

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA GAME VALORANT
PATCH 44.0.1. DENGAN MENGGUNAKAN METODE
*ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Jhardine Kurniady Nahumury

16 17 09024

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME VALORANT PATCH 44.0.1. DENGAN MENGGUNAKAN METODE ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

yang disusun oleh

JHARDINE KURNIADY NAHUMURY

161709024

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 11 Juli 2022

Dosen Pembimbing 1 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs
Dosen Pembimbing 2 : Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.

Keterangan
Telah menyetujui
Telah menyetujui

Tim Penguji
Penguji 1 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs
Penguji 2 : Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.
Penguji 3 : Yonathan Dri Handarkho, ST., M.Eng.

Telah menyetujui
Telah menyetujui
Telah menyetujui

Yogyakarta, 11 Juli 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

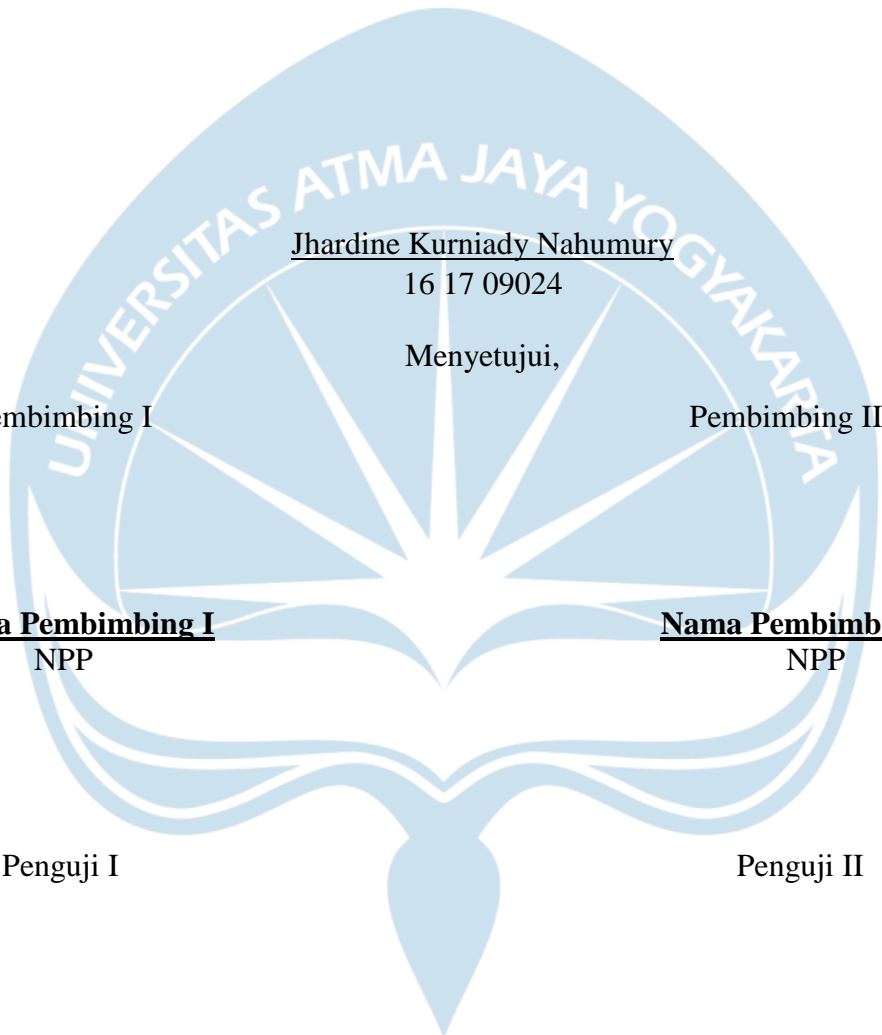
ttd

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA GAME VALORANT PATCH 44.0.1.
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ENHANCED COGNITIVE
WALKTHROUGH*

Yogyakarta, Tanggal Bulan 2022



Jhardine Kurniady Nahumury
16 17 09024
Menyetujui,

Pembimbing I Pembimbing II

Nama Pembimbing I Nama Pembimbing II
NPP NPP

Penguji I Penguji II

Nama Penguji I Nama Penguji II
NPP NPP

Mengetahui,
Kepala Program Studi Sistem Informasi

Nama Kaprodi
NPP

LEMBAR PENYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jhardine Kurniady Nahumury

NPM : 16 17 09024

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Judul Penelitian : *ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME VALORANT PATCH 44.0.1. DENGAN MENGGUNAKAN METODE ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, **Tanggal Bulan** 2022

