

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis *user experience game* Valorant dengan menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*:

1. Berdasarkan data yang didapat dari 10 responden yang telah diwawancarai didapatkan kesimpulan bahwa setelah *game* Valorant dilakukan analisis menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*, hasil analisis matriks menjelaskan bahwa secara keseluruhan *game* Valorant merupakan *game* yang mudah untuk dimainkan oleh pemain baru. Namun pada tampilan awal *game* seperti *setting game* dan mode memilih *game* atau permainan lebih baik dilakukan perbaikan. Beberapa responden kurang mengerti tombol, ikon, dan teks untuk masuk ke permainan dikarenakan masih sulit untuk dipahami dan ukuran ikon dan tulisan masih terlihat kecil.
2. Berdasarkan lima (5) matriks hasil analisa menggunakan metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* yang sudah peneliti jelaskan diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:
 - a. Pada matriks A dapat menjelaskan bahwa harus ada perbaikan pada *user interface, user experience* dari *game Valorant*. Dan harus ada perbaikan dari sisi programnya juga supaya meminimalisir *bug* atau *error* yang terjadi sehingga membuat para pemain tidak nyaman.
 - b. Pada matriks B dapat dijelaskan bahwa pada penggunaan teks untuk perintah dan menu masih menggunakan istilah yang sulit dipahami oleh *user* dan pada ikon menggunakan gambar ikon yang tidak familiar bagi *user* sehingga membuat *user* tidak paham dengan fungsi dari ikon tersebut.
 - c. Pada matriks C dapat menjelaskan pada bagian memilih permainan, masih banyak perintah dan ikon yang masih kurang jelas fungsinya. Sehingga dapat mengganggu kenyamanan dari *user*.

- d. Pada matriks D menjelaskan bahwa pada bagian *setting game* masih membuat para user merasa bingung atau kurang paham dengan tampilan dari *user interface* dari *game* Valorant.
- e. Pada matriks E menjelaskan pada *task number 4* yaitu memilih mode permainan yang menyatakan masih terdapat fitur atau perintah yang tersembunyi sehingga membuat *user* tidak mengetahui fungsi tersebut.

Secara keseluruhan *game* Valorant masih sangat mudah untuk diterima oleh para pemain pemula, di *Youtube* juga sudah banyak *video-video* tutorial teknik permainan dari *game* Valorant oleh para pemain Valorant, sehingga untuk pemain pemula tidak harus menunggu *update* terbaru dari pengembang *game* Valorant.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan kepada *developer* dari *game* Valorant adalah:

1. Untuk memperbaiki tampilan dari *user interface game* Valorant sehingga menjadi *user friendly* atau mudah dipahami oleh pemain pemula.
2. Dalam pembuatan ikon dan penamaan fungsi atau perintah menggunakan gambar dan istilah yang mudah dipahami.
3. Memperbaiki gerakan animasi sehingga tampilan *game* menjadi lebih interaktif.

Saran yang dapat diberikan kepada penelitian selanjutnya adalah:

1. Bisa menambahkan metode yang lain seperti *Heuristic Evaluation*, *Think Aloud*, *UEQ*, dll. agar hasilnya bisa dijadikan perbandingan.
2. Membandingkan hasil dari pemain yang sudah mahir dengan pemain yang baru bermain Valorant bukan dengan responden yang belum pernah bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. I. Amalia, “Super Data Report: Industri Game 2020 Tumbuh 12%, Jumlah Penonton Konten Game Capai 1,2 Miliar Orang | Hybrid,” *HybridTV*, 2021. <https://hybrid.co.id/post/industri-game-2020-tumbuh-12> (accessed Aug. 14, 2021).
- [2] Merdeka, “Platform Game Ini Beri Penghasilan Tambahan untuk Gamer | merdeka.com,” *Merdeka.com*, 2021. <https://www.merdeka.com/teknologi/platform-game-ini-beri-penghasilan-tambahan-untuk-gamer.html> (accessed Aug. 14, 2021).
- [3] TribeIndonesia, “Apa Itu Tim eSports? | Football Tribe Indonesia,” *Football Tribe*, 2017. <https://football-tribe.com/indonesia/2017/05/03/apa-itu-tim-esports/> (accessed Aug. 14, 2021).
- [4] FirstMedia, “Industri Esport, Perhatikan Kecepatan Internet,” *PT Link Net Tbk - FIRST MEDIA*, 2021. <https://www.firstmedia.com/article/industri-esport-perhatikan-kecepatan-internet> (accessed Aug. 14, 2021).
- [5] M. Hidayatullah, “Apa Itu First Person Shooter (FPS)? - Esportsnesia,” *EsportsNesia*, 2018. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-fps/> (accessed Aug. 14, 2021).
- [6] M. Amaludin, “Lima Game FPS Terpopuler Di Kalangan Gamers - Jabar News,” *Jabar Media Network (JMN)*, 2021. <https://www.jabarnews.com/ragam/pr-1731235470/lima-game-fps-terpopuler-di-kalangan-gamers> (accessed Aug. 14, 2021).
- [7] E. Dimitria, “18 Game PC Online Terbaik di 2021 | BukaReview,” *Buka Review*, 2021. <https://review.bukalapak.com/techno/daftar-game-pc-online-terbaik-106141> (accessed Aug. 14, 2021).
- [8] V. Hendrawan, “Sejak Valorant resmi dirilis secara global, jumlah pemain CS: GO terus menurun | ONE Esports Indonesia,” *One Esports*, 2020. <https://www.oneesports.gg/id/valorant/sejak-valorant-resmi-dirilis-secara-global-jumlah-pemain-cs-go-terus-menurun/> (accessed Aug. 14, 2021).
- [9] T. Seck, “Q2 2020’s Most Impactful PC Games: Riot Games Seizes Esports World Domination, Continuing COVID-19 Impact – ARCHIVE - The Esports Observer,” *The Esports Observer - by Esports Bussiness Solutions UG*, 2020. <https://archive.esportsobserver.com/q2-2020-impact-index/> (accessed Aug. 14, 2021).
- [10] E. I. Amalia, “Q2 2020, Valorant Duduki Peringkat 3 Dalam Daftar Game Esports Paling Berdampak | Hybrid,” *HybridTV*, 2020. <https://hybrid.co.id/post/q2-2020-valorant-duduki-peringkat-3-dalam-daftar-game-esports-paling-berdampak> (accessed Aug. 14, 2021).
- [11] E. Setiyawan, “Jumlah Pemain CS:GO Turun 17% Setelah Ranked Match Tak Lagi Gratis | Gamefinitiy,” *Gamefinitiy.id*, Jul. 10, 2021.

