancara 12

Nama : Juan Erlando Sefire

Status : Mahaiswa

Asal Daerah : Manokwari – Papua Barat

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”

Pengenalan Wisata Raja Ampat?

N. Saya sangat menikmati *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat, cara bermain *game* ini sangat mudah di akses khusus untuk yang mau berwisata ke Raja Ampat.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saya sangat menikmati *game* ini, karena ini lebih mengenal dan menampilkan gambar wisata Raja Ampat dan aplikasi ini sangat mudah di akses.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Langka – langkah akses *game* ini saya sangat memahami dan saya menikmati *game* ini.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Desain *game* ini, sangat jelas dan saya suka melihat tampilan desain ini, menurut saya desainnya sangat bagus.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Tingkat *level* *game* ini sangat bagus, setiap *level* menampilkan gambar wisata Raja Ampat yang berbeda tempat.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, karena *game* ini menampilkan gambar wisata yang bagus dipandang.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, bahasanya sangat dipahami.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut pendapat saya, aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat, saya yakin dengan presentasi aplikasi ini bisa dipahami masyarakat karena gampang mengaksesnya.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, kalau saya, saat saya berlibur ke Raja Ampat, saya akan mengakses aplikasi ini untuk lebih mengenal wisata Raja Ampat.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. *Game* ini sangat menghibur dan *game* ini menampilkan gambar wisata Raja Ampat.

Identitas Responden Wawancara 13

Nama : Cristiano Pasaribu

Status : Pekerja Swasta

Asal Daerah : Medan

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Sangat mudah dimengerti, *background* gamenya menarik.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, sangat suka dengan *game* ini, karena *game* ini sangat mudah.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Sangat mudah dipahami dan untuk *level* selanjutnya juga mudah.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Latar belakang dari desain serta tampilan yang membuat saya sangat tertarik dengan *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ini.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saat saya memainkan *game* ini, levelnya ada satu sampai tiga, untuk levelnya mungkin bisa ditambahkan lagi.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, daya tarik dari *game* ini adalah belatar belakang Raja Ampat, membuat saya sangat suka.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Mudah dipahami.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Gamenya sangat menarik, untuk levelnya bisa ditingkatkan lagi.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, sangat ingin menggunakan aplikasi *game* ini.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, karena *game* ini berlatar belakang Raja Ampat tempat yang bagus dan menarik untuk
menjadi tempat destinasi pariwisata.

Identitas Responden Wawancara 14

Nama : Valdo Mayera

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Teluk Bintuni – Papua Barat

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. *Game* ini bagus dan sangat menarik.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata
Raja Ampat ?

N. Ya, karena *game* ini membuat saya tertarik.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami
untuk digunakan ?

N. Ya, sangat mudah untuk dipahami.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Untuk desainnya sangat bagus, dengan bertema kepulauan Raja Ampat.
5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Sudah sangat baik, dan untuk tingkatan levelnya bisa ditingkatkan lagi.
6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya, dengan *game* ini, sangat berguna untuk bagi yang belum pernah pergi ke Raja Ampat.
7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya, sangat mudah.
8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Kalau untuk saya, belum, karena perlu dikembangkan menjadi lebih baik.
9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, sangat ingin bermain lagi.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*”

Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Karena bisa menjadi media informasi bagi saya ketika suatu saat mau pergi ke Raja Ampat.

Identitas Responden Wawancara 15

Nama : Ahmad Firmansyah

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Makassar

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat?

N. Saya sangat senang dengan aplikasi ini, karena sangat mudah digunakan dan mudah juga untuk dimainkan.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Tertarik karena aplikasinya bagus.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Mudah sekali, karena adanya petunjuk yang tepat.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Desainnya bagus, dan tidak blur atau pecah.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan level pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Setiap *level* tidak sulit dan mudah dimainkan.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, karena *game* ini memberikan pengetahuan tentang Pulau Raja Ampat.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Sangat mudah, karena bahasanya jelas dan padat.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. *Game* ini bagus untuk dimainkan, karena setelah bermain *game* ini, kita dapat mengetahui tentang Pulau Raja Ampat.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, karena gamenya seru dan mudah untuk dimainkan dan mudah dipahami petunjuk pada dalam *game* tersebut.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Kemudahan dan sumber pengetahuan yang ada di *game* ini, yang membuat saya tertarik dan ingin terus memainkan *game* tersebut.

