

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA GAME  
MONSTER HUNTER WORLD MENGGUNAKAN ENHANCED  
COGNITIVE WALKTHROUGH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**GILANG CANDRA ADITYAS**

**21.11.4429**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA GAME  
MONSTER HUNTER WORLD MENGGUNAKAN ENHANCED  
COGNITIVE WALKTHROUGH**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**GILANG CANDRA ADITYAS**

**21.11.4429**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA GAME  
MONSTER HUNTER WORLD MENGGUNAKAN ENHANCED  
COGNITIVE WALKTHROUGH**

yang disusun dan diajukan oleh

**Gilang Candra Adityas**

**21.11.4429**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Desember 2024

Dosen Pembimbing,



**Bayu Setiaji, M. Kom**

**NIK. 190302216**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA GAME**  
**MONSTER HUNTER WORLD MENGGUNAKAN ENHANCED**  
**COGNITIVE WALKTHROUGH**

yang disusun dan diajukan oleh

**Gilang Candra Adityas**

21.11.4429

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Desember 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ahlihi Masruro, M. Kom**  
NIK. 190302148

**Uvock Anggoro S, M. Kom**  
NIK. 190302419

**Bayu Setiaji, M. Kom**  
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Desember 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom., Ph.D.**  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gilang Candra Adityas  
NIM : 21.11.4429

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Game Monster World Menggunakan Enhanced Cognitive Walkthrough**

Dosen Pembimbing: Bayu Setiaji, M.kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Gilang Candra Adityas

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### **Kepada Kedua Orang Tua serta Keluarga**

Atas dukungan tanpa henti yang menjadi fondasi semangatku untuk terus belajar.

### **Kepada Bapak Bayu Setiaji M.kom**

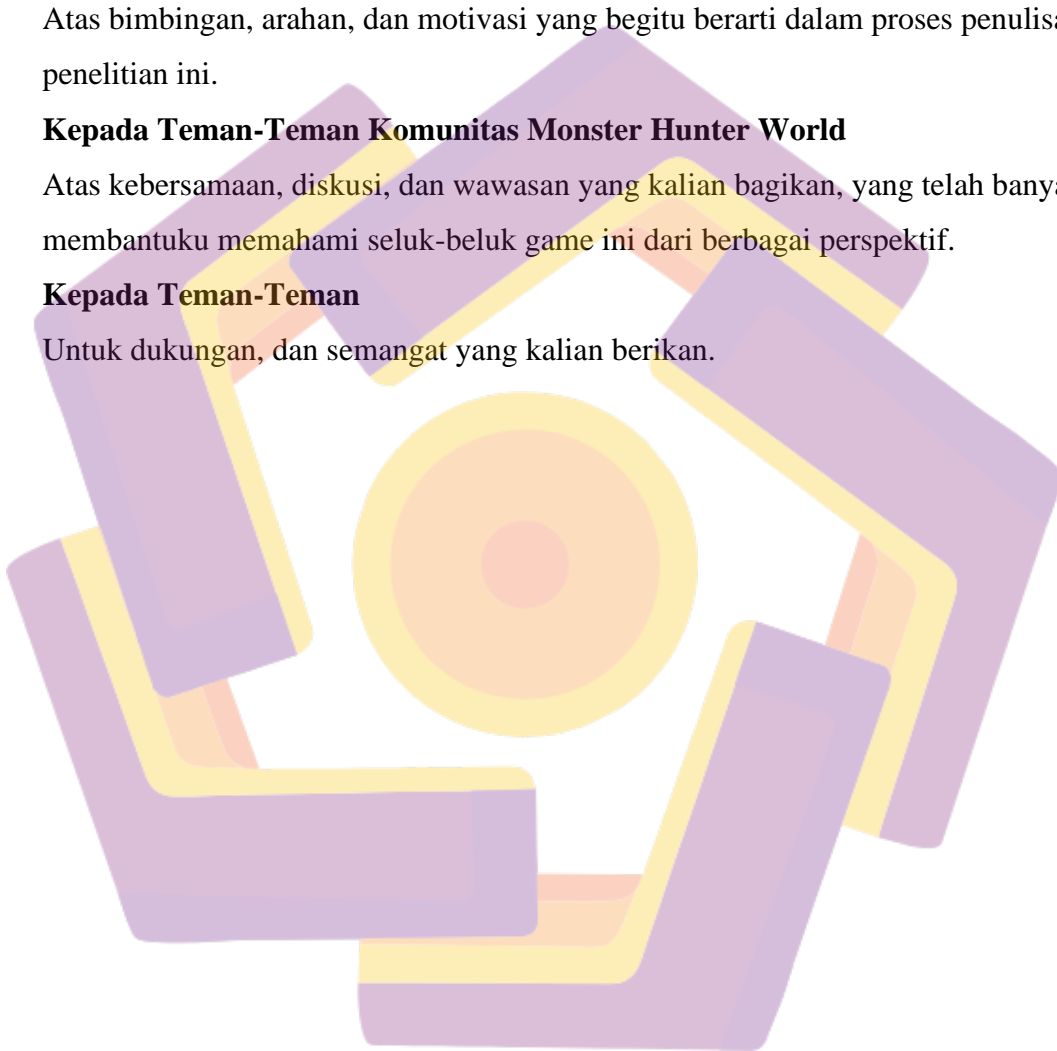
Atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang begitu berarti dalam proses penulisan penelitian ini.