<https://gamefinitly.id/news/game/jumlah-pemain-csgo-turun-17-setelah-ranked-match-tak-lagi-gratis/> (accessed Jul. 17, 2022).

- [12] M. F. Belin, J. C. Kouyoumdjian, J. Bardakdjian, and P. Gonnard, “[The effects of 5,6-dihydroxytryptamine on the transport mechanisms of various neurotransmitters or their precursors at the synaptosomal level in the rat mesencephalon].,” *Biochem Pharmacol*, vol. 24, no. 22, pp. 2117–20, 1975.
- [13] L. O. Bligård and A. L. Osvalder, “Enhanced cognitive walkthrough: Development of the cognitive walkthrough method to better predict, identify, and present usability problems,” *Advances in Human-Computer Interaction*, vol. 2013, 2013, doi: 10.1155/2013/931698.
- [14] B. Kusumawardana, F. Adnan, and T. Dharmawan, “Evaluasi Ui/Ux Pada Game Valorant Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough,” *Device*, vol. 12, no. 1, pp. 24–31, 2022, doi: 10.32699/device.v12i1.2709.
- [15] M. Ulwan, “Usability Evaluation pada Web Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan Cognitive Walkthrough,” 2017.
- [16] H. R. Ulinuha, E. Utami, and A. Sunyoto, “Evaluasi User Experience Pada Game Pes 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” *Respati*, vol. XV, pp. 45–52, 2020, [Online]. Available: <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/347>
- [17] T. A. M. Putra, S. H. Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi User Experience Pada Social Application Mobile HAGO Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough,” *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 7, pp. 6721–6729, 2019.
- [18] H. M. A.-Z. Raka Irvaldo Rahadiasta, Satrio Hadi Wijoyo, “Evaluasi User Experience Pada Game FORTNITE MOBILE Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough,” *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 7, pp. 6721–6729, 2019.
- [19] G. Pandusarani, A. H. Brata, and E. Muh. A. Jonemaro, “Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 3, pp. 940–950, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [20] R. Akbar, K. Brata, and H. Az-Zahra, “Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 2, pp. 1660–1668, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544>
- [21] T. Y. Prabawakusuma, N. H. Wardani, and K. C. Brata, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Rancangan Situs Web Laroslaptop . com Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough dan HHS Guidelines,” *Jurnal Pengembangan*

- Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 7, pp. 6973–6981, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [22] K. G. Tileng, “Usability Testing pada aplikasi Zoom dengan menggunakan metode Cognitive Walkthrough,” *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 2, pp. 805–814, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i2.835.
- [23] RiotGames, “VALORANT: game tembak-menembak taktis berbasis karakter 5v5 yang kompetitif dari Riot Games,” *Riot Games, Inc.*, 2021. <https://playvalorant.com/id-id/> (accessed Sep. 28, 2021).
- [24] A. J. Danny, “ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME VALORANT DENGAN MENGGUNAKAN GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE,” Thesis (S1), Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, 2022.
- [25] J. von Neumann, *Game Theory*. 1944.
- [26] W. Windasari and T. Zakiyah, “Analisis Game Theory pada Strategi Bersaing Grab dan Go-Jek di Kabupaten Kebumen,” *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, vol. 32, pp. 194–198, 2020, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- [27] AcerID, “Jangan Hanya Main, Kenali First-Person Shooter Lebih Jauh,” *Acer Indonesia*, 2017. <https://www.acerid.com/jangan-hanya-main-kenali-first-person-shooter-lebih-jauh/> (accessed Sep. 28, 2021).
- [28] M. N. Rizani and H. Iida, “Analysis of Counter-Strike: Global Offensive,” *2018 International Conference on Electrical Engineering and Computer Science (ICECOS)*, pp. 373–378, Oct. 2018, doi: 10.1109/ICECOS.2018.8605213.
- [29] J. Sauer, A. Sonderegger, and S. Schmutz, “Usability, user experience and accessibility: towards an integrative model,” *Ergonomics*, vol. 63, no. 10, pp. 1207–1220, Nov. 2020, doi: 10.1080/00140139.2020.1774080.
- [30] A. Naweed, G. Balakrishnan, and J. Dorrian, “Going solo: Hierarchical task analysis of the second driver in ‘two-up’ (multi-person) freight rail operations,” *Applied Ergonomics*, vol. 70, pp. 202–231, Jul. 2018, doi: 10.1016/J.APERGO.2018.01.002.
- [31] Hornsby Peter, *Innovating UX Practice*. 2010.
- [32] A. Shekhar and N. Marsden, “Cognitive walkthrough of a learning management system with gendered personas,” *GenderIT '18: Proceedings of the 4th Conference on Gender & IT*, pp. 191–198, May 2018, doi: 10.1145/3196839.3196869.
- [33] A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *Jurnal Alhardharah*, vol. 17, no. 33, pp. 81–95, Jun. 2018.
- [34] B. Effendi and I. Khasanah, “Evaluasi User Experience Sistem Monitoring Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Palcomtech menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough USER EXPERIENCE EVALUATION OF PALCOMTECH RESEARCH AND COMMUNITY SERVICE MONITORING

SYSTEM USING ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH METHOD,” 2020.

- [35] J. Nielsen, “Usability 101: Introduction to Usability,” *Nielsen Norman Group*, Jan. 2012.



LAMPIRAN

Lampiran A. Tampilan Valorant



Lampiran B. Transkrip Wawancara



Responden 1 (Amanda – Belum Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R1	Tau, mas, dan secara keseluruhan kayaknya gak ada masalah sih, tapi kayaknya ada yang janggal, kayak bug gitu.
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R1	Hmm bisa, tapi kayak yg aku bilang sebelumnya, secara keseluruhan tidak begitu bermasalah. tapi memang ada bug gitu dikit sih kadang, sama UInya bisa diperbaiki kayaknya
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R1	Secara umum aku bisa ngerti sih, mas
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R1	Iya, mas, feedbacknya baik dan gak ada masalah yang begitu berarti, sih, mas
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R1	Aku sih paham fungsinya dan mendapatkan feedback yang baik

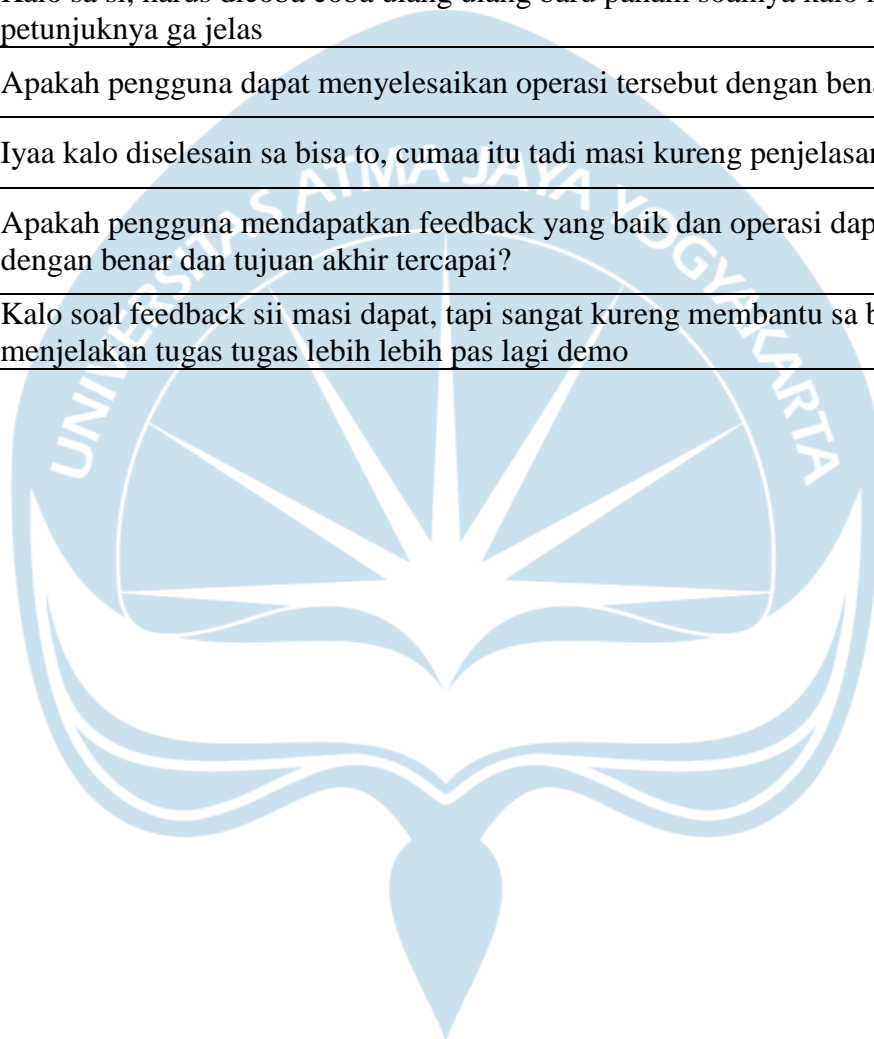
P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?
R1	Iya pastinya aku udah coba, mas.
P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R1	Iya, aku mengetahui petunjuknya mas jadi lebih memudahkan aku
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R1	Jelas, mas hehehe, Aku merasa petunjuknya sangat memudahkan dan bisa mengarahkan aku sih, jadi kayak guideline gitu
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R1	Secara umum, aku bisa sih mas. Gak ada masalah sih hehehe
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R1	Iya mas, gak ada masalah yang gede banget, jadi aku rasa secara keseluruhan feedbacknya sudah baik dan operasi bisa dilakukan dengan lancar



