

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, dunia teknologi berkembang pesat. Perkembangan teknologi mencakup semua bidang kehidupan manusia, antara lain kesehatan, makanan, industri, dan begitu pula dengan perkembangan teknologi di bidang permainan. Perkembangan teknologi di bidang *game* saat ini permainannya dirancang seolah nyata sehingga cukup bagus untuk perkembangannya.

Game XYZ merupakan *game* yang mempunyai genre *idle game* pertama yang dikeluarkan oleh Extreme Justice selaku *developer* dari *game* ini, sehingga berpotensi memiliki *user* baru. *Game* ini juga menasar target pasar mereka kepada pemain *mobile game* yang berusia 15-35 tahun. *User experience* sangat penting untuk kesuksesan sebuah *game* di pasaran, terutama untuk *game* yang baru saja dirilis. Hal ini juga disebabkan persaingan pada pasar *mobile game* yang semakin ketat, sehingga membuat *developer* dari sebuah *game* harus terus menciptakan inovasi agar produknya tidak mudah ditinggalkan oleh para *user*nya. *User experience* yang dirancang tidak baik dan tidak mudah dioperasikan akan membuat pengguna kesulitan mempelajari dan mengoperasikannya sehingga menjadikan sistem tersebut mudah ditinggalkan [1].

Sebelumnya, telah dilakukan pra-riset terkait usability pada *game XYZ*. Pra-riset ini dilakukan sebelum penelitian memasuki tahap pengujian menggunakan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)*. Responden yang dibutuhkan pada pra-riset ini berusia 15-35 tahun, dan pernah memainkan *game* pada smartphone nya masing-masing. *Usability* adalah analisis kualitatif yang memastikan seberapa mudah pengguna menggunakan suatu aplikasi [2]. Penilaian *Usability* berdasarkan dari pengalaman pengguna ketika menggunakan suatu aplikasi tersebut. Beberapa komponen dalam penilaian *Usability* adalah *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, *Satisfaction*. Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang diajukan pada pra-riset yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar pertanyaan pra-riset [3]

| No | Pertanyaan | Aspek |
|----|--|---------------------|
| 1 | Tampilan visual dari <i>game</i> ini mudah dipahami | <i>Learnability</i> |
| 2 | Menu pada <i>game</i> ini mudah dinavigasi | <i>Efficiency</i> |
| 3 | Saya dapat menemukan apa menu yang saya butuhkan dengan cepat di <i>game</i> ini | <i>Efficiency</i> |
| 4 | Menu dan tampilan pada halaman <i>game</i> ini mudah diingat | <i>Memorability</i> |
| 5 | Tampilan animasi pada <i>game</i> ini kreatif dan tidak monoton | <i>Satisfaction</i> |
| 6 | Icon (simbol) pada <i>game</i> ini mudah dipahami | <i>Learnability</i> |
| 7 | Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah mempelajari <i>game</i> ini dengan cepat | <i>Learnability</i> |
| 8 | Saya tidak menemukan <i>bug</i> (kesalahan) pada <i>game</i> ini | <i>Errors</i> |
| 9 | Saya akan merekomendasikan teman saya untuk bermain <i>game</i> ini | <i>Satisfaction</i> |
| 10 | Saya merasa puas bermain <i>game</i> ini dengan fitur yang tersedia | <i>Satisfaction</i> |

Berdasarkan hasil *Usability Testing* berdasarkan aspek *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* yang telah dilakukan kepada 10 responden. Pertanyaan yang digunakan pada pra riset ini menggunakan pertanyaan pada *Nielsen's Attributes of Usability (NAU)* [3]. Untuk hasil pada pra-riset ini disajikan pada lampiran yang termuat pada Tabel 16. Didapatkan beberapa masalah, yaitu mengenai fungsi menu yang belum sesuai dengan keinginan pengguna, navigasi yang membingungkan, serta pemilihan *icon* yang sulit untuk dipahami dan diingat. Hal ini mengindikasikan bahwa ada kekurangan pada aspek *Learnability*, *Efficiency*, dan *Memorability*. Tingkat kualitas pada aplikasi yang rendah, akan berpengaruh pada kepuasan pengguna dan menimbulkan pengguna dapat beralih ke aplikasi lain. Aplikasi ini akan mudah ditinggalkan oleh pengguna jika tidak ada peningkatan yang mencakup aspek kemudahan sistem serta daya guna bagi penggunaannya. Tampilan utama pada *game XYZ* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan utama game XYZ

Oleh karena itu solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah "Evaluasi Game XYZ Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire dan Pengembangan Prototipe Rekomendasi". Metode ini adalah metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *Game Experience* secara reliabel, valid, dan sensitif [2]. *Game Experience Questionnaire* adalah pendekatan evaluasi pada metode-metode sebelumnya yang hanya bergantung pada indikator-indikator tertentu untuk mengukur *Game Experience* sehingga cocok digunakan untuk mengevaluasi *User Experience* pada game [1]. Sedangkan untuk prototipe rekomendasi bertujuan untuk mengembangkan rancangan sampai menjadi produk yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Pengguna juga berperan dalam tahap evaluasi dari prototipe rekomendasi yang sudah didapat untuk acuan dalam pengembangan lebih lanjut. Berdasarkan latar belakang tersebut, diharapkan evaluasi *user experience* pada game XYZ menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ) serta pengembangan prototipe rekomendasi dapat mengoptimalkan *user experience* pada game XYZ, agar game XYZ tidak mudah ditinggali oleh penggunanya. Selain itu juga dilakukan evaluasi agar dapat terlihat apa kekurangan yang terdapat pada game XYZ dan dapat dibandingkan hasil evaluasi sebelum perbaikan dan setelah perbaikan.

1.2 Topik dan Batasannya

Berdasarkan latar belakang diatas, maka topik dan batasan yang didapat sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pra-riset yang telah dilakukan pada game XYZ dengan menguji *usability* pada game XYZ?
2. Bagaimana hasil evaluasi *user experience* pada game XYZ dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ)?
3. Bagaimana rekomendasi perbaikan pada aplikasi game XYZ berdasarkan hasil pengujian *Game Experience Questionnaire* (GEQ) untuk meningkatkan *user experience* pada game XYZ?

Sedangkan untuk batasan yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Target penelitian pada penelitian ini adalah para pemain *mobile game* yang pernah memainkan game XYZ versi 0.22.0.
2. Penelitian ini menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ) untuk mengetahui tingkat *User Experience* pada game XYZ.
3. Penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan pada rancangan tampilan game XYZ versi 0.22.0 dalam bentuk prototipe
4. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang prototipe rekomendasi game XYZ versi 0.22.0

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kekurangan yang terdapat pada *game XYZ* dengan menguji *usability* pada *game XYZ*
2. Menghasilkan hasil evaluasi *userexperience* pada *game XYZ* dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ).
3. Menghasilkan rekomendasi perbaikan pada *game XYZ* berdasarkan hasil pengujian, untuk meningkatkan *user experience* pada *game XYZ*.