

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* TERHADAP *GAME POINT BLANK*
MENGUNAKAN METODE *ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi Bilingual
Jenjang Sarjana



Oleh

Gilang Prawira

09031381823094

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU
KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA
DESEMBER 2022**

LEMBAR PENGESAHAN

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* TERHADAP *GAME POINT*
BLANK MENGGUNAKAN METODE *ENHANCED*
*COGNITIVE WALKTHROUGH***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi Bilingual Jenjang Sarjana

Oleh

Gilang Prawira

NIM09031381823094

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T

NIP 197811172006042001

Palembang, 2 Desember 2022

Pembimbing

Pacu Putra Suarli, M.Cs.

NIP 198912182013011201

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 23 November 2022
Nama : Gilang Prawira
NIM : 09031381823094
Judul : *Evaluasi Experience* pada *Game Point Blank* Menggunakan
Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Pacu Putra Suarli, M.CS., CHFI.
2. Ketua : Ahmad Rifai, S.T, M.T.
3. Penguji 1 : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.
4. Penguji 2 : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.



Four handwritten signatures in blue ink, each written over a horizontal line, corresponding to the four members of the exam committee listed to the left.

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gilang Prawira
NIM : 09031381823094
Prodi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : *Evaluasi Experience* pada *Game Point Blank* menggunakan
Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin* : 9%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/*plagiat*. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/*plagiat* dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 2 Desember 2022

Penulis,



Gilang Prawira
NIM.09031381823094

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur Penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul **“Evaluasi Experience pada Game Point Blank menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat selesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi dan Pembimbing Akademik.
4. Bapak Pacu Putra Suarli, M.CS., CHFI. Selaku dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam memimbing penulis, memberikan masukan serta ide yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat di selesaikan.
5. Semua dosen dan staf pegawai Fakultas Ilmu Komuter Universitas Sriwijaya.

6. Sahabat dan teman terbaik yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan, doa, masukan dan saran yang di berikan kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang turut membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan kemampuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu segala masukan, kritik serta saran yang sifatnya membangun sangat diperlukan. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Palembang, 2 Desember 2022

Penulis



Gilang Prawira
NIM.0903138182394

EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA *GAME POINT BLANK* MENGUNAKAN METODE *ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH*

Oleh

**Gilang Prawira
09031381823094**

ABSTRAK

First Person Shooter (FPS) satu dari sekian banyak *video game* yang paling trendy, termasuk Point Blank. Point Blank adalah contoh klasik dari *game* bergenre *FPS*. Point Blank identik dalam hal *gameplay* tetapi berbeda dalam detail spesifik. Seiring berjalannya waktu, *game* Point Blank mulai mengalami penurunan pengguna. Oleh karena itu, dilakukannya evaluasi *user experience* menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW)* untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam *game* point blank serta sebagai masukan bagi *developer* untuk mengembangkan dan memperbarui *game* point blank. *Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW)* sendiri adalah versi terbaru dari *Cognitive Walkthrough*. Dimana tujuan utamanya adalah untuk melakukan *build methodology* yang lebih baik untuk melakukan *problem identification* pada kegunaan antarmuka pengguna, dan untuk memahami jenis masalah yang ada dan tingkat keparahannya. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah adanya permasalahan yang memiliki tingkan keseriusan yang tinggi dan pada tugas- tugas yang penting di dalam *game* Point Blank, terutama pada *Problem Type Hidden (H)*. Penelitian ini ditujukan kepada pihak *developer game* Point Blank sebagai evaluasi *user experience* pada *game* mereka.

Kata kunci: *Game* Point Blank, *Enhanced Cognitive Walkthrough*

USER EXPERIENCE EVALUATION IN POINT BLANK GAME USING ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH METHOD

By

**Gilang Prawira
09031381823068**

ABSTRACT

One of the most popular video games is First Person Shooter (FPS), which includes Point Blank. Point Blank is a classic example of the first-person shooter genre. Point Blank is similar in gameplay but differs in minor details. Users of the Point Blank game started to drop over time. As a result, a user experience evaluation is carried out using the Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW) method to identify problems in point blank games and as input for developers to develop and update point blank games. The most recent version of Cognitive Walkthrough is Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW). In which the main goal is to do a better build methodology to carry out problem identification in the usability of the user interface, as well as to understand the types of problems that exist and the severity of those problems. According to the findings of this study, there are issues with a high level of seriousness and important tasks in the Point Blank game, especially in Problem Type Hidden (H). This study is intended for Point Blank game developers to evaluate the user experience in their games.