Responden 2 (Amos – Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R2	Agak bingung si din, karena kalo menurutku yaa ada beberapa menu yang masi sulit mengerti yaa tapi ga banyak si
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R2	Kalo menurut sa si agak membingungkan biar tahu fungsinya tersedia karena sa rasa tampilannya dari awal game masi kurang jelas
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R2	Kalo soal dimengerti menurut sa masih kurang karena yang kek sa bilang tadi masi kurang jelas membingungkan apalagi kalo jadi pemain baru, sama sa rasa demo di dalamnya membingungkan kalo buat orang baru
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R2	Sa rasa si masi kurang, fitur fiturnya masi ada yang membuat bingung
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R2	Soal tau feedback si sa tau tapi soal kualitas feedbacknya masi membingungkan soalnya masi kurang jelas pas penjelasannya
P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?

R2	kalo sa si iyoo, tapi harusnya diperbaikia lah masa ya game rame tapi bikin orang pusing
P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R2	Ini soal demo yaa? Kalo demo dalam game kureng rasanya memang dipandu tapi kuran beginner friendly harunya yaa coba diperjelas lagi ga sii
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R2	Kalo sa si, harus dicoba coba ulang ulang baru paham soalnya kalo mengikut petunjuknya ga jelas
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R2	Iyaa kalo diselesain sa bisa to, cumaa itu tadi masi kureng penjelasannya
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R2	Kalo soal feedback sii masi dapat, tapi sangat kureng membantu sa buat menjelakan tugas tugas lebih lebih pas lagi demo





Responden 3 (Rian – Belum Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R3	Menurut saya, secara umum sudah baik mas, hanya saja ada sedikit catatan karena saya menemukan ada sedikit masalah, ada sedikit ngelag gitu mas. Saya kurang paham apakah itu karena sistem atau jaringan, hanya saja itu terjadi beberapa kali.
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R3	Secara keseluruhan yang saya rasakan tidak ada masalah yang begitu besar, karena fungsi-fungsi yang ada berjalan dengan baik.
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R3	Kalau saya mengerti dengan fungsi-fungsi yang ada karena cukup jelas dan tidak ada masalah sih dengan hal itu.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R3	Feedback yang saya rasakan baik, meskipun memang ada sedikit bug, dan itu bisa karena banyak faktor.
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R3	Kalau saya lumayan paham dengan berbagai fungsi yang ada, dan saya merasa feedbacknya cukup baik.
P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?

