
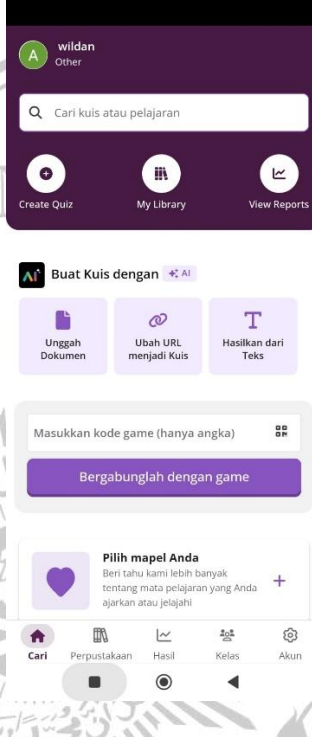
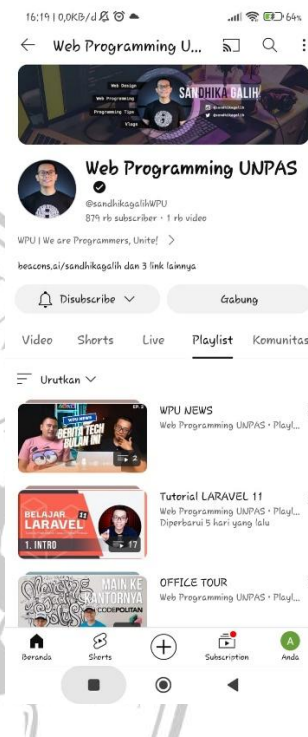
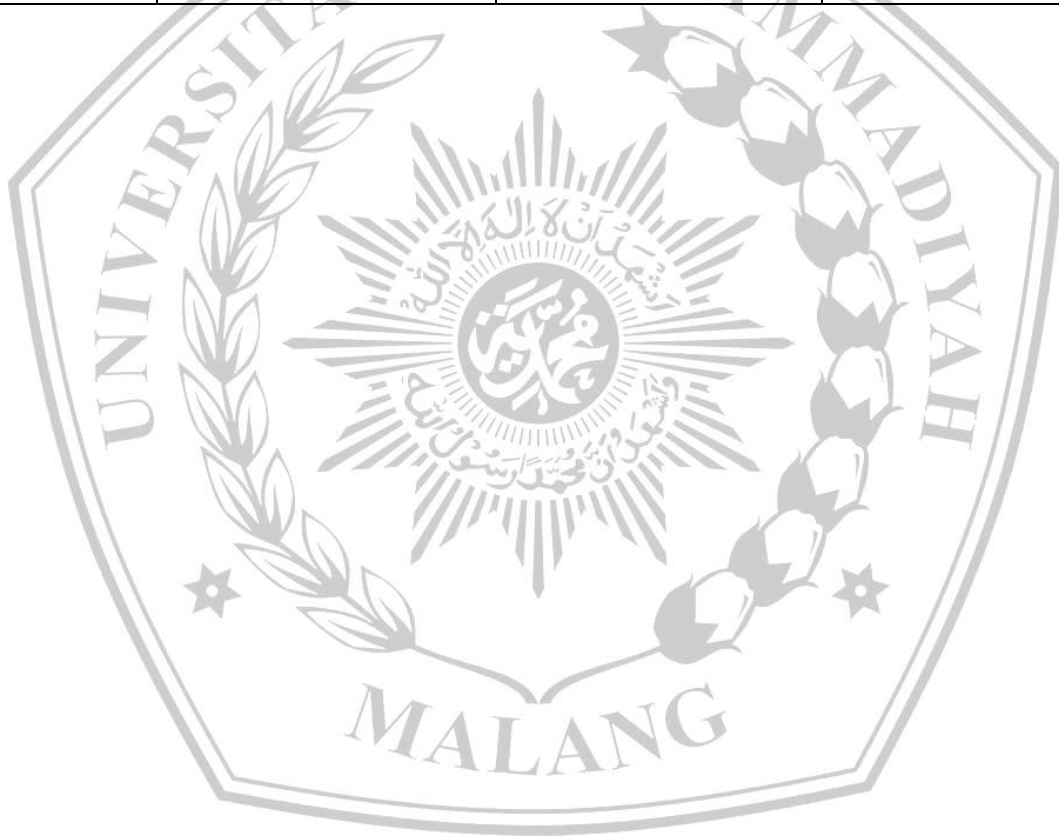


Lampiran 1 Review Aplikasi Kompetitor

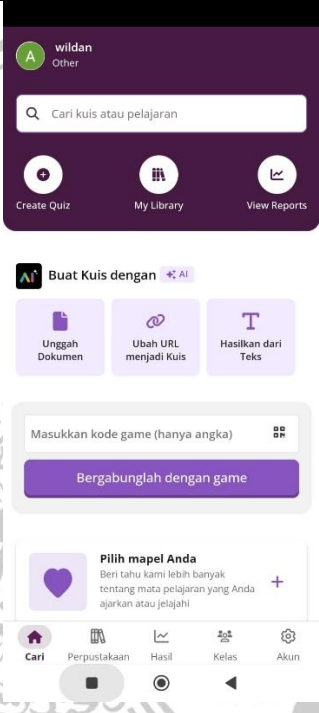
Nama Aplikasi	Ruangguru	Quizizz	Youtube
Gambar			
Fitur: Model Bisnis	Kursus, kemitraan, langganan premium, iklan.	Langganan premium, iklan, kemitraan.	Langganan premium, iklan, kemitraan.
Deskripsi singkat	Ruangguru adalah aplikasi pendidikan online yang menawarkan materi pembelajaran dari video tutorial, dan bimbingan dengan tutor profesional untuk	Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pembuatan dan partisipasi dalam kuis online, memadukan gamifikasi untuk	YouTube adalah platform online yang bisa memungkinkan pengguna melakukan upload video, menonton live, serta bisa menonton playlist video rangkuman

	berbagai jenjang pendidikan.	meningkatkan keterlibatan siswa.	materi yang ingin dipelajari secara urut.
Fitur Utama	Video tutorial, bimbingan belajar online, latihan soal, forum diskusi	Kuis, laporan hasil analisis, kelas	Pencarian, upload video, monetasi, playlist, live streaming, shorts.
Harga	Harga paket dimulai dari Rp200.000 – Rp2.500.500.	Gratis, langganan premium mulai dari \$10.	Gratis, Rp59.000 per bulan.
Target Pengguna	Pelajar, guru.	Pelajar, guru.	Pelajar, konten kreator, individu.
Aplikasi seluler	Tersedia di Google Play Store dan App Store.	Tersedia di Google Play Store dan App Store.	Tersedia di Google Play Store dan App Store.
Kelebihan	Materi belajar lengkap, video belajar bisa diputar secara offline, ratusan ribu latihan soal, bisa live streaming secara langsung dengan tutor khusus berlangganan ruangbelajar Plus.	Adanya fitur hasil report belajar, pembuatan kuis yang mudah, elemen permainan yang banyak.	Konten video yang beragam, adanya sistem monetasi yang membuat kreator video bisa menghasilkan uang.