Keywords: *Point Blank Game, Enhanced cognitive walkthrough*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian	3
1.3 Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Game Point Blank.....	5
2.2 User Interface.....	5
2.3 Pengertian User Experience	6
2.4 Usability Evaluation	7
2.5 Akseptor penguji Usability	7
2.6 Rumus Slovin	8
2.7 Metode Cognitive Walkthrough	8
2.8 Interaction Walkthrough.....	8
2.9 Metode Enhanced Cognitive Walkthrough	9
2.10 Penelitian Sebelumnya.....	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Tahapan Penelitian	12
3.2 Studi Literatur.....	12
3.3 Perencanaan Skenario Metode Enhanced Cognitive Walkthrough.....	13
3.3.1 Menentukan Tugas	13
3.3.2 Spesifikasi Tugas.....	14

3.3.3	Pertanyaan	15
3.3.4	Peringkat jawaban dan <i>Problem Seriousness</i>	16
3.3.5	Pengelompokan Kategori Masalah	17
3.4	Metode pengambilan Data	18
3.4.1	Jenis Data	18
3.4.2	Sumber Data	18
3.4.3	Rumus Slovin	18
3.4.4	Teknik Pengumpulan Data	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		20
4.1	Pengambilan Data	20
4.2	Hasil	20
4.2.1	Matrix A : <i>Problem Seriousness (PS) vs Task Importance (TI)</i>	21
4.2.2	Matrix B : <i>Problem Seriousness (PS) vs Problem Type (PT)</i>	21
4.2.3	Matrix C : <i>Problem Type (PT) vs Task Importance (TI)</i>	22
4.2.4	Matrix D : <i>Problem Seriousness (PS) vs Task Number (TN)</i>	23
4.2.5	Matrix E : <i>Problem Type (PT) vs Task Number (TN)</i>	23
4.2.6	Matrix A, Matrix B, Matrix C, Matrix D, dan Matrix E	24
BAB V KESIMPULAN		26
5.1	Kesimpulan	26
5.2	Saran	27
DAFTAR PUSTAKA		28
LAMPIRAN		29

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Tugas	13
Tabel 3. 2 Peringkat Jawaban.....	16
Tabel 3. 3 Problem Type	17
Tabel 4. 1 Hasil rata-rata Matrix A	21
Tabel 4. 2 Hasil rata-rata Matrix B	21
Tabel 4. 3 Hasil rata-rata Matix C.....	22
Tabel 4. 4 Hasil rata-rata Matix D.....	23
Tabel 4. 5 Hasil rata-rata Matix E	23
Tabel 4. 6 Tabel Rangkuman	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Metodologi Penelitian	12
Gambar 3. 2 HTA Utama	14
Gambar 3. 3 HTA Setting game.....	14
Gambar 3. 4 Select game mode.....	15

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Perbaikan Ujian Komprehensif	A-1
Lampiran 2 Kartu Konsultasi Proposal	B-1
Lampiran 3 Kartu Konsultasi Skripsi.....	B-2
Lampiran 4 Verifikasi Suliet	C-1
Lampiran 5 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	D-1
Lampiran 6 Halaman Rekomendasi Sidang Komprehensif	E-1
Lampiran 7 Hasil Kuesioner	F-1
Lampiran 8 Kuesioner pada Google Form.....	G-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah *game* terdiri dari beberapa komponen dan aturan, dengan tujuan dan arah permainan yang bersifat dinamis, kesetaraan atau kesetaraan, kebebasan, aktivitas, menemukan solusi di dunia *game*, pengaruh, dan beberapa objek dengan klasifikasi tertentu (Rahadiasta, 2019). Game dapat dibagi menjadi beberapa katalog tertentu berdasarkan piranti yang digunakan (Tanjung, 2011). *First Person Shooter (FPS)* satu dari sekian banyak *video game* yang paling *trendy*, termasuk Point Blank. Point Blank adalah contoh klasik dari *game* bergenre *FPS*.

Point Blank identik dalam hal *gameplay* tetapi berbeda dalam detail spesifik. Point Blank dimainkan dalam tim yang berisikan maksimal 8 pemain per tim. Setiap pemain dapat memilih senjata, karakter, maupun *item-item* yang akan digunakan di dalam *game* nantinya.

Point Blank mengisahkan perseteruan antara *Freedom Rebels* dan pemerintah, dalam hal ini *Counter-Terrorism Force (CT-Force)*. Point Blank gratis untuk diunduh dan dimainkan dari situs resmi Point Blank. Sebagai salah satu penerus *game FPS* populer seperti *Counter Strike*, Point Blank mencapai 2 juta pelanggan pada tahun 2010. Seiring berjalannya waktu, *game* Point Blank mulai mengalami penurunan pengguna. Perubahan penerbit adalah hal pokok dalam *game* yang hampir berusia 11 tahun. Meninggalkan *Gemscool*, lalu pindah ke *Garena Indonesia* pada 2015, akhirnya kembali ke *Zepetto* pada 2019.