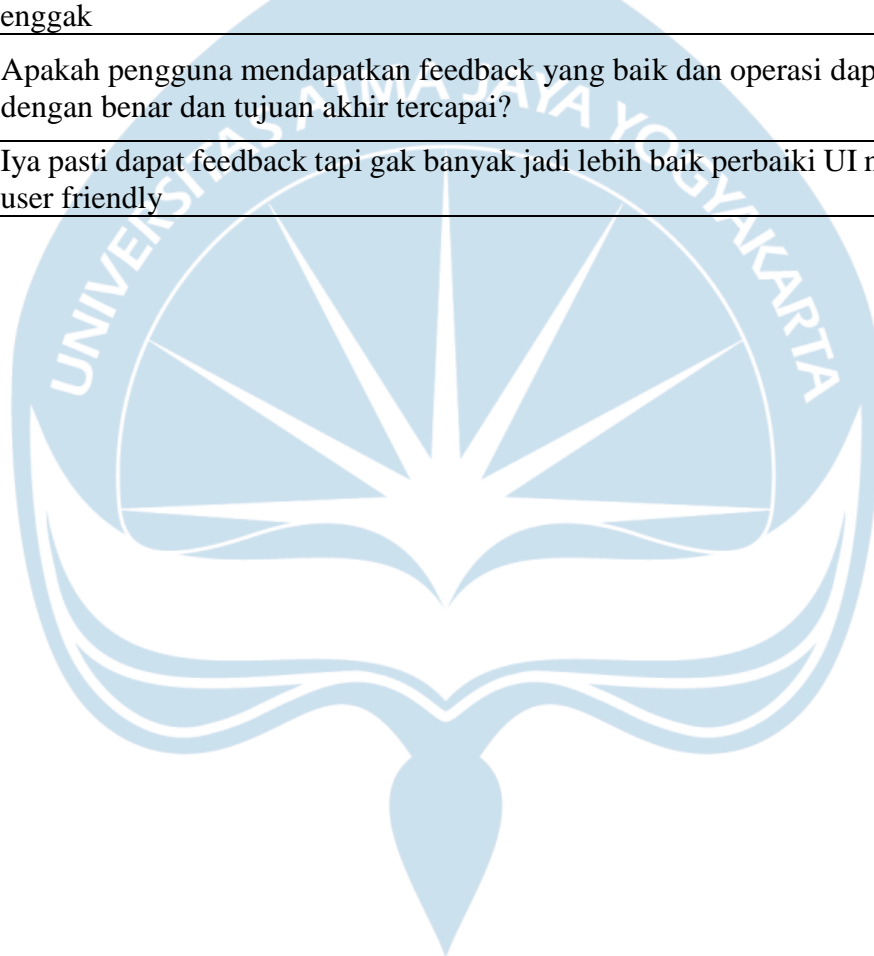
R3	Iya, saya sudah mencoba dengan maksimal dan memang tidak ada maslaah untuk itu mas.
P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R3	Iya saya mengetahui petunjuk yang ada untuk mengoperasikan ini.
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R3	Iya saya bisa menghubungkan keduanya dengan baik saat mengoperasikan ini, meskipun terdapat sedikit lag itu.
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R3	Kalau menurut saya, saya bisa mengoperasikan ini dengan baik dan benar karena memang ada petunjuk yang mempermudah.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R3	Saya rasa demikian ya, karena feedback yang saya rasakan cukup baik sehingga tujuannya jua tercapai. Saya rasa itu yang saya rasakan saat mengoperasikan ini,



Responden 4 (Fandi – Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R4	Iya, menurutku UI nya perlu diperbaiki sih soalnya gak user friendly buat beginner din paling enggak demo nya lebih diperjelas lah
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R4	Bingung sih, soalnya ada sedikit menu yang gak tau kegunaannya
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R4	Kayaknya din, soalnya ada tampilan yang kurang enak dilihat
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R4	Ada lah, tapi UI nya sih yang perlu diperbaiki biar lebih user friendly buat pemula
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R4	Iya, feedback pasti ada tapi tampilan UI itu cukup krusial jadi harus ramah buat pemula
P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?
R4	Iya harus ada perbaikan sih untuk UI nya kalo enggak pemula malas main karna bingung apalagi demonya gak jelas din

P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R4	Ya walaupun ada petunjuk tapi masih kurang jelas buat pemua jadi saranku perbaiki tampilan jadi user friendly
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R4	Iya kalo aku sih masih bisa menghubungkan petunjuk dan tujuannya. Masalah nya buat pemula pasti kebingungan jadi saranku UI diperbaiki
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R4	Iya pasti lah soalnya operasi kayak gini udah biasa buatku tapi buat pemula enggak
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R4	Iya pasti dapat feedback tapi gak banyak jadi lebih baik perbaiki UI nya jadi lebih user friendly