Identitas Responden Wawancara 16

Nama : Arifin Shyaputra

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Semarang

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut pendapat saya, saya pribadi sangat tertarik saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ini.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, saya sangat tertarik karena aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ini bagus dan mudah untuk dimainkan.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Ya, sangat mudah, karena aplikasi *game* ini tidak memiliki banyak *control* sehingga dapat digunakan dengan mudah.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Desain dan tampilan *game* ini, bagus dan unik seperti desain dan tampilan pada berbagai *game* di *playstation portable* (psp).

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut pendapat saya, tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ini sangat seru, karena di setiap *level* pada *game* ini, memiliki tiap rintangannya sendiri untuk diselesaikan.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Menurut saya, ya karena di dalam *game* ini, sambil bermain kita dapat mengetahui tentang sejarah kepulauan Raja Ampat.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, bahasa yang ada di dalam aplikasi ini, sangat mudah untuk dipahami, karena, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang singkat dan jelas.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Menurut pendapat saya, aplikasi ini bagus dan unik, karena kita bukan hanya bermain, tetapi kita juga mendapat pengetahuan tentang Pulau Raja Ampat, dan pasti nya aplikasi ini layak digunakan masyarakat umum, agar kita sambil bermain, kita juga dapat pengetahuan dari aplikasi ini.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, saya ingin terus bermain *game* tersebut agar saya bisa mendapat pengetahuan lebih tentang Pulau Raja Ampat.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Yang membuat saya ingin bermain *game* ini terus adalah, sumber informasi kepulauan Raja Ampat yang ada di dalam aplikasi *game* dan juga permainan *game* tersebut asik, seru dan tidak sulit untuk dimainkan sehingga saya tertarik untuk memainkannya terus.

Identitas Responden Wawancara 17

Nama : Victor Falen

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Kupang - NTT

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, saya kaget, karena baru pertama kali melihat *game* yang bertema tentang tempat wisata.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, saya tertarik.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Ya, sangat mudah dipahami.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Untuk desain dan tampilan sangat bagus sekali.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Untuk tingkatan *level* masih kurang dan perbedaan tiap level tidak terlalu susah saat *game* dimainkan.
6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya, bagi saya, sangat bisa, karena selain melalui media lain, melalui aplikasi *game* juga bisa.
7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya, sangat mudah dipahami.
8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Mungkin perlu dikembangkan lagi aplikasi tersebut sehingga bisa menjadi media promosi bagi objek wisata di Raja Ampat.
9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Ya, mungkin kedepannya lagi.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Mungkin saya akan main *game* ini lagi, ketika sudah dikembangkan menjadi lebih menarik.

Identitas Responden Wawancara 18

Nama : Bayu

Status : Pekerja Swasta

Asal Daerah : Semarang

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Sangat senang karena aplikasi *game* yang cukup menarik.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata
Raja Ampat ?

N. Ya saya tertarik.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami
untuk digunakan ?

N. Ya, sangat mudah dipahami.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, desain dan tampilan aplikasi yang sangat bagus.

5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Tingkatan level masih kurang dan perlu di tambahkan lagi.

6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya, karena bisa dengan memainkan aplikasi *game* tersebut, secara visual kita merasa seperti ada di Raja Ampat, dan akan menimbulkan rasa ingin berlibur ke Raja Ampat.

7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?

N. Ya sangat mudah dimengerti untuk tata bahasanya, dan bisa menjadi media alternatif dalam mencari informasi mengenai objek wisata yang ada di Raja Ampat.

8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Aplikasi yang bagus, tetapi perlu dikembangkan lagi, agar bisa menjadi *game* edukasi pariwisata.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya saya akan terus memainkan aplikasi *game* tersebut, namun perlu untuk aplikasi *game* tersebut dikembangkan lagi.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Karena bisa menjadi media edukasi dan promosi bagi tempat wisata di Raja Ampat.

Identitas Responden Wawancara 19

Nama : Yohanes Putra

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Medan

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya. Sangat kagum.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, tertarik.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*”
Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami
untuk digunakan ?

N. Ya, sangat mudah dipahami.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Sangat bagus sekali, dengan kualitas gambar yang sudah *High Definition (HD)*, terlihat jelas dan sangat rapi untuk desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat.
5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan *level* pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Perlu dikembangkan lebih baik lagi dan ditambahkan tingkatan levelnya.
6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya sangat memberikan daya tarik pariwisata.
7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya, sangat mudah dipahami dan bisa menjadi salah satu sumber informasi pariwisata.
8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Aplikasi *game* yang sangat bagus, tetapi perlu lagi dikembangkan bisa lebih menarik di semua kalangan masyarakat.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Untuk sementara mungkin tidak.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ingin bermain ketika aplikasi *game* tersebut dikembangkan lebih baik lagi.

