

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *GAME LEAGUE OF LEGENDS* :
WILD RIFT DENGAN METODE *ENHANCED COGNITIVE*
*WALKTHROUGH***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Stefent Tauran

NPM: 191710071

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME LEAGUE OF LEGENDS : WILD RIFT DENGAN METODE
ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

yang disusun oleh

Stefent Tauran

191710071

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 26 Juli 2023

| | | Keterangan |
|--------------------|---|------------------|
| Dosen Pembimbing 1 | : FL. Spty Rahayu, S.T.,M.Kom. | Telah Menyetujui |
| Dosen Pembimbing 2 | : Elisabeth Marsella, S.S., M.Li. | Telah Menyetujui |
| Tim Penguji | | |
| Penguji 1 | : FL. Spty Rahayu, S.T.,M.Kom. | Telah Menyetujui |
| Penguji 2 | : Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. | Telah Menyetujui |
| Penguji 3 | : Julius Galih Prima Negara, S.Kom, M.T.I | Telah Menyetujui |

Yogyakarta, 26 Juli 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PENYATAAN
Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Stefent Tauran
NPM : 191710071
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri
Judul Penelitian : ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *GAME LEAGUE OF LEGENDS*
: *WILD RIFT* DENGAN 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, 28 Juni 2023
Yang menyatakan,

Stefent Tauran
191710071

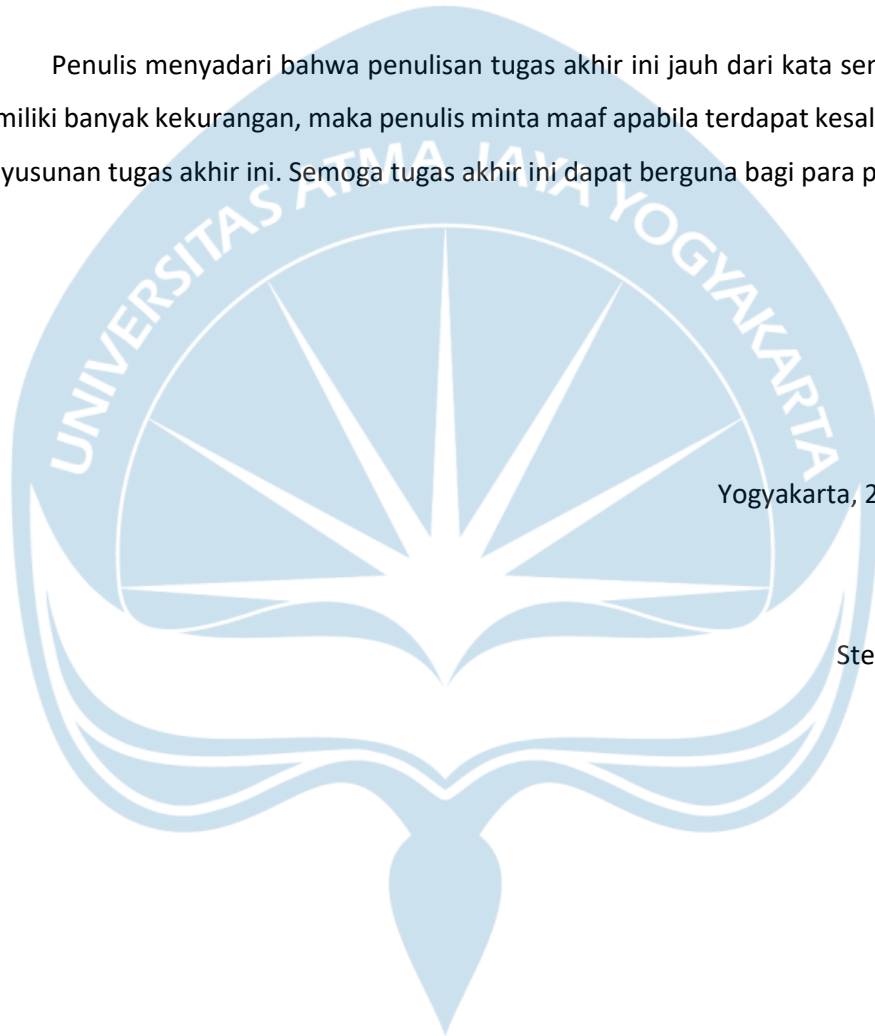
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian Tugas Akhir yang berjudul “Analisis *User Experience* pada *Game League Of Legends : Wild Rift* dengan Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*” dengan baik. Penulis menyelesaikan tugas akhir ini dengan bertujuan memenuhi salah satu syarat yang diperlukan untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Selama proses penulisan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Mami dan Papi yang setiap harinya senantiasa memberikan dukungan kepada penulis untuk tetap berjuang terus dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Dr. Florensia Spty Rahayu, S.T., M.Kom., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis serta memberikan saran dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Elisabeth Marsella, S.Si., M.Li., selaku dosen pembimbing II yang juga turut serta membimbing penulis dalam penyusunan penulisan tugas akhir sehingga dapat selesai dengan baik.
5. Untuk teman-teman seperjuangan dari masa awal kuliah hingga penyusunan tugas akhir ini terutama Frenzen Chanesha, Puspita Mahanani, Vincentius Claudio, Lukas William, Yohanes Malvin Buntoro, Della Shandia Pratami serta beberapa teman kelas A angkatan 2019 lainnya. Terima kasih atas dukungan serta kenangan yang telah dilalui bersama selama perkuliahan ini.
6. Untuk teman-teman dekat SMA yaitu Juan Lie, Kevin VP dan Leonardho yang selalu senantiasa hadir menemani dan memberi dukungan terhadap penulis. Saya mengucapkan terima kasih banyak atas dukungan dan kenangannya. Juga terima kasih kepada teman SMA berinisial E yang selama ini selalu menjadi pendengar dan pemberi saran yang baik untuk penulis.