### **Kepada Teman-Teman Komunitas Monster Hunter World**

Atas kebersamaan, diskusi, dan wawasan yang kalian bagikan, yang telah banyak membantuku memahami seluk-beluk game ini dari berbagai perspektif.

### **Kepada Teman-Teman**

Untuk dukungan, dan semangat yang kalian berikan.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “*Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Game Monster Hunter World Menggunakan Enhanced Cognitive Walkthrough*”. skripsi ini disusun guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Windha Mega Pradya D, M. Kom, selaku Kepala Prodi S1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M. Kom, selaku dosen pembimbing, atas arahan, masukan selama penelitian ini.
4. Bapak Uyock Saputro, M. Kom, selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan selama di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua Orang Tua serta keluarga yang selalu memberikan motivasi, semangat, doa dan arahnya kepada penulis.
6. Teman-teman dan rekan-rekan, yang memberikan semangat dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Rekan-rekan Komunitas Discord Monster Hunter World Atas kebersamaan, diskusi, dan wawasan yang dibagikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan karya ini di masa depan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 23 Desember 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiv
DAFTAR ISTILAH .....	xv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Studi Literatur .....	6



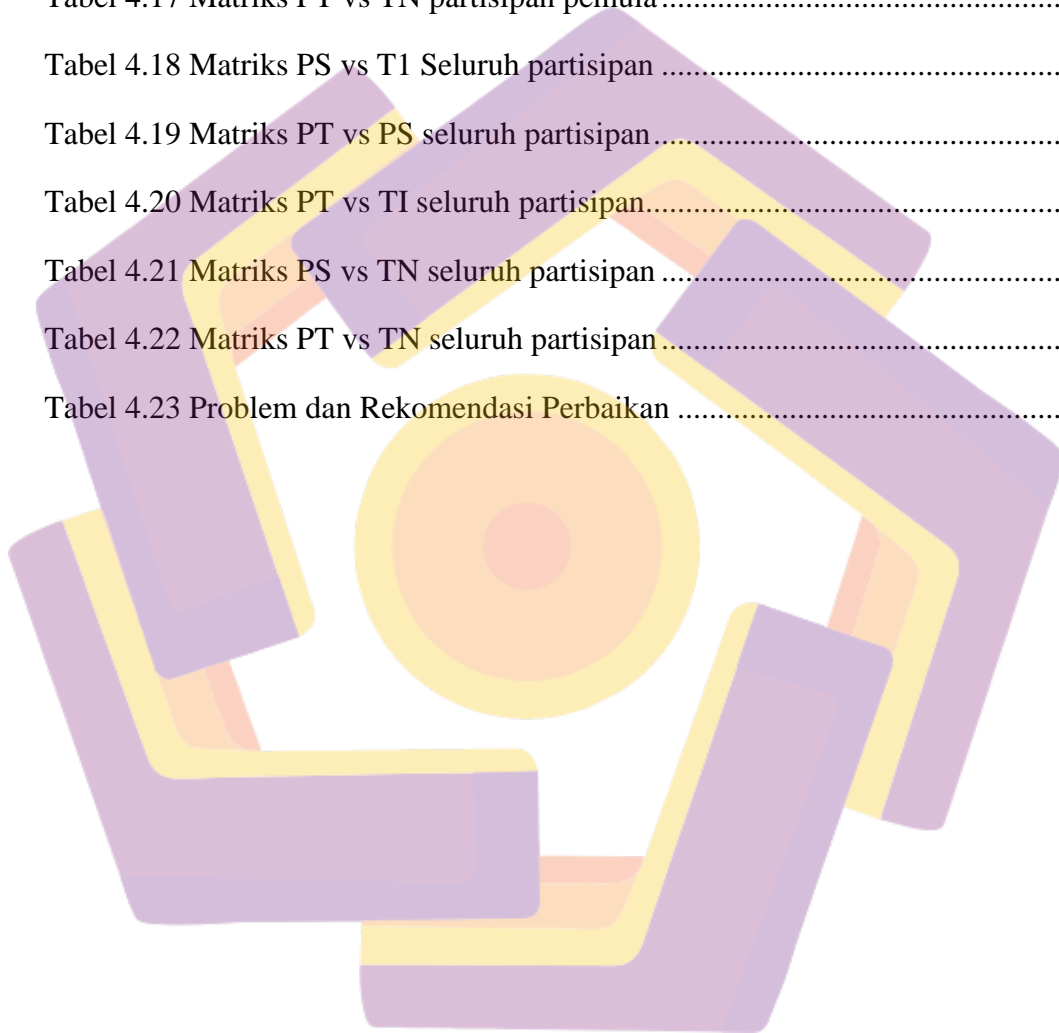
2.2	Dasar Teori.....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>21</b>
3.1	Objek Penelitian.....	21
3.2	Alur Penelitian .....	21
3.3	Alat dan Bahan.....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>33</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>70</b>
5.1	Kesimpulan .....	70
5.2	Saran .....	71
<b>REFERENSI .....</b>		<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>75</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	8
