

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat membuat informasi menyebar lebih cepat, terutama di industri olahraga elektronik (*eSports*). Informasi turnamen *game* sangat penting bagi para *gamer* karena mereka berusaha untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mudah dipahami tentang *eSports*. Aplikasi GGWP Tourney adalah aplikasi *mobile* yang menyediakan informasi dan sarana pembelian kompetisi *eSports* secara *online*. Namun aplikasi GGWP Tourney ini masih dalam tahap pengembangan sehingga masih banyak kendala yang dialami pengguna terutama pada *usability* dan *journey* aplikasi. Oleh karena itu dilakukan analisis dan evaluasi *usability* dari aplikasi GGWP Tourney agar sesuai dengan yang diharapkan pengguna. Pada penelitian ini dilakukan evaluasi *usability* dengan menggunakan *Heuristic Evaluation* sebagai metode evaluasi nilai *usability* dan merancang solusi menggunakan metode *Human Centered Design (HCD)* sesuai persepsi pengguna berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan. Evaluasi telah dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap awal dan tahap setelah perancangan desain solusi. Hasil evaluasi awal ditemukan 12 masalah dan nilai tingkat keparahan memiliki rata-rata lebih besar dari 2 sehingga dilakukan perbaikan pada antarmuka pengguna aplikasi. Sedangkan tahap evaluasi kedua pada desain solusi menunjukkan jumlah masalah yang ditemukan hanya tersisa 3 dan nilai keparahannya kurang dari 2 sehingga tidak dilakukan perbaikan lebih lanjut. Berdasarkan hasil tersebut, metode evaluasi heuristik dapat digunakan untuk menentukan nilai *usability* suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi tersebut.

Kata Kunci: *Heuristic Evaluation, User Experience, Tournament, Human Centered Design, Usability*