

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab II digunakan untuk menjelaskan penelitian terdahulu dan teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian.

2.1 Studi Sebelumnya

Penelitian mengenai evaluasi *User Experience (User Interface)* dalam konteks game mobile dan aplikasi digital telah dilakukan oleh berbagai peneliti sebelumnya. Hasil-hasil penelitian ini menjadi referensi penting dalam menyusun landasan teoritis dan metodologis penelitian ini.

Beberapa penelitian yang relevan secara langsung dengan metodologi penelitian ini adalah yang menggunakan *Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW)*. Sebagai contoh, penelitian oleh F. Shiddieqy, dkk., menerapkan ECW untuk mengevaluasi game *Valorant* dan berhasil mengidentifikasi masalah krusial pada alur tugas (*task flow*) yang dialami pemain baru, khususnya pada menu pembelian senjata dan penggunaan *skill* karakter [13]. Serupa dengan itu, Tauran, menggunakan ECW pada game *League of Legends: Wild Rift* dan menemukan berbagai masalah *usability* seperti ikon yang ambigu dan umpan balik sistem yang kurang jelas yang dapat menghambat pemain pemula [15].

Selain itu, beberapa studi menggunakan metode *Cognitive Walkthrough (CW)* standar, sering kali dikombinasikan dengan metode lain. Penelitian oleh Pandusarani, dkk. pada game *CS:GO* menunjukkan bahwa CW efektif untuk menemukan masalah *usability* dasar terkait navigasi menu dan kontrol [11]. Sementara itu, Putra, dkk. pada *Mobile Legends* tidak hanya menemukan masalah *usability* teknis tetapi juga menyoroti aspek psikologis UX, di mana penggunaan item kosmetik (*skin*) terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri pemain [14]. Sebagai pelengkap, studi oleh Akbar, dkk. pada *PUBG Mobile* menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan menyimpulkan bahwa persepsi UX sangat ditentukan oleh desain antarmuka, stabilitas sistem, dan efisiensi kontrol [12].

Dari studi-studi sebelumnya tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi UX, khususnya dengan metode berbasis walkthrough, sangat efektif dalam mengidentifikasi masalah spesifik pada interaksi pemain dengan game. Namun, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengevaluasi UX dari game *Ragnarok Mobile Classic* menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi bagi pengembangan game yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Objek Penelitian	Metode Evaluasi	Hasil Utama
1	F. Shiddieqy, dkk. (2023) [13]	Game Valorant	<i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i> (ECW)	ECW efektif mengidentifikasi masalah pada alur tugas (<i>task flow</i>) pengguna baru, khususnya pada pemahaman menu pembelian senjata dan penggunaan <i>skill</i> karakter.
2	Tauran, S. (2023) [15]	Game League of Legends: Wild Rift	<i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i> (ECW)	Menemukan berbagai masalah <i>usability</i> , seperti kerancuan ikon dan umpan balik sistem yang kurang jelas, yang berpotensi menghambat pemain pemula.
3	Putra, I. N. T. A., dkk. (2023) [14]	Game Mobile Legends	<i>Cognitive Walkthrough & Heuristic Evaluation</i>	Kombinasi metode efektif menemukan masalah <i>usability</i> . Penggunaan <i>skin</i> terbukti meningkatkan kepercayaan diri pemain, yang merupakan bagian dari <i>User Experience</i> .
4	Pandusarani, dkk. (2018) [11]	Game CS:GO	<i>Cognitive Walkthrough, Heuristic Evaluation</i>	CW efektif untuk menemukan masalah <i>usability</i> awal, khususnya pada navigasi.
5	Akbar, dkk. (2019) [12]	Game PUBG Mobile	UEQ	UX ditentukan oleh desain antarmuka, kestabilan sistem, dan kontrol efisien.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) adalah genre game yang memungkinkan ribuan pemain untuk menjelajahi dunia virtual, berinteraksi satu sama lain secara *real-time*, dan menjalankan berbagai misi untuk mengembangkan karakter mereka. Dalam penelitian akademis seperti yang dilakukan oleh Tauran, game *online* kompetitif sejenis dianalisis berdasarkan interaksi kompleks antar pemainnya. Karakteristik utama genre ini adalah dunia yang persisten, progresi karakter, dan adanya sistem sosial yang kuat seperti kelompok (*party*) dan *guild*. Genre MMORPG sangat bergantung pada *user experience* jangka panjang untuk menjaga pemain tetap terlibat, berbeda dengan game berbasis sesi singkat[15].