Yang menyatakan,

Jhardine Kurniady Nahumury

161709024

LEMBAR PENYATAAN

Persetujuan dari Instansi Asal Penelitian

(Jika penelitian membutuhkan akses data organisasi eksternal)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Nama Lengkap Pembimbing Lapangan

Jabatan : Jabatan Pembimbing Lapangan

Departemen : Departemen Pembimbing Lapangan

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Jhardine Kurniady Nahumury

NPM : 161709024

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Judul Penelitian : ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA GAME VALORANT PATCH 44.0.1. DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH*

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan, dan telah diaplikasikan pada sistem terkait.
2. Perusahaan telah melakukan sidang internal berupa kelayakan penelitian ini dan akan mencantumkan lembar penilaian secara tertutup kepada pihak universitas sebagai bagian dari nilai akhir mahasiswa.
3. Memberikan kepada perusahaan berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Tanggal Bulan 2022

Yang menyatakan,

Nama Pembimbing Lapangan
Jabatan

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian Tugas Akhir ini dengan judul “Analisis *User Experience* pada *Game Valorant Patch 44.0.1*. dengan Menggunakan Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*” dengan baik. Penulisan tugas akhir ini dilakukan penulis dengan tujuan untuk memenuhi syarat agar dapat mencapai gelar S1 Sarjana Komputer di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam penelitian Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, motivasi, dan semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ayah yang selalu memberikan dukungan, perhatian, dan mendoakan penulis, serta Ibu di Surga yang selalu membuat penulis termotivasi dan semangat untuk berjuang dan akhirnya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Amanda Putri Nahumury, selaku adik penulis yang selalu membantu penulis dalam penyusunan format, menjadi responden dalam penelitian ini, serta memberikan saran terhadap Tugas Akhir sampai pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberikan saran, serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran, serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Amos, Christian, Fandi yang selalu mau diajak berjuang dan mengerjakan Tugas Akhir ini bersama-sama dan memberikan masukan, saran, dan memberikan semangat pada saat penulis mulai lelah.

7. Kiky Ayu yang sudah mau menemani, menyemangati, dan berjuang untuk membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis ucapkan terima kasih walaupun berhenti di tengah jalan.
8. Numi yang selalu memberikan semangat dan menemani penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis ucapkan terima kasih, walaupun sering hilang pada saat menemani mengerjakan Tugas Akhir.
9. Kepada semua pihak, teman-teman, sahabat, saudara, responden yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat serta menemani penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tuhan memberkati dan membalas kebaikan kalian semua.

Kiranya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi kepada pembaca maupun penulis lainnya. Terima Kasih.

Yogyakarta,

2022

Jhardine Kurniady Nahumury

16 17 09024

ABSTRAK

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA GAME VALORANT PATCH

44.0.1 DENGAN MENGGUNAKAN METODE *COGNITIVE*

WALKTHROUGH

Valorant merupakan *game Free to Play (F2P)* yang dikembangkan dan dirilis oleh perusahaan Riot Games, *game* valorant memiliki genre *game* penembak taktis berbasis karakter dengan jenis FPS (*First Person Shooter*), *game* Valorant memiliki objektif permainan yang sama dengan CS:GO (*Counter Strike : Global Offensive*), saat ini Valorant merupakan *game* yang populer, hal ini dapat dilihat dari banyaknya turnamen yang diadakan untuk *game* valorant. *User experience* dari suatu *game* merupakan faktor sangat penting dan berpengaruh di dalam sebuah kesuksesan *game* di pasar dengan adanya sangat banyak *game* pada saat ini, apabila *feedback* yang diberikan para pemain kurang atau tidak baik akan mempengaruhi jumlah pengguna dari *game* tersebut. Analisis *user experience* dari *game* menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* harus dilakukan untuk mengetahui bagaimana *feedback* dari para pemain. Hasil analisis matriks yang dilakukan menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* menjelaskan bahwa secara keseluruhan *game* Valorant merupakan *game* yang mudah untuk dimainkan oleh pemain baru. Namun ada beberapa masalah yang didapati dalam *setting game* dan memilih mode *game* karena tombol, ikon, dan teks terlalu kecil sehingga kurang jelas.