Tabel 3.1 Grading Task Importance .....	23
Tabel 3.2 Tabel Problem Seriousness .....	26
Tabel 3.3 Tabel Problem Type oleh Bilgard.....	27
Tabel 3.4 Contoh Hasil Evaluasi Analisis Fungsi & Operasi .....	27
Tabel 3.5 Contoh Matrix A (Problem Seriousness vs Task Importance) .....	30
Tabel 3.6 Contoh Matrix B (Problem Type vs Problem Seriousness).....	31
Tabel 3.7 Contoh Matrix C (Problem Type vs Task Importance) .....	31
Tabel 3.8 Contoh Matrix D (Problem Seriousness vs Task Number) .....	31
Tabel 3.9 Contoh Matrix E (Problem Type vs Task Number).....	32
Tabel 4.1 Contoh Kuesioner analisis fungsi oleh partisipan (4) .....	41
Tabel 4.2 Contoh Kuesioner oleh partisipan (4) .....	42
Tabel 4.3 Matriks PS vs TI partisipan (4) .....	44
Tabel 4.4 Matriks PS vs PT partisipan (4) .....	45
Tabel 4.5 Matriks PT vs TI partisipan (4).....	47
Tabel 4.6 Matriks PS vs TN partisipan (4) .....	48
Tabel 4.7 Matriks PT vs TN partisipan (4) .....	50
Tabel 4.8 Matriks PS vs TI partisipan berpengalaman .....	51
Tabel 4.9 Matriks PT vs PS partisipan berpengalaman .....	52
Tabel 4.10 Matriks PT vs TI partisipan berpengalaman .....	52
Tabel 4.11 Matriks PS vs TN partisipan berpengalaman .....	53
Tabel 4.12 Matriks PS vs TN partisipan berpengalaman .....	54

Tabel 4.13 Matriks PS vs TI partisipan Pemula .....	55
Tabel 4.14 Matriks PT vs PS partisipan berpengalaman .....	55
Tabel 4.15 Matriks PT vs TI partisipan berpengalaman .....	56
Tabel 4.16 Matriks PS vs TN partisipan berpengalaman .....	57
Tabel 4.17 Matriks PT vs TN partisipan pemula .....	58
Tabel 4.18 Matriks PS vs T1 Seluruh partisipan .....	59
Tabel 4.19 Matriks PT vs PS seluruh partisipan .....	59
Tabel 4.20 Matriks PT vs TI seluruh partisipan .....	60
Tabel 4.21 Matriks PS vs TN seluruh partisipan .....	61
Tabel 4.22 Matriks PT vs TN seluruh partisipan .....	62
Tabel 4.23 Problem dan Rekomendasi Perbaikan .....	64