2.2.2 Sejarah dan Konteks Game *Ragnarok*

Waralaba *Ragnarok* merupakan salah satu IP (Intellectual Property) paling legendaris, yang dimulai dengan game PC *Ragnarok Online*. Berdasarkan gambaran umum dari pengembang, *Ragnarok Mobile Classic (RMC)* dirilis dengan tujuan spesifik untuk menghadirkan kembali pengalaman bermain otentik dari versi orisinal tersebut ke platform mobile. Hal ini secara sadar membedakannya dari adaptasi mobile lainnya yang lebih modern. RMC berfokus pada elemen klasik seperti sistem kelas karakter (*job*), perburuan monster, dan interaksi komunitas yang kuat, yang menuntut desain UX yang mampu menerjemahkan kompleksitas game PC lama ke dalam antarmuka smartphone modern[7].

2.2.3 *User Interface*

User Interface, adalah tampilan visual yang menjadi titik interaksi antara pengguna dengan sebuah sistem digital, baik berupa aplikasi, situs web, maupun perangkat lunak lainnya. UI meliputi elemen-elemen seperti tombol, menu, ikon, warna, tipografi, hingga layout yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam memahami dan mengoperasikan sistem yang tersedia.

Menurut standar internasional ISO 9241-210, desain antarmuka pengguna yang efektif bertujuan untuk meningkatkan *usability*, memastikan pengguna dapat mencapai

tujuannya secara efisien, efektif, dan dengan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu [5]. Desain UI yang baik tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga memastikan kemudahan navigasi, konsistensi antar elemen, serta responsivitas terhadap berbagai perangkat.

Dalam konteks game, UI berfungsi sebagai penghubung antara pemain dan fitur-fitur dalam game, seperti menu utama, pengaturan karakter, peta, hingga sistem inventaris. UI yang intuitif akan memudahkan pemain memahami mekanisme permainan, sementara UI yang kompleks atau tidak konsisten dapat menghambat pengalaman bermain. Oleh karena itu, evaluasi terhadap desain UI menjadi hal yang penting untuk memastikan bahwa antarmuka yang disediakan benar-benar mendukung kenyamanan dan kemudahan interaksi bagi pemain.

2.2.4 User Experience

User Experience adalah keseluruhan persepsi dan respons pengguna yang muncul akibat interaksi mereka dengan suatu sistem, produk, atau layanan digital. UX tidak hanya mencakup aspek antarmuka pengguna (UI), tetapi juga mencakup kenyamanan, kemudahan, efisiensi, dan kepuasan yang dirasakan pengguna saat menggunakan produk tersebut.

Menurut Putra, dkk [14], UX merupakan faktor penting dalam pengembangan game karena berpengaruh besar terhadap keberlangsungan dan loyalitas pengguna. Dalam penelitiannya terhadap game *Valorant* menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*, Nahumury menyatakan bahwa UX yang baik ditandai dengan kemudahan pemain dalam memahami fungsi-fungsi dalam game, navigasi yang intuitif, dan minimnya hambatan saat melakukan tugas-tugas dalam permainan.

UX dalam game melibatkan banyak aspek seperti kejelasan instruksi, waktu respons sistem, kenyamanan visual, serta kemudahan mengakses fitur-fitur penting. Tujuan utama dari desain UX yang baik adalah menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan, tidak membingungkan, dan membuat pemain ingin terus kembali bermain.

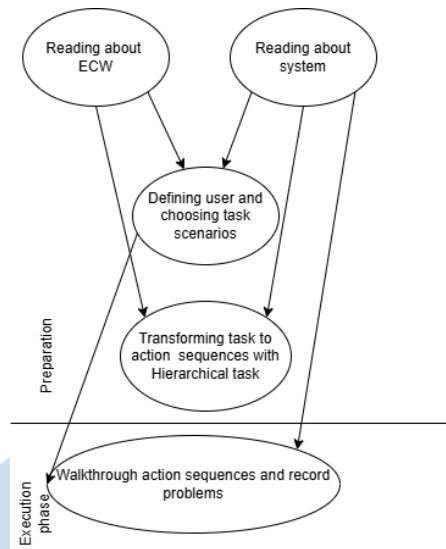
Dengan demikian, pemahaman yang mendalam terhadap UX sangat penting, khususnya dalam konteks game mobile seperti *Ragnarok Mobile Classic*, di mana interaksi pengguna dengan sistem berlangsung secara intens dan terus-menerus. Evaluasi terhadap UX dapat mengidentifikasi titik-titik kritis dalam desain yang berpotensi mengganggu pengalaman bermain, sehingga dapat diperbaiki untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

