

## Abstrak

Pertambahan jumlah konsumen *mobile game* yang sangat bagus membuat pembangunan *mobile games* harus memenuhi kriteria pengguna perangkat *mobile*. Untuk itu, diperlukan sebuah evaluasi untuk menilai *games* tersebut melalui teknik *playability heuristic*. *Games* memiliki perbedaan dengan perangkat lunak pada umumnya, karena pada dasarnya perangkat lunak *games* dibuat untuk membuat seseorang merasa senang dan bahagia saat menggunakannya. Agar masalah yang ada pada *mobile games* dapat diidentifikasi secara dini, oleh sebab itu evaluasi bisa dilakukan saat *game* berjalan dalam tahap *alpha version*. *Alpha version* merupakan fase yang cocok untuk dilakukannya evaluasi karena pada fase ini fungsionalitas yang dirancang dalam *game* sudah diimplementasikan hampir sepenuhnya. Dalam penelitian ini didapatkan bahwa *playability heuristic* untuk *puzzle game* terdiri dari 9 heuristik, yang terdiri dari: i) 3 heuristik berhubungan dengan *gameplay*, ii) 4 heuristik berhubungan dengan *usability*, dan iii) 2 heuristik berhubungan dengan *mobility*. Selanjutnya heuristik untuk *casual game* terdiri dari 8 heuristik, yang terdiri dari: i) 2 heuristik berhubungan dengan *gameplay*, ii) 4 heuristik berhubungan dengan *mobility*, dan iii) 2 heuristik berhubungan dengan *mobility*. Dari evaluasi diharapkan *playability heuristic* dapat membantu *developers* dan *game designers* untuk mengidentifikasi masalah dalam *mobile games* lebih awal.

**Kata kunci :** *playability heuristic, game, mobile game, evaluation, identification, usability.*

## Abstract

An increase of mobile games consumers makes the development process of mobile games must meet the criteria of mobile device user. This requires an evaluation to evaluate games with playability heuristics technique. Games have differences with software in general, because games are made for entertain people and makes people happy. In order to identify problems in mobile games as early as it can, the evaluation can be done when games are still running in alpha version. Alpha version is a phase that is suitable for evaluation to be done because on this phase, the functionalities haven't fully implemented. This research found that playability heuristics for puzzle games consists of 9 heuristics, which can be divided into: i) 3 heuristics related to gameplay, ii) 4 heuristics related to usability, and iii) 2 heuristics related to mobility. Then for casual games heuristics consists of 8 heuristics, which can be divided into: i) 2 heuristics related to gameplay, ii) 4 heuristics related to mobility, and iii) 2 heuristics related to mobility. From the evaluation, it is expected that playability heuristic can help developers and game designers to identify the problems in mobile games early.

**Keyword :** *playability heuristic, game, mobile game, evaluation, identification, usability.*