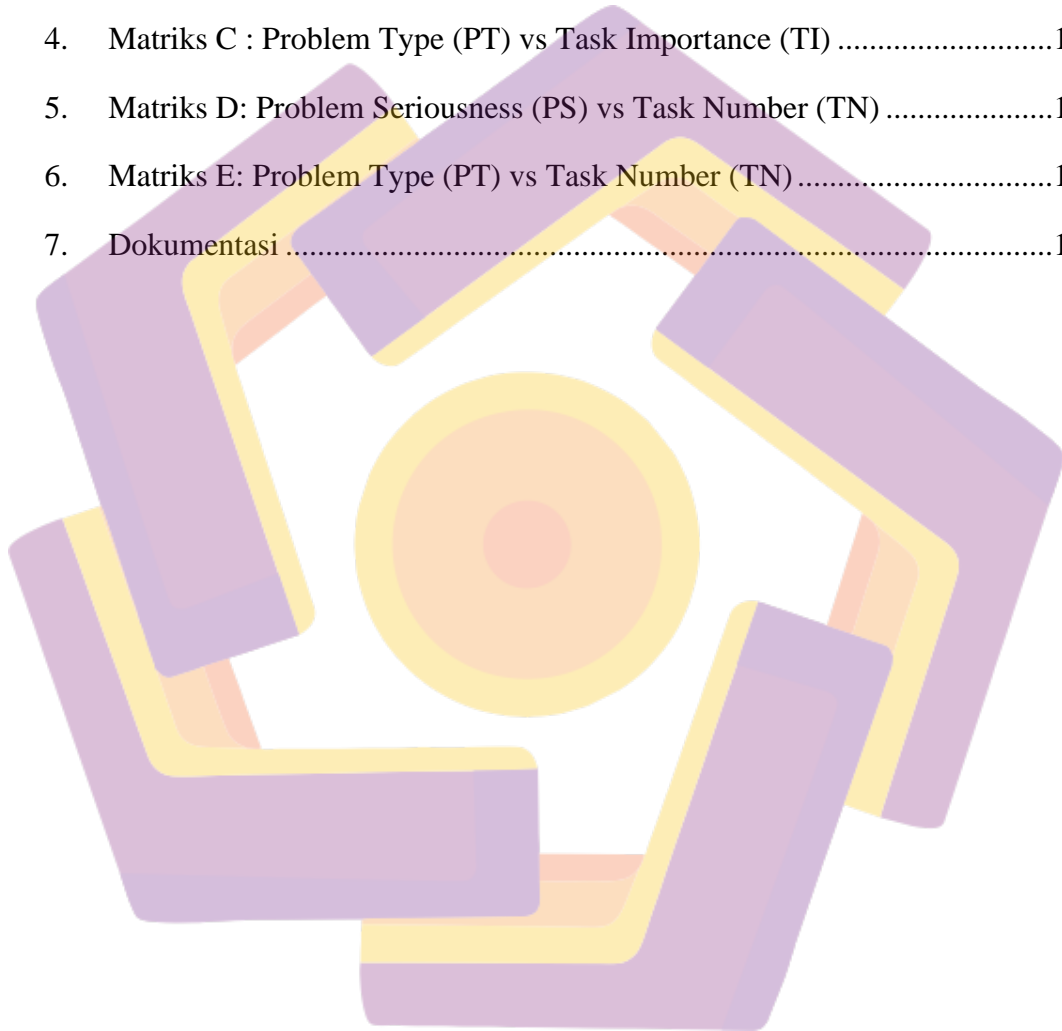


## DAFTAR GAMBAR

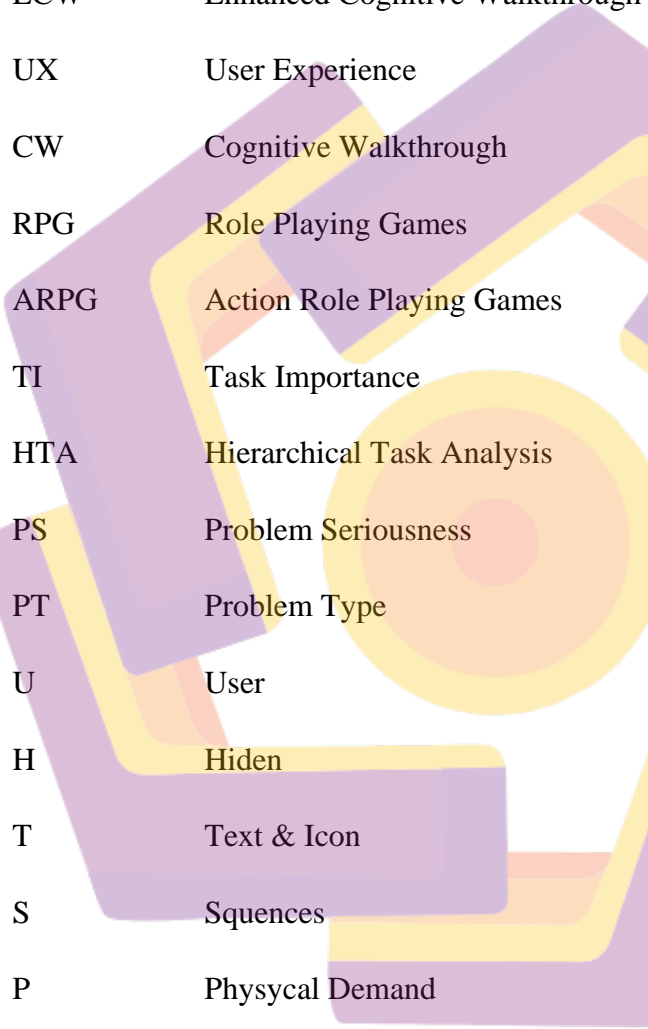
Gambar 2.1 <i>Monster Hunter World</i> .....	17
Gambar 2.2 <i>Quest Board</i> .....	18
Gambar 2.3 Permainan secara daring .....	18
Gambar 2.4 Berbagai habitat dalam <i>Monster Hunter World</i> .....	19
Gambar 2.5 Ekologi monster .....	19
Gambar 2.6 Pilihan senjata .....	20
Gambar 2.7 Peningkatan perlengkapan .....	20
Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	21
Gambar 4.2 HTA <i>Task 2</i> .....	36
Gambar 4.3 HTA <i>Task 3</i> .....	37
Gambar 4.4 HTA <i>Task 4</i> .....	37
Gambar 4.5 HTA <i>Task 5</i> .....	38
Gambar 4.6 HTA <i>Task 6</i> .....	38
Gambar 4.7 HTA <i>Task 7</i> .....	38
Gambar 4.8 HTA <i>Task 8</i> .....	39
Gambar 4.9 penambahan menu <i>Fast Travel</i> .....	67
Gambar 4.10 penyederhanaan <i>manage item</i> .....	68
Gambar 4.11 penggabungan menu <i>Forge</i> dan <i>Upgrade</i> .....	68
Gambar 4.12 <i>Equipment tree</i> .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Kuesioner .....	75
2. Matriks A : PS vs TI (Problem Seriousness versus Task Importance) .....	128
3. Matriks B : PT vs PS (Problem Type versus Problem Seriousness).....	130
4. Matriks C : Problem Type (PT) vs Task Importance (TI) .....	134
5. Matriks D: Problem Seriousness (PS) vs Task Number (TN) .....	137
6. Matriks E: Problem Type (PT) vs Task Number (TN) .....	141
7. Dokumentasi .....	145



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



MHW	Monster Hunter World
ECW	Enhanced Cognitive Walkthrough
UX	User Experience
CW	Cognitive Walkthrough
RPG	Role Playing Games
ARPG	Action Role Playing Games
TI	Task Importance
HTA	Hierarchical Task Analysis
PS	Problem Seriousness
PT	Problem Type
U	User
H	Hidden
T	Text & Icon
S	Sequences
P	Physical Demand
F	Feedback
TN	Task Number