Kekurangan	Biaya langganan yang masih relatif mahal bagi beberapa pengguna, terlalu banyak popup dan promo yang mengganggu karena tidak semua promo bisa digunakan.	Fitur terbatas bagi pengguna gratis, tampilan beberapa fitur yang mengganggu, bergantung pada jaringan internet.	Iklan yang mengganggu jika tidak berlangganan premium.
------------	--	--	--



Lampiran 2 Review Aplikasi Referensi

<p>Nama Aplikasi</p>	<p>Quizziz</p>
<p>Gambar</p>	
<p>Fitur: Model Bisnis</p>	<p>Langganan premium, iklan, kemitraan.</p>
<p>Deskripsi singkat</p>	<p>Quizziz adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pembuatan dan partisipasi dalam kuis online, memadukan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.</p>
<p>Fitur Utama</p>	<p>Kuis, laporan hasil analisis, kelas</p>
<p>Harga</p>	<p>Gratis, langganan premium mulai dari \$10.</p>
<p>Target Pengguna</p>	<p>Pelajar, guru.</p>

Aplikasi seluler	Tersedia di Google Play Store dan App Store.
Kelebihan	Adanya fitur hasil report belajar, pembuatan kuis yang mudah, elemen permainan yang banyak.
Kekurangan	Fitur terbatas bagi pengguna gratis, tampilan beberapa fitur yang mengganggu, bergantung pada jaringan internet.



Lampiran 3 Transkrip Wawancara

RESPONDEN 1

Adrian	Assalamualaikum Wr.Wb. disini saya akan mewawancarai salah satu narasumber saya, boleh perkenalkan namanya siapa?
Devin	Nama saya Devin Winalda dan sedang berkuliah di Politeknik Malang semester 7
Adrian	Terimakasih telah bersedia meluangkan waktunya, disini saya ingin mewawancarai tentang aplikasi E-learning, Apakah anda pernah menggunakan aplikasi E-Learning?
Devin	Iya pernah seperti quizziz atau kahoot.
Adrian	Apakah Anda merasa mudah memahami fitur-fitur yang ada di aplikasi ini? Jika tidak, fitur mana yang membingungkan?
Devin	Menurut saya sedikit sulit, pada bagian jika ingin baru saja menjalankan soal quiz
Adrian	Bagaimana pendapat anda tentang desain dan tampilan antarmuka aplikasi ini? Apakah menurut anda menarik atau perlu perbaikan?
Devin	Mungkin perlu diperbaiki seperti untuk video tutorialnya diawal itu.
Adrian	Apakah anda merasa aplikasi ini cukup interaktif dalam membantu Anda belajar? Mengapa?
Devin	Lumayan cukup interaktif menurut saya
Adrian	Apakah Anda merasa aplikasi ini memberi motivasi untuk terus belajar? Apa saja faktor yang membuat Anda termotivasi atau tidak termotivasi?
Devin	Tentu saja termotivasi meskipun dengan adanya sedikit kesulitan saat menggunakan.
Adrian	Menurut Anda, apakah aplikasi ini memberikan feedback yang cukup selama proses belajar?
Devin	Ya hal ini memberikan feedback yang cukup bagus
Adrian	Bagaimana pendapat Anda tentang fitur kuis dalam aplikasi ini? Apakah menarik atau membosankan?
Devin	Sudah menarik, tapi hanya saja seperti diawal tadi sedikit mendapat kesulitan saat menjalankan awal aplikasi
Adrian	Apakah fitur kuis ini menurut Anda membantu memperdalam pemahaman materi? Mengapa atau mengapa tidak?
Devin	Ya tentu saja memperdalam materi bagi saya
Adrian	Apakah Anda merasa ada elemen kuis yang perlu ditingkatkan agar lebih menarik? Jika iya, apa yang Anda sarankan?
Devin	Fitur awal mungkin diberi tutorial secara lebih lengkap diawal.

Adrian	Apakah Anda merasa tertantang dengan kuis yang ada, atau Anda merasa terlalu mudah atau sulit? Bagaimana sebaiknya tingkat kesulitan diatur?
Devin	Lumayan terlalu sulit.

RESPONDEN 2

Adrian	Assalamualaikum Wr.Wb. disini saya akan mewawancarai salah satu narasumber saya, boleh perkenalkan namanya siapa?
Syauqi	Nama saya Syauqi dan sedang berkuliah di Universitas Negeri Malang semester 3
Adrian	Terimakasih telah bersedia meluangkan waktunya, disini saya ingin mewawancarai tentang aplikasi E-learning, Apakah anda pernah menggunakan aplikasi E-Learning?
Syauqi	Iya pernah, saat akan melakukan ujian SBMPTN sempat menggunakannya seperti ruangguru,quizziz, web
Adrian	Apakah Anda merasa mudah memahami fitur-fitur yang ada di aplikasi ini? Jika tidak, fitur mana yang membingungkan?
Syauqi	Yang pertama pada web yang pernah saya coba cukup membingungkan saat video dan soal karena tidak teratur, ruangguru saat pertama bingung
Adrian	Bagaimana pendapat anda tentang desain dan tampilan antarmuka aplikasi ini? Apakah menurut anda menarik atau perlu perbaikan?
Syauqi	Untuk ruangguru,quizziz mungkin cukup, tapi yang web saya pakai cukup embingungkan untuk design
Adrian	Apakah anda merasa aplikasi ini cukup interaktif dalam membantu Anda belajar? Mengapa?
Syauqi	Interaktifnya ya membantu, karena setelah soal biasanya diberikan penjelasan
Adrian	Apakah Anda merasa aplikasi ini memberi motivasi untuk terus belajar? Apa saja faktor yang membuat Anda termotivasi atau tidak termotivasi?
Syauqi	Saya merasa cukup termotivasi karena bisa melihat progres saya seperti adanya ranking yang ada di quizziz, untuk yang lain mungkin hanya keluar nilai
Adrian	Menurut Anda, apakah aplikasi ini memberikan feedback yang cukup selama proses belajar?
Syauqi	Cukup membantu
Adrian	Bagaimana pendapat Anda tentang fitur kuis dalam aplikasi ini? Apakah menarik atau membosankan?