Kata Kunci: Valorant; *First Person Shooter*; *User Experience*; *Game*; *Enhanced Cognitive Walkthrough*

ABSTRACT

USER EXPERIENCE ANALYSIS IN GAME VALORANT PATCH

44.0.1 USING COGNITIVE WALKTHROUGH METHOD

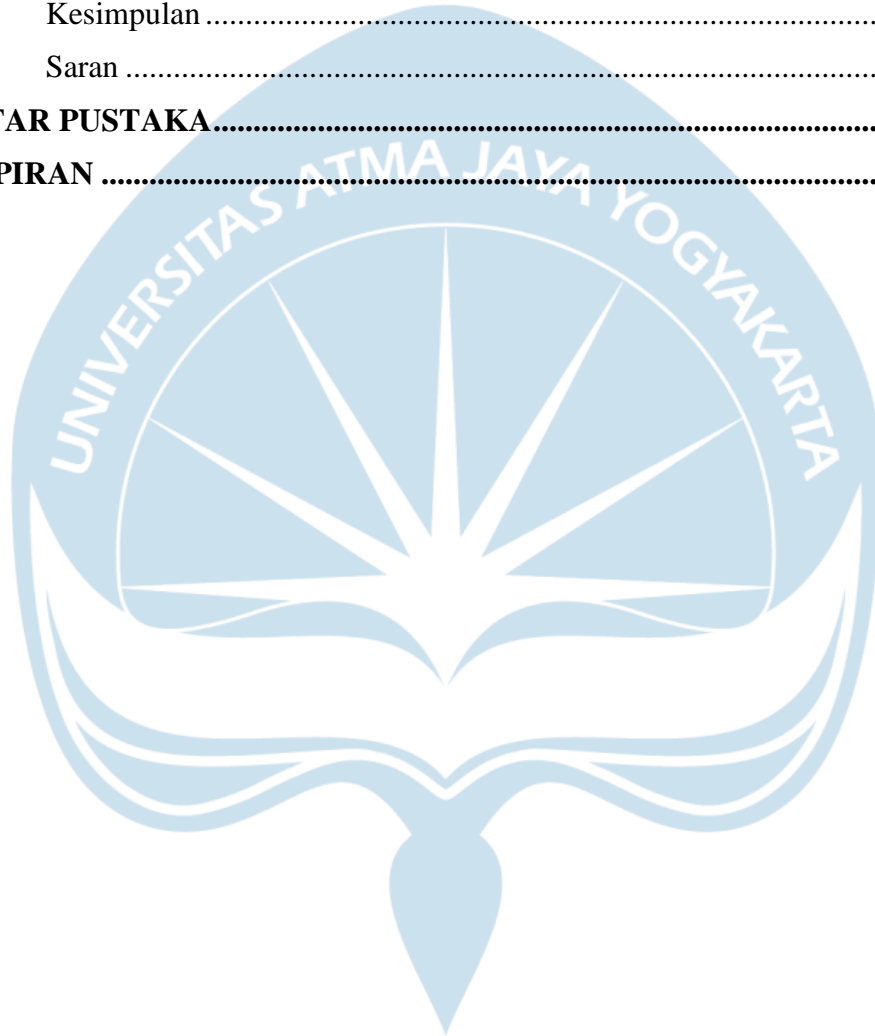
Valorant is a Free to Play (F2P) game developed and released by the Riot Games company, the Valorant game has a character-based tactical shooter game genre with the type of FPS (First Person Shooter), this Valorant game has the same game objectives as CS:GO (Counter Strike: Global Offensive, currently Valorant is a popular game, this can be seen from the many tournaments held for the Valorant game. User experience of a game is a very important and influential factor in a game's success in the market with so many games on the market. currently, if the feedback given by the players is lacking or not good, it will affect the number of users of the game. User experience analysis of the game using the Enhanced Cognitive Walkthrough method must be carried out to find out how the feedback from the players is. The results of the matrix analysis carried out using the Enhanced Cognitive method Walkthrough explains that Overall Valorant game is an easy game for new players to play. However, there are some problems found in game settings and selecting game mode because buttons, icons, and text are not clear.

Keywords: *Valorant; First Person Shooters; User Experience; Games; Enhanced Cognitive Walkthrough*