Identitas Responden Wawancara 20

Nama : Michael

Status : Mahasiswa

Asal Daerah : Kalimantan

1. P. Apa pendapat anda saat pertama kali menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saat pertama kali saya menggunakan aplikasi *game* tersebut, saya sangat kagum.

2. P. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Ya, saya tertarik.

3. P. Apakah aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami untuk digunakan ?

N. Ya mudah dipahami.

4. P. Apa pendapat anda mengenai desain dan tampilan aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N.Sangat bagus dengan kualitas desain dan tampilan yang rapi.
5. P. Apa pendapat anda mengenai tingkatan level pada aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Masih cukup kurang untuk tingkatan level pada aplikasi *game* tersebut.
6. P. Apakah menurut anda aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat dapat memberikan daya tarik pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya bisa memberikan daya tarik bagi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat.
7. P. Apakah bahasa dalam aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat mudah dipahami sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat ?
- N. Ya, mudah dipahami dan juga dimengerti serta bisa menjadi sumber informasi mengenai pariwisata di Pulau Raja Ampat.
8. P. Bagaimana pendapat anda secara keseluruhan mengenai aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?
- N. Untuk saya, dari aplikasinya sudah cukup bagus, namun perlu dikembangkan lagi, agar bisa lebih menarik.

9. P. Apakah anda ingin terus bermain aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Mungkin tidak untuk sementara waktu.

10. P. Apakah yang membuat anda ingin bermain terus aplikasi *game* “*Tour Travelling*” Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

N. Saya ingin bermain aplikasi *game* tersebut ketika ada waktu kosong bagi saya.



Script Pemrograman Game

1) *Script* timer

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class Timer : MonoBehaviour
{
    public int time = 90;
    public Text timerText;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        InvokeRepeating("DecreaseTime", 0f, 1f);
    }

    void DecreaseTime()
    {
        time--;
        timerText.text = "Waktu : " + time + "";
        if(time <= 0)
        {
            GameObject gameOver =
            GameObject.Find("Canvas").gameObject.transform.Find("GameOver").gameObjec
            ct;
            gameOver.SetActive(true);
            CancelInvoke("DecreaseTime");
        }
    }
}
```

2) *Script* koin

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class Coin : MonoBehaviour
{
    public Text scoreText;

    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        Variable.score++;
        RewriteScore();
        Destroy(this.gameObject);
    }

    void RewriteScore()
    {
        scoreText =
        GameObject.Find("Canvas").transform.Find("Skor").transform.Find("
        Text").gameObject.GetComponent<Text>();
        scoreText.text = "Skor : " + Variable.score;
    }
}
```

3) *Script* kunci level

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class locklevel : MonoBehaviour
{
    public GameObject buttonlevel2;
    public GameObject buttonlevel3;
    int level;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        level = PlayerPrefs.GetInt("Level");
        if(level == 2)
        {
            buttonlevel2.SetActive(true);
        }
        else if(level == 3)
        {
            buttonlevel2.SetActive(true);
            buttonlevel3.SetActive(true);
        }
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
    }
}
```

4) *Script* kamera

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class CameraAutoFollow : MonoBehaviour
{
    public Transform player;
    public Vector3 offset;

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        transform.position = new Vector3(player.position.x + offset.x,
        player.position.y + offset.y, offset.z);
    }
}
```



5) *Script* pilih karakter

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class PlayerController : MonoBehaviour {

    public static int nyawa = 3;

    Animator anim;

    public bool isGrounded = false;

    // rigidbody 2d dari player
    Rigidbody2D rigid;
    // untuk mengetahui arak hadap pada player
    public bool isFacingRight = true;
    // besar gaya untuk mengangkat karakter ke atas
    public float jumpForce = 200f;
    // besar gaya untuk mendorong karakter ke samping
    public float walkForce = 15f;
    // kecepatan maksimum dari karakter utama
    public float maxSpeed = 1.5f;

    public bool isMove = false;

    bool leftPressed;
    bool rightPressed;
    // Use this for initialization
    void Start () {
        anim = GetComponent<Animator>();
        rigid = GetComponent<Rigidbody2D>();
    }