Syauqi	Ya menarik, bisa menimbulkan stimulus belajar atau motivasi belajar, ya untuk membosankan mungkin desain fitur-fiturnya
Adrian	Apakah fitur kuis ini menurut Anda membantu memperdalam pemahaman materi? Mengapa atau mengapa tidak?
Syauqi	Ya membantu, saya merasa pengujian yang dilakukan bisa mengetahui batas kemampuan dalam belajar

RESPONDEN 3

Adrian	Assalamualaikum Wr.Wb. disini saya akan mewawancarai salah satu narasumber saya, boleh perkenalkan namanya siapa kak?
Aurel	Nama saya Aurel dan sedang berkuliah di Universitas Muhammadiyah Malang semester 3
Adrian	Terimakasih telah bersedia meluangkan waktunya, disini saya ingin mewawancarai tentang aplikasi E-learning, Apakah anda pernah menggunakan aplikasi E-Learning?
Aurel	Ya,saya pernah menggunakan
Adrian	Apakah Anda merasa mudah memahami fitur-fitur yang ada di aplikasi ini? Jika tidak, fitur mana yang membingungkan?
Aurel	Ya, mudah dimengerti, tetapi saya butuh lebih banyak waktu memahami fitur kuis.
Adrian	Bagaimana pendapat anda tentang desain dan tampilan antarmuka aplikasi ini? Apakah menurut anda menarik atau perlu perbaikan?
Aurel	Desainnya cukup bersih, tidak ada yang terlalu mencolok untuk tema tampilan.
Adrian	Apakah anda merasa aplikasi ini cukup interaktif dalam membantu Anda belajar?
Aurel	Lumayan interaktif, tapi tidak ada pilihan untuk berinteraksi dengan pengguna lain.
Adrian	Apakah Anda merasa aplikasi ini memberi motivasi untuk terus belajar? Apa saja faktor yang membuat Anda termotivasi atau tidak termotivasi?
Aurel	Lumayan termotivasi, karena setiap selesai materi ada kuisnya.
Adrian	Menurut Anda, apakah aplikasi ini memberikan feedback yang cukup selama proses belajar?
Aurel	Feedback lumayan, tetapi akan lebih baik jika ada komentar untuk setiap jawaban kuis.
Adrian	Bagaimana pendapat Anda tentang fitur kuis dalam aplikasi ini? Apakah menarik atau membosankan?
Aurel	Menarik, tapi agak monoton kalau soal-soalnya serupa.
Adrian	Apakah fitur kuis ini menurut Anda membantu memperdalam pemahaman materi?

Aurel	Ya, membantu, terutama karena membuat saya langsung berlatih setelah belajar.
Adrian	Apakah Anda merasa ada elemen kuis yang perlu ditingkatkan agar lebih menarik? Jika iya, apa yang Anda sarankan?
Aurel	Mungkin bisa ada soal yang lebih menantang.
Adrian	Apakah Anda merasa tertantang dengan kuis yang ada, atau Anda merasa terlalu mudah atau sulit? Bagaimana sebaiknya tingkat kesulitan diatur?
Aurel	Sebagian besar terlalu mudah. Saya ingin lebih menantang di level yang lebih tinggi.

RESPONDEN 4

Adrian	Assalamualaikum Wr.Wb. disini saya akan mewawancarai salah satu narasumber saya, boleh perkenalkan namanya siapa?
Tholib	Nama saya Tholib dan sedang berkuliah di Universitas Muhammadiyah Malang semester 7
Adrian	Terimakasih telah bersedia meluangkan waktunya, disini saya ingin mewawancarai tentang aplikasi E-learning, Apakah anda pernah menggunakan aplikasi E-Learning?
Tholib	Iya saya pernah menggunakan aplikasi seperti itu
Adrian	Apakah Anda merasa mudah memahami fitur-fitur yang ada di aplikasi ini? Jika tidak, fitur mana yang membingungkan?
Tholib	Tidak semua mudah. Khususnya, bagian yang menghubungkan materi dan kuis kurang jelas. Saya butuh waktu untuk mengerti cara mengakses kuis setelah menyelesaikan materi.
Adrian	Bagaimana pendapat anda tentang desain dan tampilan antarmuka aplikasi ini? Apakah menurut anda menarik atau perlu perbaikan?
Tholib	Desainnya sebenarnya bagus, tetapi saya merasa tampilan menu navigasinya terlalu padat. Mungkin perlu lebih sederhana untuk memudahkan pengguna baru
Adrian	Apakah anda merasa aplikasi ini cukup interaktif dalam membantu Anda belajar?
Tholib	Lumayan interaktif, terutama dengan adanya kuis dan poin yang bisa dikumpulkan. Tapi saya merasa kurang ada elemen interaktif lain, seperti game mini atau simulasi pembelajaran yang lebih mendalam.
Adrian	Apakah Anda merasa aplikasi ini memberi motivasi untuk terus belajar? Apa saja faktor yang membuat Anda termotivasi atau tidak termotivasi?

Tholib	Agak termotivasi karena ada poin yang dikumpulkan. Tapi kalau bisa, saya ingin ada misi harian atau target yang harus dicapai untuk membuatnya lebih menarik
Adrian	Menurut Anda, apakah aplikasi ini memberikan feedback yang cukup selama proses belajar?
Tholib	Feedbacknya oke, tapi sangat standar. Saya ingin lebih banyak feedback yang bersifat personal atau mungkin statistik yang menunjukkan perkembangan saya dari waktu ke waktu.
Adrian	Bagaimana pendapat Anda tentang fitur kuis dalam aplikasi ini? Apakah menarik atau membosankan?
Tholib	Menarik, tapi kurang variasi. Semua soalnya format pilihan ganda, mungkin bisa ditambah dengan tipe soal lain, seperti drag-and-drop atau urutan langkah.
Adrian	Apakah fitur kuis ini menurut Anda membantu memperdalam pemahaman materi?
Tholib	Membantu, tapi karena soalnya cukup sederhana, saya merasa kurang tertantang dan kadang kurang mendalami materi.
Adrian	Apakah Anda merasa ada elemen kuis yang perlu ditingkatkan agar lebih menarik? Jika iya, apa yang Anda sarankan?
Tholib	Bisa ditambah leaderboard atau fitur multiplayer untuk bersaing dengan pengguna lain. Saya rasa itu akan membuatnya lebih menarik.
Adrian	Apakah Anda merasa tertantang dengan kuis yang ada, atau Anda merasa terlalu mudah atau sulit? Bagaimana sebaiknya tingkat kesulitan diatur?
Tholib	Sebagian besar kuis terlalu mudah. Mungkin akan lebih baik jika kesulitan kuis bertambah sesuai dengan level atau pencapaian pengguna.

