

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Fokus utama penelitian mencakup dua batasan masalah: (1) menganalisis antarmuka berdasarkan pengalaman pengguna, baik pemain pemula maupun berpengalaman, dan (2) memberikan rekomendasi perbaikan antarmuka game yang relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Hasil Analisis:

1. Analisis partisipan pemula: Partisipan pemula menghadapi masalah terbesar terkait elemen tersembunyi (*Hidden*) dan kesulitan memahami teks dan ikon (*Text and Icon*). Hal ini sangat terlihat pada tugas *Manage Inventory (Task 2)* dan *Forge & Upgrade Equipment (Task 7)*. Masalah tersebut menunjukkan bahwa elemen-elemen penting seperti navigasi menu dan akses ke fitur kurang intuitif, sehingga menyulitkan pemula untuk memahami fungsi *game* dengan cepat.
2. Analisis partisipan berpengalaman: Partisipan berpengalaman lebih banyak mengalami masalah pada alur proses (*Sequences*), khususnya pada tugas *Forge & Upgrade Equipment (Task 7)*. Meskipun partisipan berpengalaman memiliki pemahaman dasar tentang mekanisme game, struktur langkah-langkah dalam proses tersebut tetap dianggap kurang efisien. Selain itu, kategori *Hidden* dan *Text and Icon* tetap menjadi penghambat meskipun dalam intensitas yang lebih rendah dibandingkan pemula.
3. Temuan umum: Secara keseluruhan, kategori *Hidden* dan *Text and Icon* menjadi masalah utama untuk kedua kelompok partisipan. Kombinasi antara elemen-elemen tersembunyi yang sulit ditemukan dan representasi teks serta ikon yang kurang jelas mengakibatkan berkurangnya efisiensi dan efektivitas interaksi antarmuka. Tugas *Manage Inventory (Task 2)* dan *Forge & Upgrade Equipment (Task 7)* menjadi area yang paling bermasalah dan membutuhkan perhatian khusus dalam perbaikan.

Rekomendasi Perbaikan:

1. Optimasi Alur Proses: Untuk partisipan berpengalaman, fokus perbaikan perlu diberikan pada alur tugas *Forge & Upgrade Equipment*. Menata ulang langkah-langkah dalam proses ini menjadi lebih *linear* dan logis akan membantu mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi.
2. Peningkatan Representasi Visual: Memperbaiki tampilan teks dan ikon dengan ukuran, penempatan, dan desain yang lebih jelas. Penambahan label atau deskripsi yang lebih informatif pada fitur utama akan membantu pemain pemula dan berpengalaman memahami fungsi ikon dengan lebih baik.
3. Aksesibilitas Elemen yang Tersembunyi: Menyederhanakan akses ke elemen-elemen tersembunyi seperti inventaris dan fitur *upgrade equipment*. Elemen-elemen penting sebaiknya dibuat lebih terlihat, misalnya dengan menonjolkan lokasi fitur di menu utama atau menggunakan penanda visual yang lebih kuat.
4. Sistem Menu yang Lebih Sederhana: Menyusun ulang sistem menu agar lebih logis, dengan mengelompokkan fitur yang berkaitan ke dalam satu kategori. Misalnya, menyatukan proses *forge* dan *upgrade equipment* dalam satu menu untuk mengurangi navigasi yang berulang.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan rekomendasi saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Meskipun *Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW)* dapat memberikan wawasan yang bermanfaat, metode ini kurang cocok digunakan untuk evaluasi partisipan berpengalaman dalam konteks *game* seperti *Monster Hunter World*. Partisipan berpengalaman mungkin sudah terbiasa dengan mekanisme dasar dan alur permainan, sehingga evaluasi menggunakan *ECW* cenderung tidak dapat menangkap masalah yang lebih mendalam terkait dengan pengalaman pengguna tingkat lanjut, seperti efektivitas alur dan penggunaan fitur-fitur kompleks yang lebih relevan bagi pemain yang

telah terbiasa dengan sistem permainan tersebut, jika dibandingkan dengan hasil dari partisipan berpengalaman dan partisipan pemula maka akan terlihat perbedaan yang sangat jauh dimana partisipan berpengalaman hanya mengalami sangat sedikit masalah jika dibandingkan dengan partisipan pemula. Sebaiknya, untuk pemain berpengalaman, dilakukan metode evaluasi yang lebih menekankan pada aspek-aspek lanjutan dari gameplay dan fitur khusus yang memerlukan pemahaman mendalam.