    // Update is called once per frame
```

```

void Update () {
    isMove = false;

    if (leftPressed)
        MoveLeft();
    if (rightPressed)
        MoveRight();
    InputHandler();
    if (isMove)
    {
        anim.SetInteger("Speed", 1);
    }
    else
    {
        anim.SetInteger("Speed", 0);
    }
}

public void InputLeftPressed()
{
    leftPressed = true;
}

public void InputRightPressed()
{
    rightPressed = true;
}

public void InputRightStopPressed()
{
    rightPressed = false;
}

public void InputLeftStopPressed()
{
    leftPressed = false;
}

public void InputJump()
{
    if(isGrounded)
        Jump();
}

```

```

}
void InputHandler()
{
    if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))
    {
        MoveLeft();
    }

    if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))
    {
        MoveRight();
    }

    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.UpArrow) && isGrounded)
    {
        Jump();
    }
}

void MoveLeft()
{
    isMove = true;
    if (rigid.velocity.x * -1 < maxSpeed)
        rigid.AddForce(Vector2.left * walkForce);

    // membalik arah karakter apabila tidak menghadap ke kanan
    if (isFacingRight)
    {
        Flip();
    }
}

void MoveRight()
{
    isMove = true;
    if (rigid.velocity.x * 1 < maxSpeed)
        rigid.AddForce(Vector2.right * walkForce);
}

```

```

// membalik arah karakter apabila tidak menghadap ke kiri
if (!isFacingRight)
{
    Flip();
}
}

void Jump()
{
    rigid.AddForce(Vector2.up * jumpForce);
}

void Flip()
{
    Vector3 theScale = transform.localScale;
    theScale.x *= -1;
    transform.localScale = theScale;
    isFacingRight = !isFacingRight;
}

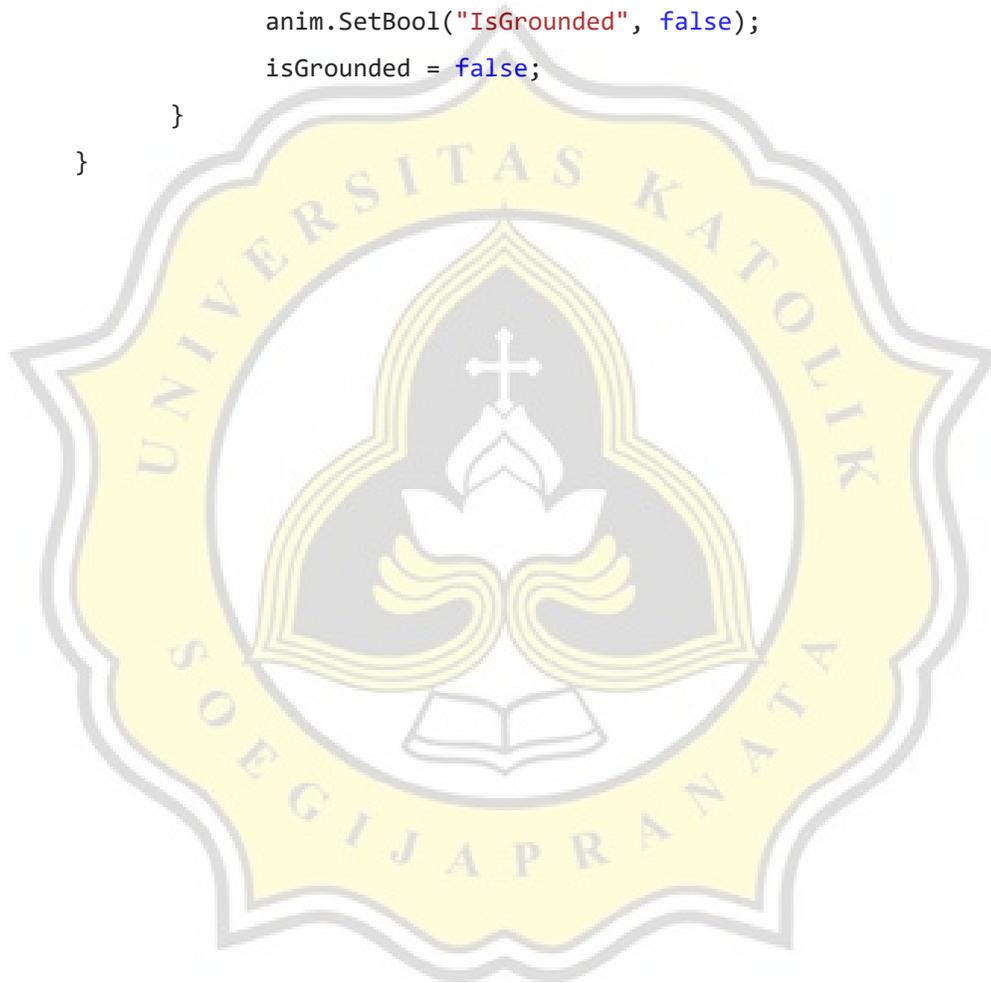
void OnCollisionEnter2D(Collision2D col)
{
    //if (col.gameObject.CompareTag("Item"))
    //{
    //    Destroy(col.gameObject);
    //}

    if (col.gameObject.CompareTag("Ground"))
    {
        anim.SetBool("IsGrounded", true);
        isGrounded = true;
    }
}

void OnCollisionStay2D(Collision2D col)
{
    if (col.gameObject.CompareTag("Ground"))
    {

```