## DAFTAR ISTILAH

Usability	Tingkat kemudahan dan efisiensi sistem digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu.
Learnability	Kemampuan pengguna untuk mempelajari sistem dengan cepat dan mudah.
Efficiency	Kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas setelah memahami sistem.
Memorability	Seberapa baik pengguna dapat mengingat cara menggunakan sistem setelah tidak menggunakannya untuk beberapa waktu.
Satisfaction	Tingkat kepuasan pengguna terhadap pengalaman menggunakan sistem.
Intuitif	Kemampuan sistem untuk dipahami dan digunakan tanpa pelatihan atau instruksi sebelumnya.
Responsif	Seberapa cepat sistem merespons tindakan pengguna.
Flowchart	Diagram alur yang menunjukkan langkah-langkah atau proses dalam sistem.
Grading	Penilaian kinerja atau kualitas berdasarkan kriteria tertentu.
Matriks	Tabel dua dimensi yang digunakan untuk membandingkan atau mengevaluasi berbagai faktor.
Steam	Platform distribusi digital untuk game, yang memungkinkan pembelian, unduhan, dan manajemen game.
Buff	Istilah dalam game berupa peningkatan yang diberikan pada karakter atau elemen permainan.
Discord	Platform komunikasi untuk teks, suara, dan video, digunakan oleh komunitas, tim, dan grup sosial.

## INTISARI

Antarmuka game *Monster Hunter World* (MHW) memiliki kompleksitas tinggi yang dapat menyebabkan kendala pada pengalaman pengguna, baik bagi pemain pemula maupun berpengalaman. Masalah utama yang ditemukan adalah elemen tersembunyi (*hidden*) serta kesulitan memahami teks dan ikon (*text and icon*), terutama pada tugas pengelolaan inventaris (*Manage Inventory*) dan peningkatan peralatan (*Forge & Upgrade Equipment*). Permasalahan ini berdampak pada efisiensi dan efektivitas interaksi pemain dengan fitur dalam game, mengurangi kepuasan bermain dan meningkatkan tingkat kebingungan.

Penelitian ini menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* (ECW) untuk menganalisis antarmuka game berdasarkan pengalaman pengguna. Metode ini diterapkan pada delapan tugas utama dalam game untuk mengidentifikasi masalah terkait navigasi, representasi visual, dan aksesibilitas fitur. Proses penelitian melibatkan pengumpulan data dari dua kelompok pemain: pemula dan berpengalaman, serta analisis terhadap pola masalah yang ditemukan pada setiap tugas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kategori *hidden* dan *text and icon* menjadi hambatan signifikan bagi kedua kelompok pemain. Rekomendasi perbaikan mencakup optimalisasi alur proses, peningkatan representasi visual, penyederhanaan akses elemen tersembunyi, serta pengelompokan ulang sistem menu agar lebih logis dan intuitif. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan antarmuka game yang lebih ramah pengguna, baik bagi pemain pemula maupun berpengalaman. Temuan ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang game untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada game serupa. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengintegrasikan metode lain untuk mengevaluasi pengalaman pemain berpengalaman secara lebih mendalam.

**Kata kunci:** *User Experience, Enhanced Cognitive Walkthrough, Monster Hunter World, Usability, Game Design.*



## **ABSTRACT**

*The user interface of Monster Hunter World (MHW) is highly complex, leading to challenges in user experience for both novice and experienced players. The primary issues identified include hidden elements and difficulties in interpreting text and icons, particularly in tasks such as Manage Inventory and Forge & Upgrade Equipment. These issues impact the efficiency and effectiveness of player interactions with game features, reducing overall satisfaction and increasing confusion.*

*This study employs the Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW) method to analyze the game's interface based on user experience. The method was applied to eight key in-game tasks to identify navigation, visual representation, and feature accessibility issues. Data were collected from two player groups: novice and experienced, followed by an analysis of the problem patterns across tasks.*

*The findings reveal that hidden elements and unclear text and icons are significant obstacles for both player groups. Recommendations include optimizing task sequences, improving visual representation, simplifying access to hidden elements, and reorganizing the menu system to be more logical and intuitive. This study contributes to developing more user-friendly game interfaces, benefiting both novice and experienced players. Game developers can utilize these findings to enhance the user experience in similar games. Future research may integrate additional methods to evaluate experienced players' advanced interactions more comprehensively.*

**Keywords:** *UserExperience, Enhanced Cognitive Walkthrough, Monster Hunter World, Usability, Game Design.*