

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Evaluasi adalah proses penilaian kinerja atau efektifitas terhadap suatu objek, sistem, atau kegiatan untuk memahami sejauh mana efektivitasnya. Dalam bidang teknologi dan aplikasi, evaluasi digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan (*usability*) dari sebuah sistem, perangkat lunak, atau antarmuka. Dengan evaluasi, pengembang dapat mengidentifikasi hambatan yang dialami oleh pengguna dalam berinteraksi dengan suatu sistem, sehingga perbaikan menjadi lebih terarah. Salah satu pendekatan evaluasi yang umum dilakukan dalam desain sistem interaktif adalah melalui evaluasi pengalaman pengguna (*user experience evaluation*).

Pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) mengacu pada perasaan, persepsi, dan reaksi pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau sistem. Menurut Subagja [1], UX sesuatu yang dapat digunakan untuk menarik perhatian pengguna serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna ketika menggunakan produk. Dalam desain antarmuka, UX menjadi fokus utama untuk memastikan pengguna dapat menggunakan sistem dengan mudah serta merasa nyaman dan puas selama berinteraksi. Evaluasi UX mencari tahu bagaimana pengguna menjalani setiap langkah dalam antarmuka, mengidentifikasi hambatan yang muncul, serta merekomendasikan solusi untuk meningkatkan kualitas interaksi.

Dalam industri permainan digital, UX memegang peran yang sangat penting. Menurut Habdi [2], permainan adalah aktivitas yang memiliki aturan tertentu dan sering kali berfungsi sebagai media hiburan. Permainan digital, atau game, tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga menawarkan pengalaman interaktif yang mempengaruhi emosi, keterlibatan, dan motivasi pemain. Berbagai genre permainan digital memiliki tampilan dan mekanisme yang berbeda, dengan karakteristik unik yang mempengaruhi cara pemain berinteraksi dengan antarmuka

(*interface*) permainan tersebut. Evaluasi UX pada game membantu memahami bagaimana elemen antarmuka dan mekanisme permainan memengaruhi kualitas interaksi pengguna.

Monster Hunter World adalah salah satu *game* dengan antarmuka yang kompleks. *Monster Hunter World* tidak hanya menuntut pemain untuk menekan tombol, tetapi juga mengharuskan pemain melakukan pergerakan dalam game untuk mengakses menu tertentu atau fitur secara spesifik. Berdasarkan diskusi di *Steam Community*, ditemukan sejumlah keluhan dari pemain baru yang merasa UX dalam game ini sulit dipahami, terutama dalam navigasi menu yang kompleks. Keluhan-keluhan tersebut mengindikasikan adanya hambatan usability yang mempengaruhi pengalaman bermain. Hal tersebut menjadikan *Monster Hunter World* contoh yang relevan untuk dievaluasi.

Meski dirilis pada 2018 silam, *Monster Hunter World* tetap memiliki basis pemain yang luas dengan berbagai tingkat pengalaman, yang memungkinkan evaluasi UX dengan membandingkan pengalaman pengguna pemula dan pengguna yang lebih berpengalaman. Untuk mengidentifikasi hambatan usability yang ada, penelitian ini menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*. ECW adalah pengembangan dari metode *Cognitive Walkthrough* yang menambahkan elemen pemikiran kognitif untuk mengevaluasi lebih mendalam bagaimana pengguna menyelesaikan tugas-tugas dalam sistem [3]. Metode ini efektif dalam mengidentifikasi masalah usability yang mungkin tidak langsung terlihat melalui evaluasi biasa. Penelitian ini bertujuan memberikan rekomendasi perbaikan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil dari analisis *interface* pada *game Monster Hunter World* dengan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*?
2. Bagaimana hasil rekomendasi UI/UX untuk *game Monster Hunter World*

dengan metode tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Masalah penelitian akan dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan *game Monster Hunter World* sebagai objek untuk diteliti
2. Data yang digunakan berasal dari pengguna baru dan pengguna lama untuk menyelesaikan beberapa tugas yang diberikan evaluator.
3. Evaluasi hanya akan menggunakan beberapa fitur utama di dalam *game Monster Hunter World*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis *interface game Monster Hunter World* menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*.
2. Memberikan rekomendasi untuk perbaikan Interface yang ada.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Fokus penelitian ini adalah mengevaluasi pengalaman pengguna berdasarkan interaksi dengan *interface game Monster Hunter World* yang melibatkan dua kelompok pengguna:

1. kelompok pengguna pemula: lima belas orang yang belum pernah sama sekali memainkan *game Monster Hunter World* atau pemain baru dengan playtime kurang dari sepuluh jam.
2. Kelompok pengguna berpengalaman: lima belas orang dengan playtime *game Monster Hunter World* lebih dari seratus jam.

1.5.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian melalui beberapa tahap berikut:

1. Persiapan: mempersiapkan skenario tugas yang akan diujikan kepada peserta.
2. Rekrutmen Partisipan: mencari peserta dari kedua kelompok untuk berpartisipasi dalam penelitian.
3. Pelaksanaan *Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW)*
4. Analisis Data: menganalisis hasil dari pelaksanaan ECW untuk mengidentifikasi kesulitan yang dialami oleh pengguna
5. Penyusunan Laporan: Menyusun laporan penelitian berdasarkan temuan yang diperoleh dari analisis data

1.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Observasi: Mencatat setiap aksi dan interaksi peserta dalam game saat mereka menyelesaikan tugas.
2. Wawancara: Melakukan wawancara setelah setiap sesi untuk mengetahui pengalaman dan persepsi peserta terhadap antarmuka game.

1.5.4 Analisis Data

Hasil dari metode ECW dan umpan balik dari wawancara akan dipadukan untuk mengidentifikasi masalah usability yang dialami oleh pengguna. Rekomendasi perbaikan akan dirumuskan berdasarkan temuan dari analisis yang telah dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi uraian tentang Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, dan sistematika pembahasan yang bertujuan menjelaskan pokok-pokok pembahasan dari topik yang diangkat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan untuk memperkuat landasan untuk melakukan penelitian dan juga

menjadi landasan dari penyelesaian masalah yang diangkat pada topik ini

BAB III METODE PENELITIAN, Bab ini berisi uraian tentang metode yang digunakan untuk menganalisa objek penelitian, dengan metode yang digunakan *Enhanced Cognitive Walkthrough* serta bab ini juga berisi tentang langkah-langkah kerja yang dilakukan dalam penulisan skripsi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini berisi penjelasan tentang hasil dan rekomendasi perbaikan dari hasil analisis *game Monster Hunter World* menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian berdasarkan analisis serta saran yang bisa diterapkan pada *interface Monster Hunter World*.