RESPONDEN 5

Adrian	Assalamualaikum Wr.Wb. disini saya akan mewawancarai salah satu narasumber saya, boleh perkenalkan namanya siapa?
Billy	Nama saya Billy dan sedang berkuliah di Universitas Muhammadiyah Malang semester 7
Adrian	Terimakasih telah bersedia meluangkan waktunya, disini saya ingin mewawancarai tentang aplikasi E-learning, Apakah anda pernah menggunakan aplikasi E-Learning?
Billy	Iya pernah
Adrian	Apakah anda merasa mudah memahami fitur-fitur yang ada di aplikasi yang pernah digunakan tersebut? Jika tidak, fitur mana yang membingungkan?

Billy	Sebagian besar cukup mudah, tapi saya agak bingung saat pertama kali ingin mencoba fitur kuis. Lokasinya tidak langsung terlihat setelah saya selesai membaca materi.
Adrian	Bagaimana pendapat anda tentang desain dan tampilan antarmuka aplikasi ini? Apakah menurut anda menarik atau perlu perbaikan?
Billy	Tampilan antarmukanya bagus, tapi agak ramai di bagian beranda. Mungkin beberapa ikon atau tombol bisa diatur ulang agar lebih simpel.
Adrian	Apakah anda merasa aplikasi ini cukup interaktif dalam membantu Anda belajar?
Billy	Saya rasa interaktifnya cukup, karena saya bisa melakukan kuis dan melihat poin. Tapi saya ingin lebih banyak fitur yang membuat saya bisa berinteraksi langsung, misalnya forum atau diskusi.
Adrian	Apakah Anda merasa aplikasi ini memberi motivasi untuk terus belajar? Apa saja faktor yang membuat Anda termotivasi atau tidak termotivasi?
Billy	Ya, saya termotivasi dengan sistem poin dan level, tetapi motivasinya hanya sesaat. Kalau tidak ada perkembangan yang signifikan, lama-lama jadi kurang menantang.
Adrian	Menurut Anda, apakah aplikasi ini memberikan feedback yang cukup selama proses belajar?
Billy	Feedback yang diberikan cukup, terutama dalam kuis. Tetapi saya harap ada lebih banyak penjelasan setiap kali saya salah menjawab.
Adrian	Bagaimana pendapat Anda tentang fitur kuis dalam aplikasi ini? Apakah menarik atau membosankan?
Billy	Kuisnya menarik, tapi soal-soalnya mirip. Jika bisa dibuat lebih bervariasi, saya rasa akan lebih seru.
Adrian	Apakah fitur kuis ini menurut Anda membantu memperdalam pemahaman materi?
Billy	Ya, membantu, tetapi kurang maksimal. Soalnya sering kali langsung ke intinya, jadi saya kurang mengerti kenapa jawaban itu benar atau salah.
Adrian	Apakah Anda merasa ada elemen kuis yang perlu ditingkatkan agar lebih menarik? Jika iya, apa yang Anda sarankan?
Billy	Iya, saya sarankan mungkin bisa ada soal yang bersifat situasional atau studi kasus, biar terasa lebih realistis.
Adrian	Apakah Anda merasa tertantang dengan kuis yang ada, atau Anda merasa terlalu mudah atau sulit? Bagaimana sebaiknya tingkat kesulitan diatur?
Billy	Saya merasa sebagian besar terlalu mudah. Mungkin ada baiknya kesulitan kuis disesuaikan dengan progres pengguna, agar pengguna lebih tertantang seiring berjalannya waktu.

Lampiran 4 Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN ETIKA, PERTIMBANGAN ETIS, KONFLIK KEPENTINGAN, DAN KEJUJURAN AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrian Wildan Putra Wahyudin
NIM : 202110370311212
Program Studi : Informatika
Universitas : Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan bahwa saya:

1. **Etika dan Pertimbangan Etis:**

Saya menjaga etika akademik dalam setiap kegiatan akademik, penelitian, dan penulisan karya ilmiah yang saya lakukan. Saya menjalankan penelitian dengan mematuhi semua pertimbangan etis yang berlaku, termasuk memperlakukan semua subjek penelitian dengan hormat, transparansi, dan keadilan.

2. **Kejujuran Akademik:**

Saya tidak melakukan manipulasi data, modifikasi data, atau mengarahkan responden untuk menjawab sesuai keinginan pribadi. Semua data yang digunakan dalam penelitian diperoleh dan disajikan dengan jujur dan apa adanya.

3. **Konflik Kepentingan:**

Saya menyatakan bahwa saya tidak memiliki konflik kepentingan pribadi atau profesional yang dapat mempengaruhi integritas dan objektivitas penelitian dan karya ilmiah yang saya lakukan.

4. **Sanksi Pelanggaran:**

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan pelanggaran terhadap etika akademik, pertimbangan etis, melakukan manipulasi data, atau tidak melaporkan konflik kepentingan yang terjadi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas.