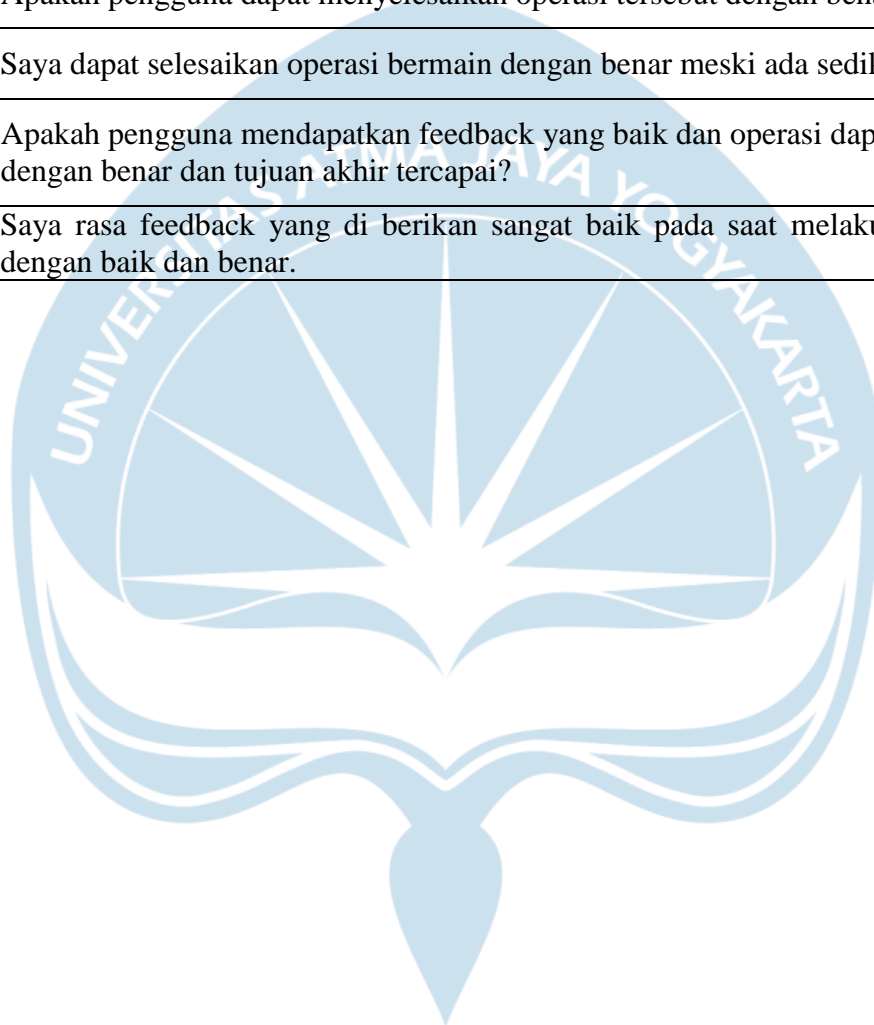




Responden 5 (Billy – Belum Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R5	Ada sedikit masalah, karna adanya bug dan juga belum terbiasa.
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R5	Menurut saya tidak ada masalah yang begitu besar, fungsinya berjalan dengan baik.
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R5	Fungsi petunjuk yang diberikan sudah sangat jelas.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R5	Saya rasa adanya feedback yang baik, meski ada bug dan gangguan sinyal.
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R5	Saya mengerti fungsi yang ada dan mendapatkan fungsi yang baik.
P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?
R5	Ya, saya selalu mencoba untuk bermain dengan baik dan benar dari fungsi-fungsi yang ada

P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R5	Saya mengetahui petunjuk yang di berikan, karna disampaikan dengan baik jadi saya tidak merasa susah
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R5	Saya dapat menghubungkan petunjuk dengan tujuan yang benar dari operasi yang saya lakukan karna di sampaikan dengan sangat jelas
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R5	Saya dapat selesaikan operasi bermain dengan benar meski ada sedikit masalah
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R5	Saya rasa feedback yang di berikan sangat baik pada saat melakukan operasi dengan baik dan benar.





Responden 6 (Indy – Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R6	Iyo maybe, tapi mungkin menurut sa masih ada kekurangan dibagian UI, sehingga sa agak kurang nyaman saat memainkannya bro.
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R6	Iyo, bisa terlihat saat dimainkan fungsi tersebut tersedia tetapi menurut sa perlu ada beberapa perbaikan di beberapa bagiannya agar user/pengguna bisa bermain dengan lancar.
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R6	Menurut sa petunjuk yang diberikan agak sedikit ambigu dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dipahami bagi sebagian orang termasuk saya.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R6	Beberapa fungsi tersebut menurut sa berjalan dengan lancar hanya untuk feedback agak kurang yah sepertinya.
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R6	Mungkin bisa iya dan bisa juga tidak, apalagi sa sebagai new user/pengguna pasti akan kebingungan dengan fungsi yang belum jelas kegunaannya
P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?