7. Untuk teman-teman Jogja terutama Hafizh Daffa, Michael ADW, dan Rajasa yang selalu hadir menemani penulis. Saya mengucapkan terima kasih banyak atas kenangan yang telah dilalui selama penulis berada di Jogja.
8. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, dengan ini saya selaku penulis terima kasih banyak atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan, maka penulis minta maaf apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi para pembaca.



Yogyakarta, 28 Juni 2023

Stefent Tauran

ABSTRAK

League of Legends : Wild Rift merupakan *game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) pada *platform smartphone* yang dikembangkan oleh perusahaan *Riot Games* pada bulan Oktober tahun 2020. *Game* ini diciptakan berdasarkan *game* pendahulunya yang telah muncul terlebih dahulu pada *platform komputer* yaitu *League of Legends*. Meski *game League of Legends : Wild Rift* telah muncul lebih dari dua tahun, namun angka pemain aktifnya tidak dapat mengalahkan *game* kompetitornya yaitu *Mobile Legends*. Selain itu, *rating* yang dimiliki oleh *game* ini pada *PlayStore* dan *AppStore* bisa terbilang rendah yakni *rating* 3,4 pada *PlayStore* dan *rating* 3,6 pada *AppStore*, di mana tidak sedikit pemainnya memiliki keluhan terhadap berbagai macam permasalahan yang muncul saat *game* ini dimainkan. Penelitian ini dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui apa saja permasalahan yang muncul saat dimainkan serta rekomendasi yang dapat diberikan terhadap masalah yang muncul. Metode yang digunakan adalah *enhanced cognitive walkthrough*, di mana hal ini berfokus pada *user experience* pemain dalam memainkan *game* ini serta apa saja *feedback* yang muncul. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara terhadap 20 responden baik secara *online* maupun *offline* berdasarkan skenario *enhanced cognitive walkthrough* yang telah dirancang sebelumnya. Hasil analisis matriks *enhanced cognitive walkthrough* yakni secara keseluruhan *game* ini ini tidak begitu ramah untuk pengguna yang benar-benar baru terjun ke dalam *game MOBA*.

Kata Kunci : *user experience, League of Legends : Wild Rift, enhanced cognitive walkthrough*