Adapun data yang telah saya kumpulkan dikompilasi dan dipublikasikan pada alamat berikut:

1. Short URL video wawancara : <https://s.id/Z4COk>
2. Short URL video responden mengisi sticky note : <https://s.id/LCUCUJ>
3. Short URL video responden mengisi map interview : <https://s.id/CC1gR>
4. Short URL video wawancara verifikasi : <https://s.id/dVc8u>
5. Short URL video responden mengisi A/B testing : https://s.id/Pl_jKg
6. Short URL video responden mengisi MAZE : <https://s.id/Few5q>
7. Short URL video responden mengisi usability testing : <https://s.id/9FKtB>
8. Short URL video listen : <https://s.id/iqAnUj>
9. Short URL video pengisian daftar periksa kebutuhan : <https://s.id/OkK4n>
10. Short URL video pengisian metrik persyaratan : <https://s.id/QUirP>

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



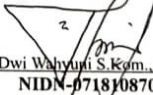
Adrian Wildan Putra Wahyudin
202110370311212

Mengetahui

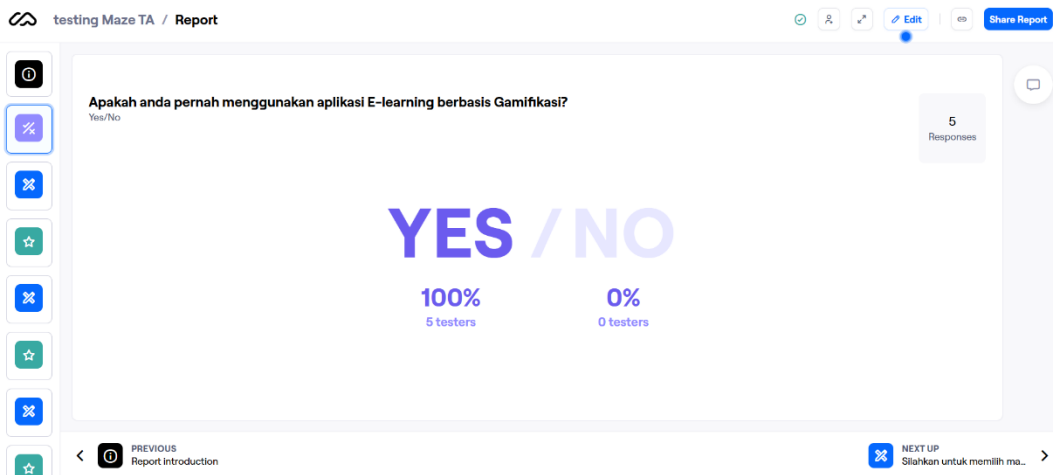
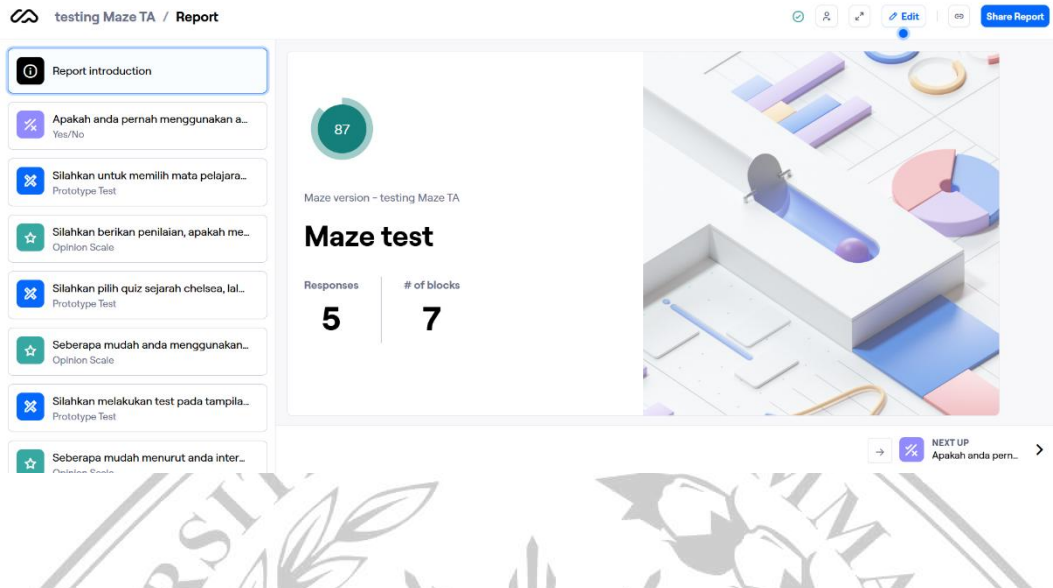
Pembimbing 1


Ir. Wahyu Andhika Kusuma S.Kom., M.Kom.
NIDN-0710068701

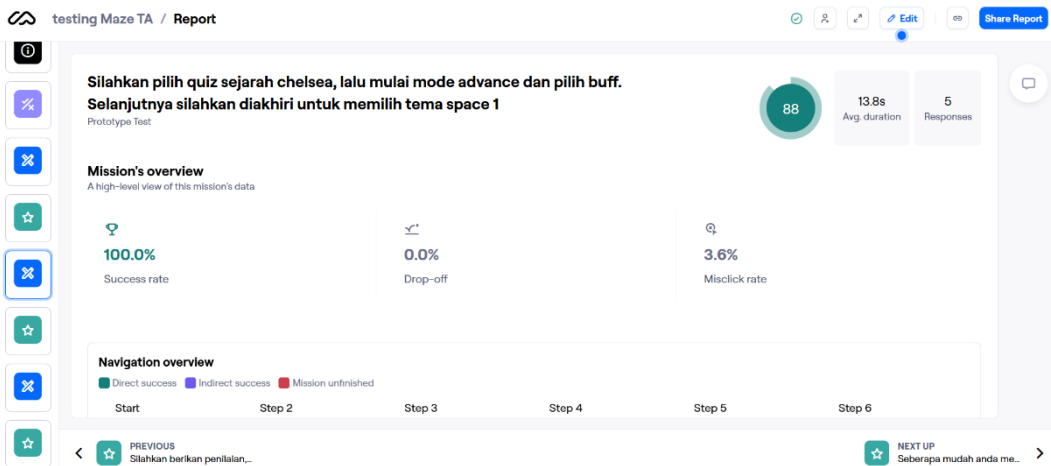
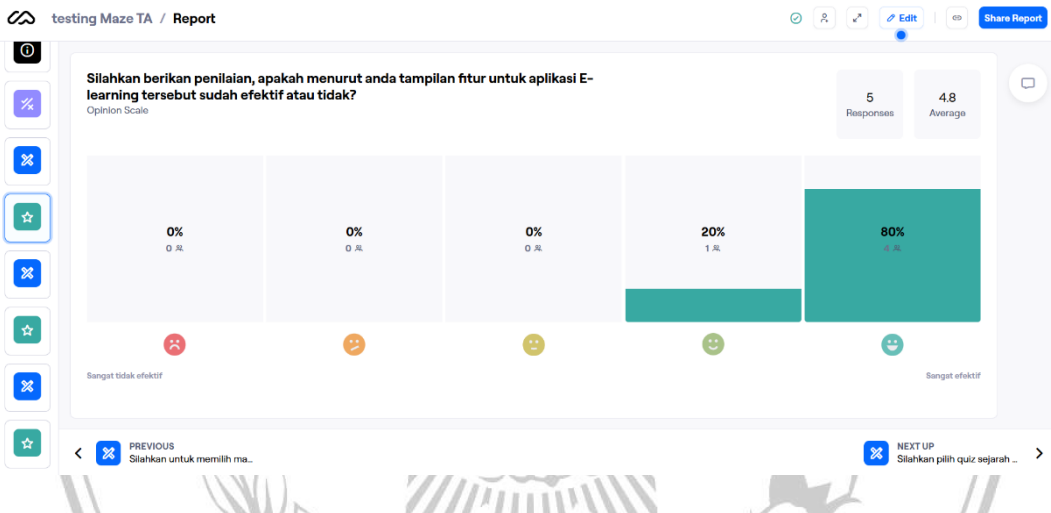
Pembimbing 2