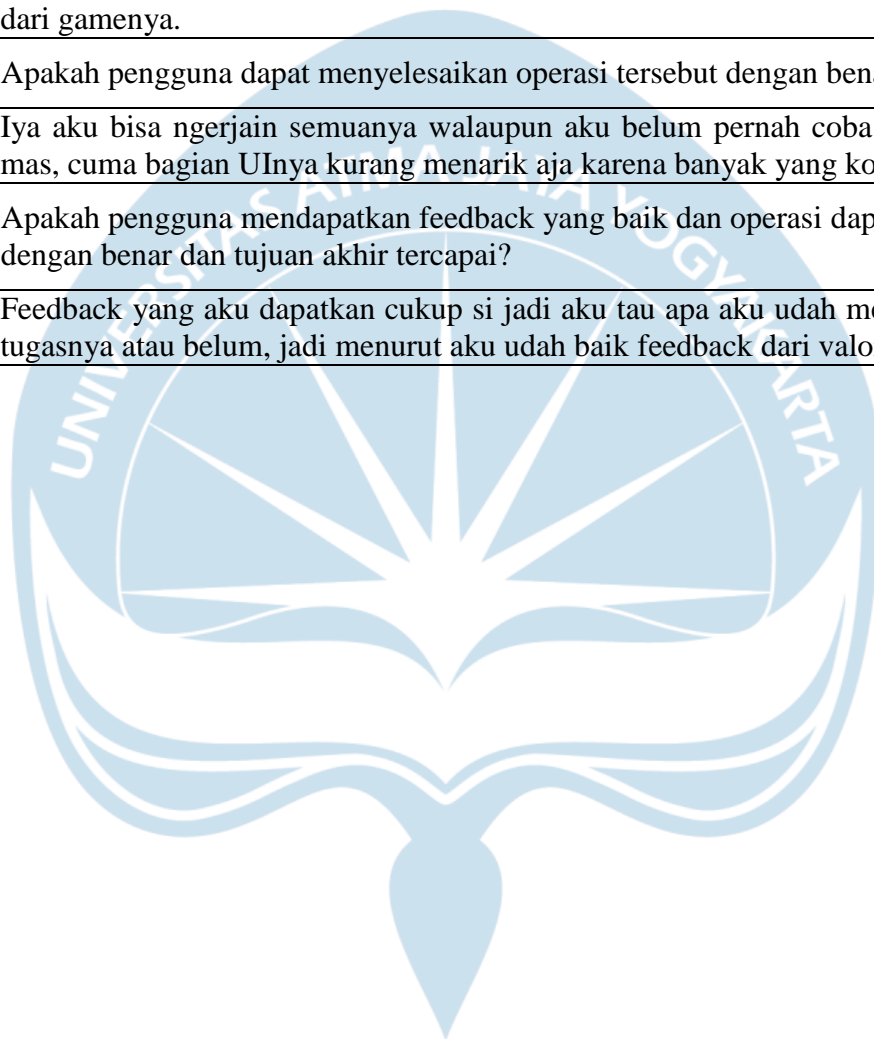
R6	Tentu saja sa sebagai pengguna pasti ingin mencapai hasil yang terbaik, masa iya mau mencapai hasil yang biasa saja.
P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R6	Jika dengan adanya perbaikan pasti sa sebagai pengguna bisa mengetahui tentang petunjuk yang ditunjukkan kepada kami pengguna.
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R6	Petunjuk yang disediakan masih ambigu sekali bro, susah untuk sa menghubungkan petunjuk dan tujuan yang dimaksudkan oleh operasi itu.
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R6	Sa tidak dapat menyelesaikan operasi tersebut karena ada fungsi yang sa tidak mengerti kegunaannya.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R6	Tidak sama sekali dan terkesan malah membingungkan user/pengguna nih. Mohon di perbaiki fitur agar bisa digunakan oleh user/pengguna dengan baik dan lancar.



Responden 7 (Randy – Belum Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R7	Kalau menurut aku sih selama aku nyoba semua fungsinya tersedia.
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R7	Iya semua fungsinya tersedia dan cukup jelas kok, jadi aku yang baru nyoba main udah ngerti fungsi-fungsinya mas.
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R7	Menurut aku ada masalah sedikit, kadang-kadang ada bug sedikit atau kadang ada menu yang kurang terlihat atau tersembunyi gitu, karena aku baru nyoba jadi aku gak tau tempatnya dimana.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R7	Kalau masalah feedback dari gamenya menurut aku sih ga ada masalah mas.
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R7	Mungkin tidak ada masalah dari feedbacknya mas, tp biasanya ada bug gitu jadi tampilan feedbacknya kurang jelas mas.
P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?

R7	Iya aku udah coba dan menurut aku ga ada masalah sama sekali.
P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R7	Kalau menurut aku sih soal petunjuk ga ada masalahnya sih mas.
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R7	Kalau aku sih udah jelas soal petunjuk yang dikasih game untuk mencapai tujuan dari gamenya.
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R7	Iya aku bisa ngerjain semuanya walaupun aku belum pernah coba sebelumnya mas, cuma bagian UInya kurang menarik aja karena banyak yang kosong.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R7	Feedback yang aku dapatkan cukup si jadi aku tau apa aku udah menyelesaikan tugasnya atau belum, jadi menurut aku udah baik feedback dari valorant.





Responden 8 (Jerry – Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R8	Iya, tapi masih ada tampilan yang kurang menarik bro
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R8	Seharusnya bisa, tetapi masih ada perbaikan yang seharusnya dilakukan untuk UI-nya karena masih membingungkan untuk pemula buat main, apalagi demonya lebih tidak jelas lagi.
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R8	Bisa tapi lumayan bikin bingung, karena ada fitur-fitur yang susah mnurut sa untuk kita pahami, tapi tidak banyak sih.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R8	Iya, seharusnya ada perbaikan di tampilan UI-nya, karna untuk pemula masih membingungkan skali alurnya apalagi yang demo, lebih tidak jelas lagi.
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R8	Seharusnya sudah diketahui. Tapi agak susah, soalnya masih ada tampilan-tampilan yang kurang menarik.
P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?

R8	Bisa jadi sih, Kembali lagi masih ada tampilan yang kurang menarik jadi bikin orang malas untuk liat itu.
P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R8	Iya, kalo menurut sa sih kembali lagi seharusnya ada perbaikan yang dilakukan ditampilan UI-nya, karena untuk pemula masih bingung apalagi demonya kurang jelas.
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R8	Bisa sih walaupun agak susah, soalnya masih ada yang bikin bingung, karena Kembali lagi ada fitur yang susah dipahami, walaupun memang tidak banyak sih.
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R8	Bisa sih tapi mungkin ada mis, karena agak membingungkan untuk fitur-fitur yang susah di pahami itu, walaupun memang tidak banyak tetap saja bikin bingung.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R8	Ada sih yang baik, kurang lebih juga bisa benar semuanya, tapi Kembali lagi masih ada fitur-fitur yang susah untuk dipahami itu loh, walaupun memang tidak banyak.