Melihat dari data diatas penulis bermaksud menemukan apa penyebab penurunan pengguna dari *game* Point Blank, maka dari itu diperlukan evaluasi *user experience* Untuk memenuhi harapan pengguna dan diterima oleh pengguna baru. Evaluasi *experience* adalah metode mengevaluasi pengalaman pengguna. Metode yang umum digunakan dalam evaluasi *experience* adalah *Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW)*. *Cognitive Walkthrough* yang Ditingkatkan ini adalah versi terbaru dari *Cognitive Walkthrough*. Metode yang berfokus pada kemudahan penggunaan saat mempelajari suatu sistem atau aplikasi ini juga dikenal sebagai kemampuan belajar. (Putra et al., 2019).

Cognitive Walkthrough yang Ditingkatkan adalah metode evaluasi kegunaan di mana satu atau lebih evaluator bekerja melalui serangkaian skenario tugas dan mengajukan serangkaian pertanyaan dari perspektif pengguna. Keuntungan dari metode *ECW* adalah mudah dan cepat untuk diterapkan. Ini memungkinkan Anda untuk fokus pada kemudahan penggunaan dan pemahaman saat menjelajah. Pengguna melakukan tugas menggunakan teknik eksperimental. Metode ini meliputi matriks a (tingkat keparahan tugas dan tingkat keparahan masalah), matriks b (jenis masalah dan tingkat keparahan masalah), matriks c (jenis masalah dan tingkat keparahan tugas), matriks d (tingkat keparahan masalah dan jumlah tugas), ada lima matriks matriks. e (jenis pertanyaan dan nomor tugas) (Rahadiasta, 2019).

Beberapa penelitian telah dilakukan tentang penggunaan *cognitive walkthrough*, diantaranya Muchtar Prawira Sholikhin (2017) berjudul *Left 4 Dead 2 Using the Cognitive Walkthrough Method* dan Tri Andre Mahadika Putra (2019) berjudul *Evaluation of user experience. on the Cognitive Walkthrough Method*".

Aplikasi sosial seluler HAGO dengan metode '*Enhanced Cognitive Walkthrough*' memungkinkan kami untuk memeriksa proses *Cognitive* pengguna saat menggunakan sistem untuk pertama kalinya, menunjukkan bahwa metode tersebut cocok untuk pengguna baru.

Dari penjelasan yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti mengambil judul penelitian yaitu "*Evaluasi User Experience Terhadap Game POINT BLANK Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*"

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari pada pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Untuk melihat permasalahan yang ada di *game* Point Blank, apakah Permasalahan tersebut memengaruhi pemahaman user pada fungsi sistem yang ada di dalam *game* Point Blank.
2. Sebagai masukan developer untuk mengupgrade atau memperbaiki *game* Point Blank berdasarkan pengalaman pengguna yang telah diteliti dalam penelitian ini.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Masalah dapat ditemukan berdasarkan tingkat masalah dalam tugas yang diberikan dan jenis masalah dalam tugas yang diberikan.
2. Agar *developer* dapat meningkatkan dan mengembangkan *game* Point Blank yang berguna untuk meningkatkan kualitas *game*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diuraikan dimaksudkan untuk menghindari kemungkinan perbedaan dari masalah yang ada:

1. Penelitian ini hanya menggunakan metode *enhanced Cognitive Walkthrough (ECW)*.
2. Pada penelitian ini diperlukan responden untuk mengambil sampel data bagi yang sudah memainkan *game Point Blank*.
3. Jumlah responden yang diperlukan untuk penelitian ini adalah 200, berdasarkan penghitungan rumus slovin menggunakan ukuran sampel yang didapat dari pengunduh aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1660–1668.
- Bligård, L. O., & Osvalder, A. L. (2013). Enhanced cognitive walkthrough: Development of the cognitive walkthrough method to better predict, identify, and present usability problems. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013. <https://doi.org/10.1155/2013/931698>
- Putra, T. A. M., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi User Experience Pada Social Application Mobile HAGO Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6721–6729. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5795/2751>
- Rahadiasta, R. I. dkk. (2019). Evaluasi User Experience Pada Game Fortnite Mobile Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 9114–9123. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6351>
- Rieman, J., Franzke, M., & Redmiles, D. (1995). Usability evaluation with the cognitive walkthrough. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2, 387–388. <https://doi.org/10.1145/223355.223735>
- Rosyidi, F. A., Wijoyo, S. H., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Usability Pada Game Dota 2 Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. 3(7), 7014–7021.
- Tanjung, M. A. P. (2011). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 5(3), 1–4.
- Tirtadarma, E., Waspada, A. E. B., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 181207. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.4046>
- Wiwesa, N. R. (2020). User Interface Dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Use the "Insert Citation" button to add citations to this document.