DAFTAR ISI

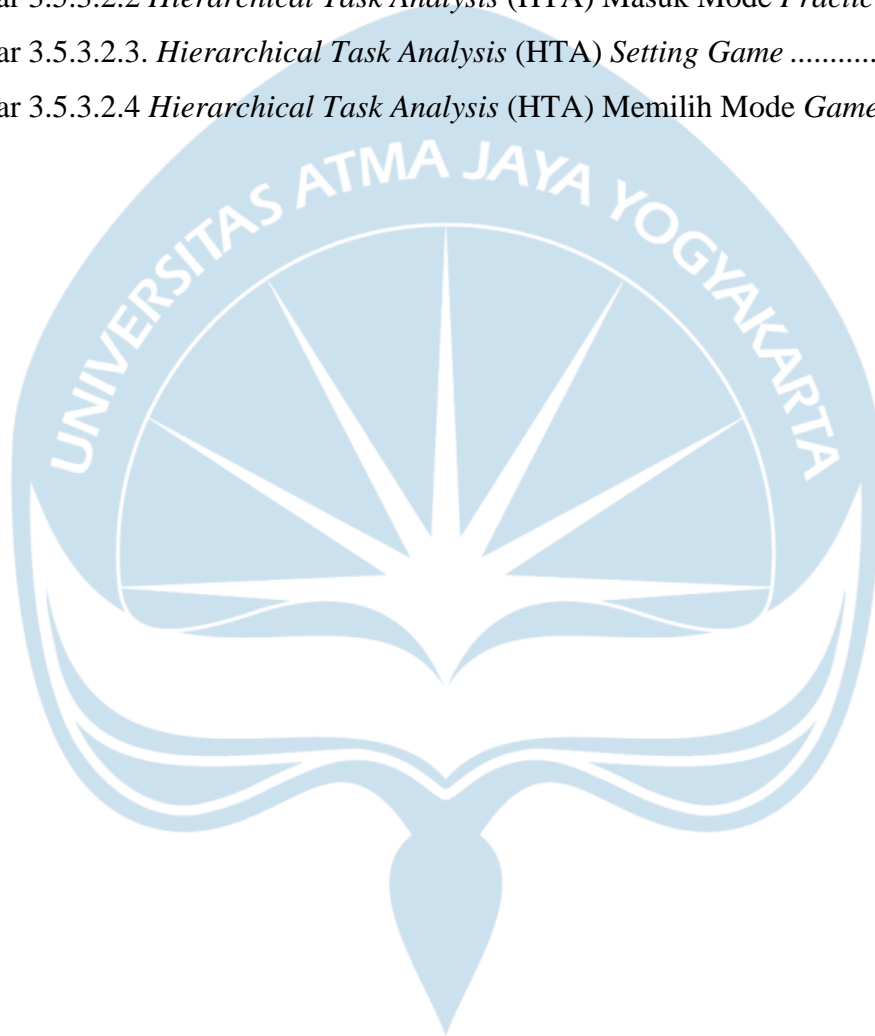
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENYATAAN.....	ii
LEMBAR PENYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Batasan Masalah.....	4
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.7. Bagan Keterkaitan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Sebelumnya	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1. Valorant	11
2.2.2. <i>Game</i>	12
2.2.3. <i>First Person Shooter</i>	12
2.2.4. <i>User Experience</i>	13
2.2.5. <i>Hierarchical Task Analysis</i>	13
2.2.6. <i>Cognitive Walkthrough</i>	13
2.2.7. <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i>	14
2.2.8. Keunggulan <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1. Waktu Penelitian.....	16
3.2. Lokasi Penelitian.....	16
3.3. Metode Penelitian	16
3.4. Perangkat Penelitian	16
3.5. Tahapan Penelitian.....	17
3.5.1. Studi Literatur	18
3.5.2. Pemilihan Responden	19
3.5.3. Perancangan Skenario <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i>	19

3.5.4. Analisis Hasil Wawancara dan Data Matriks dengan Metode <i>Enhanced Cognitive Walktrough</i>	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1. Demografi Responden	26
4.2. Analisis Hasil Wawancara	26
4.3. Analisis Data Matriks	28
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	34
5.1. Kesimpulan	34
5.2. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36
LAMPIRAN	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.7.1. Bagan Keterkaitan.....	4
Gambar 2.2.6.1. Tahapan Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i> [13].....	14
Gambar 2.2.7.1. Tahapan Pengujian <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i> [12].....	15
Gambar 3.5. Tahapan Penelitian.....	18
Gambar 3.5.3.2.1. <i>Hierarchical Task Analysis</i> (HTA) Utama	21
Gambar 3.5.3.2.2 <i>Hierarchical Task Analysis</i> (HTA) Masuk Mode <i>Practice</i>	21
Gambar 3.5.3.2.3. <i>Hierarchical Task Analysis</i> (HTA) <i>Setting Game</i>	21
Gambar 3.5.3.2.4 <i>Hierarchical Task Analysis</i> (HTA) Memilih Mode <i>Game</i>	22



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1. Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.5.3.1. Daftar Tugas	19
Tabel 3.5.3.3.1. Daftar Pertanyaan [12].....	22
Tabel 3.5.3.4.1 <i>Grading Failure / Success</i> [12].....	23
Tabel 3.5.3.5.1. Kategori Masalah [12]	24
Tabel 4.1.1. Kriteria Responden	26
Tabel 4.2.1. Analisis <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i>	27