DAFTAR ISI

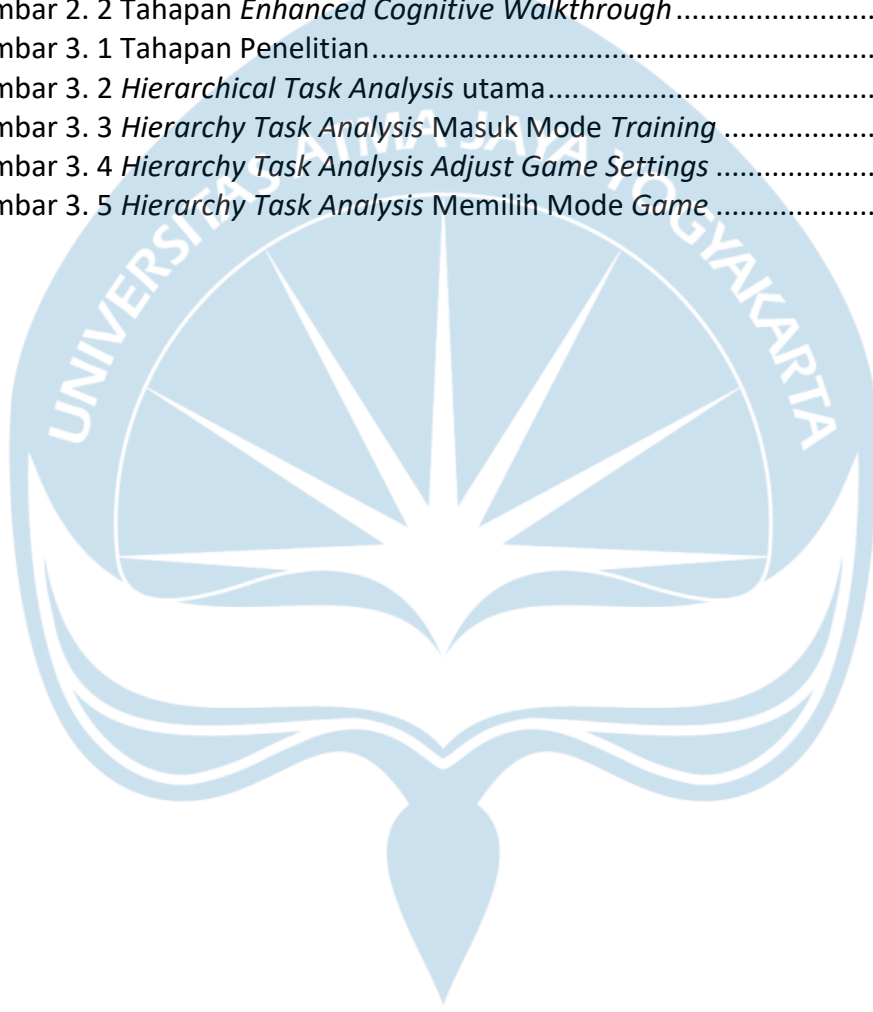
| | |
|--|------|
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| LEMBAR PENYATAAN | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| ABSTRAK | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3 Pertanyaan Penelitian | 4 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Batasan Masalah | 4 |
| 1.6 Manfaat Penelitian..... | 5 |
| 1.7 Bagan Keterkaitan | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 Studi Sebelumnya..... | 6 |
| 2.2 Dasar Teori | 12 |
| 2.2.1 User Interface..... | 12 |
| 2.2.2 User Experience | 13 |
| 2.2.3 Enhanced Cognitive Walkthrough..... | 14 |
| 2.2.4 Hierarchical Task Analysis | 16 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 18 |
| 3.1 Waktu Penelitian..... | 18 |
| 3.2 Metode Penelitian..... | 18 |
| 3.3 Tahapan Penelitian..... | 18 |
| 3.3.1 Studi Literatur | 19 |
| 3.3.2 Penentuan Responden | 20 |
| 3.3.3 Perancangan Skenario <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i> | 21 |
| 3.3.4 Pengumpulan Data..... | 29 |
| 3.3.5 Analisis Hasil Wawancara dan Data Matriks dengan Metode <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i> | 30 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 33 |
| 4.1 Analisis Hasil Wawancara..... | 33 |
| 4.2 Analisis Data Matriks..... | 39 |

| | | |
|----------------------------------|-----------------|-------------------------------------|
| 4.3 | Pembahasan..... | 50 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | | 55 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 55 |
| 5.2 | Saran..... | 55 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | 57 |
| LAMPIRAN | | Error! Bookmark not defined. |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan | 5 |
| Gambar 2. 1 Tahapan <i>Cognitive Walkthrough</i> | 15 |
| Gambar 2. 2 Tahapan <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i> | 16 |
| Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian..... | 19 |
| Gambar 3. 2 <i>Hierarchical Task Analysis</i> utama..... | 22 |
| Gambar 3. 3 <i>Hierarchy Task Analysis</i> Masuk Mode <i>Training</i> | 23 |
| Gambar 3. 4 <i>Hierarchy Task Analysis</i> <i>Adjust Game Settings</i> | 24 |
| Gambar 3. 5 <i>Hierarchy Task Analysis</i> Memilih Mode <i>Game</i> | 24 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu | 8 |
| Tabel 3. 1 Daftar Tugas | 21 |
| Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan [18]..... | 26 |
| Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Versi 2..... | 27 |
| Tabel 3. 4 <i>Grading Failure/Success</i> [18]..... | 27 |
| Tabel 3. 5 Kategori Masalah [18] | 28 |
| Tabel 3. 6 Matriks A | 30 |
| Tabel 3. 7 Matriks B | 31 |
| Tabel 3. 8 Matriks C | 31 |
| Tabel 3. 9 Matriks D | 31 |
| Tabel 3. 10 Matriks E | 32 |
| Tabel 4. 1 Hasil Wawancara | 34 |
| Tabel 4. 2 Analisis <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i> | 36 |
| Tabel 4. 3 Hasil Matriks A..... | 41 |
| Tabel 4. 4 Hasil Matriks B..... | 42 |
| Tabel 4. 5 Hasil Matriks C..... | 44 |
| Tabel 4. 6 Hasil Matriks D..... | 46 |
| Tabel 4. 7 Hasil Matriks E..... | 47 |
| Tabel 4. 8 Rekap Matriks A-E..... | 49 |