```
        anim.SetBool("IsGrounded", true);
        isGrounded = true;
    }
}
void OnCollisionExit2D(Collision2D col)
{
    if (col.gameObject.CompareTag("Ground"))
    {
        anim.SetBool("IsGrounded", false);
        isGrounded = false;
    }
}
}
```



PAPER NAME

TA-22.N1.0033.docx

WORD COUNT

4260 Words

CHARACTER COUNT

24890 Characters

PAGE COUNT

15 Pages

FILE SIZE

140.7KB

SUBMISSION DATE

Jan 11, 2023 1:23 PM GMT+7

REPORT DATE

Jan 11, 2023 1:23 PM GMT+7

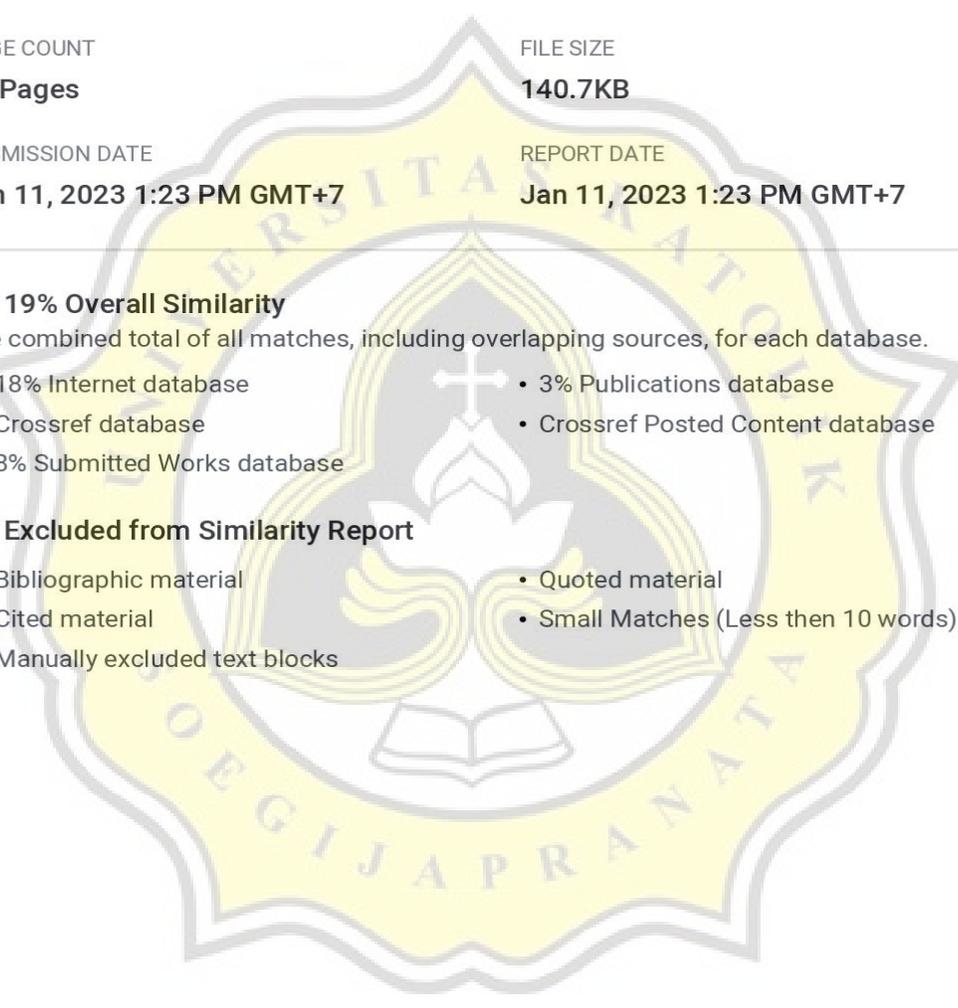
● **19% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 18% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 8% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)
- Manually excluded text blocks



Summary