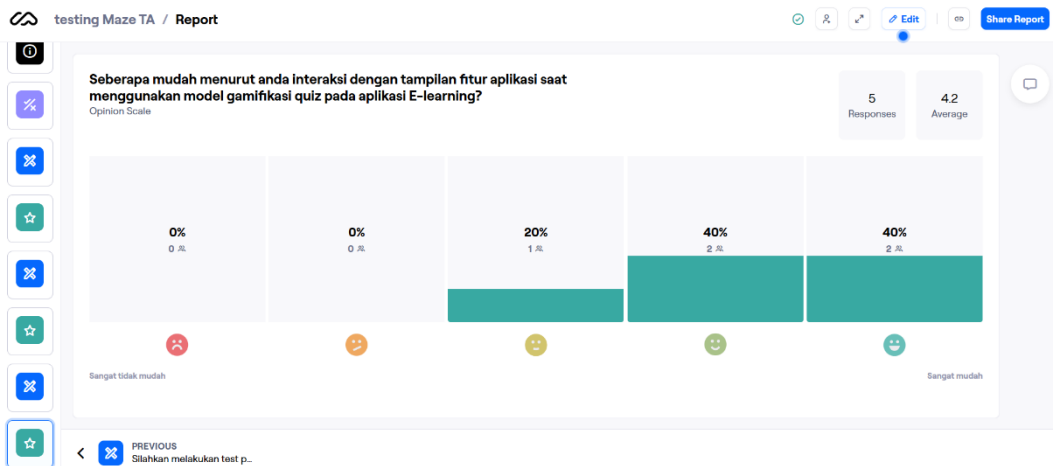
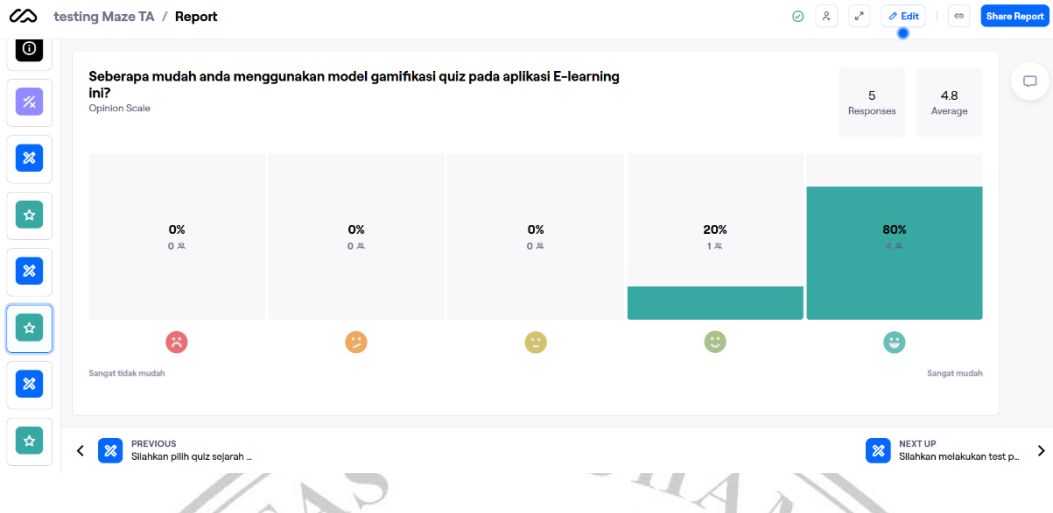

Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.
NIDN-0718108701

Lampiran 5 Maze Testing



MALANG





Lampiran 6 Usability Testing

Nur Muhamad Abdul Mutholib Fimbay

Sauki

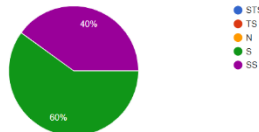
Devin Zanetti Winalda

Billy

Aurelia Wiridhianti

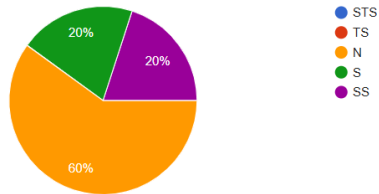
1. Desain antarmuka prototipe aplikasi E-learning berbasis gamifikasi terlihat menarik. [Copy chart](#)

5 responses



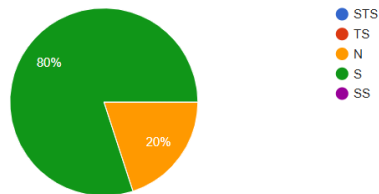
2. Kombinasi warna dan elemen visual memberikan kesan yang enak dilihat. [Copy chart](#)

5 responses



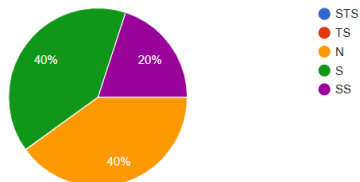
3. Tata letak elemen di layar mudah dipahami. [Copy chart](#)

5 responses



4. Navigasi pada prototipe terlihat jelas dan intuitif. [Copy chart](#)

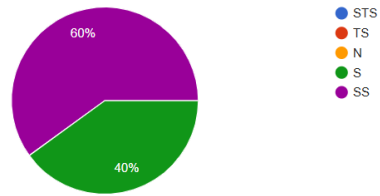
5 responses



5. Fitur yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

[Copy chart](#)