2.2.5 Enhanced Cognitive Walkthrough

Enhanced Cognitive Walkthrough adalah metode evaluasi *usability* yang melibatkan beberapa evaluator yang menjalankan berbagai tugas dan mengajukan pertanyaan dari perspektif pengguna. Metode ini, seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh Effendi & Khasanah, bertujuan untuk menilai kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang disediakan oleh sebuah produk serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kegunaan produk tersebut [3]. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a. Spesifikasi sistem yang diuji.
- b. Penjelasan mengenai rangkaian aktivitas yang harus dilakukan oleh responden saat menjalankan tugas.
- c. Instruksi yang harus diikuti oleh responden selama pelaksanaan tugas.
- d. Penentuan siapa yang akan menjadi responden.

Selain itu, proses *Enhanced Cognitive Walkthrough* terdiri dari dua tahap utama, yaitu tahap persiapan dan tahap eksekusi. Gambar 2.1 memperlihatkan tahapan-tahapan dalam pengujian menggunakan *Enhanced Cognitive Walkthrough*[9].



Gambar 2.1 Tahapan *Enhanced Cognitive Walkthrough* [3]

Enhanced Cognitive Walkthrough merupakan pengembangan dari versi ketiga metode *Cognitive Walkthrough* yang mengadopsi prosedur lebih rinci untuk mensimulasikan proses pemecahan masalah yang dialami pengguna pada setiap langkah interaksi dengan antarmuka pengguna. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengatasi kekurangan metode *Cognitive Walkthrough* konvensional dengan kemampuan yang lebih baik dalam mendeteksi dan mengidentifikasi masalah kegunaan pada antarmuka, sekaligus memberikan gambaran mengenai jenis dan tingkat keparahan masalah tersebut [15].

Dalam *Enhanced Cognitive Walkthrough*, prosedur yang terperinci digunakan untuk mensimulasikan bagaimana pengguna memecahkan masalah pada tiap tahap interaksi dengan UI. Prosedur ini melibatkan pengecekan berkelanjutan apakah tujuan dan pengetahuan yang diperoleh pengguna sudah sesuai dengan pelaksanaan tugas, sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

Mirip dengan *Cognitive Walkthrough*, *Enhanced Cognitive Walkthrough* juga memiliki dua tahap utama, yaitu persiapan dan eksekusi. Namun, perbedaan utamanya terletak pada adanya analisis tugas hierarkis (Hierarchical Task Analysis) pada tahap persiapan.

2.2.6 Hierarchical Task Analysis

Hierarchical Task Analysis (HTA) adalah sebuah metode analisis terstruktur yang digunakan untuk menguraikan sebuah tugas atau tujuan utama menjadi serangkaian sub-tugas dan operasi yang lebih kecil dan berurutan [17]. Tujuan utama HTA adalah untuk memahami secara mendalam langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan oleh pengguna, dalam urutan seperti apa, dan pengetahuan apa yang mereka perlukan untuk mencapai sebuah tujuan akhir. Dengan memecah tugas-tugas kompleks menjadi komponen-komponen yang lebih sederhana, peneliti dapat mengidentifikasi potensi masalah, inefisiensi, atau area di mana pengguna mungkin mengalami kesulitan.

Dalam konteks metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* (ECW), HTA memegang peranan krusial pada tahap persiapan. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu perbedaan utama ECW dengan metode *walkthrough* standar adalah adanya analisis tugas hierarkis ini. HTA digunakan untuk mengubah skenario tugas yang abstrak menjadi urutan tindakan (*action sequences*) yang konkret dan terperinci. Urutan tindakan inilah yang kemudian akan dievaluasi langkah demi langkah selama fase eksekusi *walkthrough*. Dengan demikian, HTA berfungsi sebagai fondasi yang memastikan bahwa evaluasi yang dilakukan benar-benar sistematis dan mencakup semua langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan sebuah tugas.