

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil evaluasi *user experience* yang telah dilakukan pada *game* Mobile Legends: Bang Bang menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan *game* ini dapat dengan mudah untuk dimainkan pengguna baru karena tidak adanya masalah serius yang ditemukan selama pengujian kepada 5 responden. Hal tersebut dapat dilihat dari Tabel 4.10, responden rata-rata memiliki masalah pada *task importance* 3 dengan nilai $PS1(0.01)$, $PS3(0.03)$ dan $PS4(0.11)$. *Task importance* 3 merupakan tugas yang tidak terlalu penting, yang berarti tidak akan mempengaruhi fungsi utama dari *game*, akan tetapi lebih baik untuk diperhatikan untuk kenyamanan pengguna.
2. Jenis masalah yang paling banyak ditemukan disebabkan oleh kurangnya pengalaman pengguna ketika memainkan *game* (U) dan masalah yang disebabkan oleh penempatan, penampilan, dan konten yang disalah artikan atau tidak dipahami oleh pengguna (T). Hal tersebut dapat dilihat dari Tabel 4.12, responden rata-rata memiliki masalah pada *task importance* 3 dengan nilai $U(0.6)$ dan $T(0.3)$.
3. Pada permasalahan yang disebabkan oleh *Text and Icon* (T) diberikan sebuah rekomendasi perbaikan dapat dilihat pada gambar 4.5 dengan menambahkan teks pada fungsi-fungsi yang sebelumnya hanya menggunakan ikon atau gambar. Bagian yang ditambahkan teks diantaranya *skill*, *guide*, latar belakang, *live stream*, *equipment*, *training* dan *skin* pada halaman *Hero Entrance*. Setelah dilakukan pengujian, masalah *Text* dan *Icon* (T) bisa diselesaikan dengan penambahan teks tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.17, masalah *text* dan *icon* (T) tidak ditemukan lagi.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian pada *game* Mobile Legends: Bang Bang, maka saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah :

1. Pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan lebih banyak fitur dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang.
2. Pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan lebih banyak responden.
3. Pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan responden yang sudah memiliki pengalaman memainkan *game* Mobile Legends: Bang Bang, agar bisa membandingkan dengan pemain baru.
4. Pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan metode *usability testing* yang lain, agar bisa membandingkan antar metode.