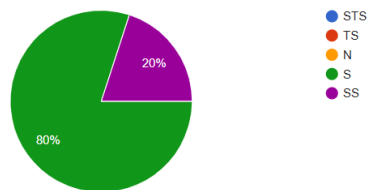
5 responses



6. Prototipe ini mencerminkan solusi yang relevan untuk masalah pengguna.

[Copy chart](#)

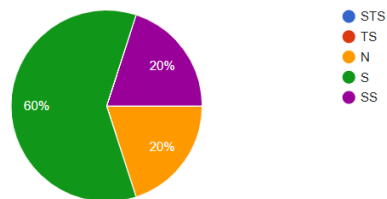
5 responses



7. Panduan atau label di dalam prototipe mudah dipahami.

[Copy chart](#)

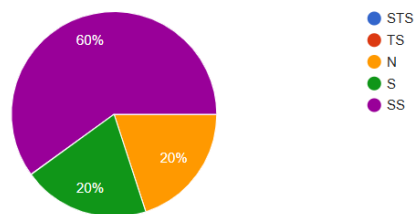
5 responses



8. Konsep fitur yang tampak menarik dan inovatif.

[Copy chart](#)

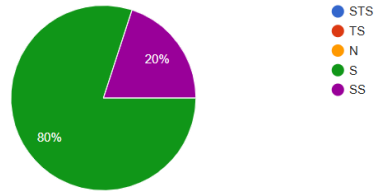
5 responses



9. Struktur prototipe menunjukkan alur penggunaan yang logis.

[Copy chart](#)

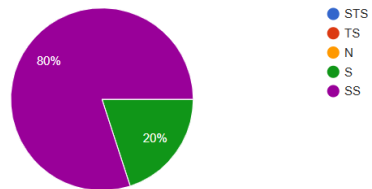
5 responses



10. Saya yakin aplikasi E-learning berbasis gamifikasi memiliki potensi besar jika dikembangkan.

[Copy chart](#)

5 responses



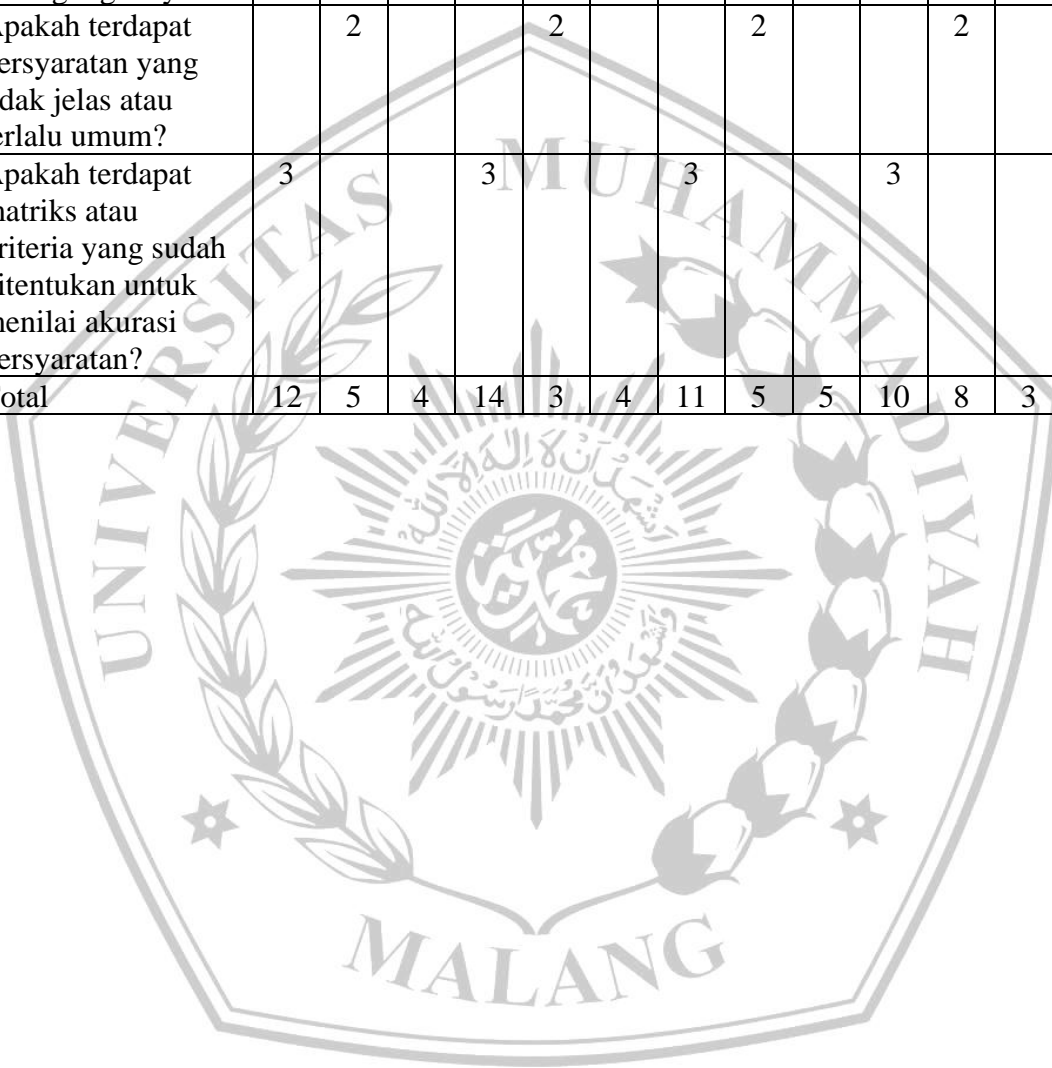
Lampiran 7 Daftar Periksa Spesifikasi Kebutuhan