Responden 9 (Dianna – Belum Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R9	Nggak ada masalah sih, tapi kalo menurut aku secara keseluruhan sih nggak ada masalah bang
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R9	Ada sedikit sih masalah, karena menurut aku ga ada masalah sih bang, ya walaupun kadang ada bug atau ada menu yang tersembunyi tapi itu sedikit sih
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R9	Ada sedikit sih masalah, karena menurut aku ga ada masalah sih bang, ya walaupun kadang ada bug atau ada menu yang tersembunyi tapi itu sedikit sih
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R9	Nggak ada masalah sih, kalo menurut aky secara keseluruhan sih nggak ada masalah bang,
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R9	Nggak ada masalah sih, kalo menurut aku secara keseluruhan sih nggak ada masalah bang.
P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?

R9	Ada sedikit sih masalah, karena menurut bang ga ada masalah sih, ya walaupun kadang ada bug atau ada menu yang tersembunyi tapi itu sedikit sih
P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R9	Nggak ada masalah sih, kalo menurut aku secara keseluruhan sih nggak ada masalah sih.
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R9	Nggak ada masalah sih, kalo menurut aku secara keseluruhan sih nggak ada masalah.
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R9	Ada sedikit sih masalah, karena menurut saya ga ada masalah sih bang, ya walaupun kadang ada bug atau ada menu yang tersembunyi tapi itu sedikit sih
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R9	Nggak ada masalah sih, kalo menurut saya secara keseluruhan sih nggak ada masalah.



Responden 8 (Chris – Pernah Bermain)

P	Apakah pengguna tahu fungsi yang dievaluasi tersedia?
R10	Iya din, tapi menurutku masih ada beberapa fungsi yang menurutku belum sesuai.
P	Apakah pengguna bisa mengetahui bahwa fungsi tersebut tersedia?
R10	Iya din, menurutku sih harus ada perbaikan lagi di tampilan UI nya din, karena buat pemula kayak aku masih bingung dengan alurnya apa lagi demonya kurang jelas.
P	Apakah pengguna dapat mengerti fungsi dengan petunjuk yang diberikan?
R10	Bingung din, karena kalo menurutku ada menu atau fitur yang sulit dipahami tapi ga banyak sih, hanya beberapa aja.
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik saat menjalankan fungsi tersebut?
R10	<i>Feedback</i> sih dapat din, cuma aku kurang paham, aja karena kalo menurut aku ada menu atau fitur yang sulit dipahami din tapi ga banyak
P	Apakah pengguna mengetahui fungsi dan memperoleh feedback yang baik saat fungsi tersebut selesai dilakukan?
R10	Iya, meskipun <i>feedback</i> yang didapat gk banyak yang jelas dan menurut aku di harusnya ada perbaikan ditampilan UI nya mas karena buat pemula masih bingung dengan alurnya apa lagi demonya kurang jelas.

P	Apakah pengguna mencoba untuk mencapai tujuan yang benar dari operasi tersebut?
R10	Bingung aku din, harusnya masih ada fitur yang harus diperbaiki lagi karena menu atau fitur yang sulit dipahami mas tapi ga banyak.
P	Apakah pengguna mengetahui tentang petunjuk dari operasi yang dijalankan?
R10	Iya, menurut aku din tetap harus ada perbaikan di tampilan UI nya mas karena buat pemula masih bingung dengan alurnya apa lagi demonya kurang jelas
P	Apakah pengguna dapat menghubungkan petunjuk dan tujuan yang benar dari operasi yang dilakukan?
R10	Aku masih bingung, karena kalo menurut aku ada menu atau fitur yang sulit dipahami tapi ga banyak
P	Apakah pengguna dapat menyelesaikan operasi tersebut dengan benar?
R10	Iya bisa tapi masih ada sedikit kesulitan, menurut saya sih harus ada perbaikan di tampilan UI nya mas karena buat pemula masih bingung dengan alurnya apa lagi demonya kurang jelas
P	Apakah pengguna mendapatkan feedback yang baik dan operasi dapat dilakukan dengan benar dan tujuan akhir tercapai?
R10	Bingung, karena kalo menurutku ada menu atau fitur yang sulit dipahami aku tapi ga banyak

Tabel Revisi

No.	Tugas Revisi	Halaman Revisi
1.	Memperbaiki Latar Belakang.	Halaman 2, Paragraf 6.
2.	Memperbaiki Rumusan Masalah.	Halaman 3, Subbab 1.2. dan di dalam bagan keterkaitan Halaman 4, Subbab 1.7.
3.	Memperbaiki Kriteria Responden.	Halaman 19, Subbab 3.5.2.
4.	Tambahan setting detail waktu, tempat, keadaan wawancara dan tes tugas.	Halaman 16-17, Subbab 3.4.
5.	Tambahan Citasi.	Halaman 36-39, Daftar Pustaka.
6.	Memperbaiki kata “dirubah” menjadi “diubah”.	Halaman 5-6, Subbab 2.1. dan Halaman 8-10, Tabel 2.1.1.