Aspek Pemeriksaan	Self review			Peer review 1			Peer review 2			Peer review 3		
	Semua	Seberap	Tidak	Semua	Seberap	Tidak	Semua	Seberap	Tidak	Semua	Seberap	Tidak
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
Jelas (Unambiguous)												
Apakah ketentuan tersebut disusun dengan bahasa yang sederhana dan singkat?	3			3			3			3		
Adakah kata atau ungkapan yang bisa memiliki makna berbeda-beda tergantung pada cara menafsirkannya?		2			2			1			2	
Apakah terdapat istilah atau jargon teknis yang sudah dijelaskan?			1			1			1			2
Ketepatan (Correctness)												
Apakah persyaratan tersebut sudah diperiksa kebenarannya oleh ahli di bidang terkait?	3			3			3					2
Apakah kebutuhan dan tujuan seluruh pemangku kepentingan telah tercermin secara tepat dalam persyaratan yang ditetapkan	3			3			3			3		
Adakah persyaratan yang tidak			1			1			1			1

diperlukan atau berpotensi menimbulkan masalah?												
Kelengkapan (Completeness)												
Sudahkah seluruh persyaratan diidentifikasi dan dicatat?	3			3			3			3		
Apakah asumsi dan kendala sudah didokumentasikan serta disampaikan kepada seluruh pemangku kepentingan?	3			3			3			3		
Apakah ada kebutuhan atau persyaratan yang belum terpenuhi yang penting untuk keberhasilan proyek?			1			1			1			1
Dapat dimengerti (Undestandable)												
Apakah persyaratan dituliskan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh seluruh pihak yang berkepentingan?	3			3			2			2		
Apakah persyaratan telah disajikan dengan cara yang mudah untuk dinavigasi dan dipahami?	3			3			3			3		

Apakah ada diagram, bagan, atau alat bantu visual lainnya yang digunakan untuk membantu menyampaikan persyaratan?	3			3			3			3		
Dapat diverifikasi (Verifiable)												
Bisakah persyaratan tersebut diuji dan diukur?	3			3			3			3		
Apakah terdapat matriks atau kriteria yang ditetapkan untuk memeriksa persyaratan?		2		3			3				2	
Sudahkah kriteria penerimaan ditentukan untuk setiap persyaratan?		2		3			3			3		
Konsisten Internal (Internal Consistent)												
Apakah terdapat perbedaan atau ketidaksesuaian antara persyaratan?			1			1			1			1
Apakah syarat-syarat yang diperlukan untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan proyek?	3				2			2				2
Apakah ketergantungan atau hubungan antar persyaratan sudah diidentifikasi dan didokumentasikan?		2		3				2		3		

Tepat (Precise)												
Apakah syarat-syaratnya jelas dan cukup terperinci sehingga dapat diterapkan tanpa kebingungannya?	3			3				2			2	
Apakah terdapat persyaratan yang tidak jelas atau terlalu umum?		2			2			2			2	
Apakah terdapat matriks atau kriteria yang sudah ditentukan untuk menilai akurasi persyaratan?	3			3			3			3		
Total	12	5	4	14	3	4	11	5	5	10	8	3



Lampiran 8 Metrik Persyaratan

Metrik Persyaratan	Self Review	Peer Review 1	Peer Review 2	Peer Review 3
<p>Jelas (Unambiguous)</p> $Q_1 = \frac{n_{ui}}{n_r}$ <p>Dimana, n_{ui}: jumlah kebutuhan dengan kebutuhan yang identik n_r : jumlah kebutuhan</p>	$n_{ui} = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Unambiguous	$n_{ui} = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Unambiguous	$n_{ui} = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Unambiguous	$n_{ui} = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Unambiguous
<p>Ketepatan (Correctness)</p> $Q_2 = \frac{n_c}{n_r}$ <p>Dimana, n_c: jumlah persyaratan yang benar n_r: jumlah kebutuhan</p>	$n_c = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Correctness	$n_c = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Correctness	$n_c = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Correctness	$n_c = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Correctness
<p>Kelengkapan (Completeness)</p> $Q_3 = \frac{n_u}{n_i * n_s}$ <p>Dimana, n_u : fungsi unik n_i : masukan rangsangan n_s : masukan status</p>	$n_u = 3$ $n_i = 2$ $n_s = 2$ $Q = 0,75$ Completeness	$n_u = 3$ $n_i = 2$ $n_s = 2$ $Q = 0,75$ Completeness	$n_u = 3$ $n_i = 2$ $n_s = 2$ $Q = 0,75$ Completeness	$n_u = 3$ $n_i = 2$ $n_s = 2$ $Q = 0,75$ Completeness
<p>Dapat dimengerti (Understandable)</p> $Q_4 = \frac{n_{ur}}{n_r}$ <p>Dimana, n_{ur} : jumlah persyaratan yang dapat di mengerti n_r : jumlah kebutuhan</p>	$n_{ur} = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Understandable	$n_{ur} = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Understandable	$n_{ur} = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Understandable	$n_{ur} = 3$ $n_r = 3$ $Q = 1$ Understandable

<p>Dapat diverifikasi (Variable)</p> $Q_5 = \frac{n_r}{n_i \sum_i c(r_i) + \sum_i t(r_i)}$ <p>Dimana, n_r: jumlah fungsi unik yang ditentukan c: jumlah fungsi unik yang tidak deterministik t: jumlah fungsi unik yang tidak deterministik</p>	$n_r = 3$ $c = 0$ $t = 3$ $Q = 1$ (Variable)	$n_r = 3$ $c = 0$ $t = 3$ $Q = 1$ (Variable)	$n_r = 3$ $c = 0$ $t = 3$ $Q = 1$ (Variable)	$n_r = 3$ $c = 0$ $t = 3$ $Q = 1$ (Variable)
<p>Konsisten Internal (Internal Consistent)</p> $Q_6 = \frac{n_u * n_n}{n_n}$ <p>Dimana, n_u: jumlah fungsi unit yang ditentukan n_n: sejumlah fungsi unik yang nondeterministik</p>	$n_u = 3$ $n_n = 0$ $Q = 1$ (Internal Consistent)	$n_u = 3$ $n_n = 0$ $Q = 1$ (Internal Consistent)	$n_u = 3$ $n_n = 0$ $Q = 1$ (Internal Consistent)	$n_u = 3$ $n_n = 0$ $Q = 1$ (Internal Consistent)
<p>Tepat (Precise)</p> $Q_7 = \frac{n_p}{n_p + n_f}$ <p>Dimana, n_p: benar-benar positif n_f: positif palsu</p>	$n_p = 3$ $n_f = 1$ $Q = 0,75$ Precise	$n_p = 3$ $n_f = 1$ $Q = 0,75$ Precise	$n_p = 3$ $n_f = 1$ $Q = 0,75$ Precise	$n_p = 3$ $n_f = 1$ $Q = 0,75$ Precise