

Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough

I Nyoman Tri Anindia Putra¹, I Kadek Mahesa Chandra Qinantha¹, Tjokorda Istri Agung Pandu Yuni Maharani¹

¹Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Bali, Indonesia
Email: trianindiaputra@instiki.com, mahesachandra242@gmail.com, yunimaha20@gmail.com

Article Info

Received: 22 June 2023

Accepted: 27 September 2023

Published: 30 September 2023

ABSTRAK

Mobile Legends adalah permainan online bergaya MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton Developer. Game ini berupa aplikasi yang dapat diakses melalui ponsel *android* maupun *IOS*. Dalam Mobile Legends, pemain membentuk tim lima orang dan bersaing satu sama lain dalam pertempuran real-time. Setiap pemain memilih hero yang unik untuk dikendalikan, masing-masing dengan kemampuan dan gaya bermain mereka sendiri. Tujuan permainan ini adalah untuk menghancurkan markas musuh, sambil mempertahankan markas anda sendiri. Hal itu merupakan kesempatan untuk membuat permainan dikenal dan sukses di pasar. Ada satu ilmu yang bisa menentukan permainan ini sukses dipasar, hal itu memiliki istilah pengalaman pengguna (*User Experience*). Pengalaman Pengguna (*User Experience*) adalah bagian yang sangat penting dalam pembuatan game. Pengalaman pengguna (*User Experience*) memiliki antarmuka pengguna (*User Interface*), antarmuka pengguna (*User Interface*) adalah ilmu yang mempelajari penampilan (*Visualisasi*). Untuk mengetahui apakah tampilan dari game Mobile Legend cukup baik, dilakukan analisis dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*. Metode *Cognitive Walkthrough* adalah suatu teknik evaluasi desain yang digunakan untuk mengidentifikasi kesulitan yang mungkin dialami pengguna dalam menggunakan sebuah produk atau sistem. Metode ini merupakan metode yang tepat digunakan untuk penelitian jurnal ini dibandingkan metode yang lain. Tujuan dari adanya penelitian jurnal ini adalah membuktikan apakah permainan Mobile Legend mudah dipahami oleh pemain pemula.

Kata kunci : *mobile legend, metode cognitive walkthrough, user interface, user experience*

ABSTRACT

Mobile Legends is an online MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) game developed and published by Moonton Developer. This game is available as a mobile application accessible on both Android and iOS devices. In Mobile Legends, players form teams of five individuals and compete against each other in real-time battles. Each player selects a unique hero to control, each with their own abilities and playstyles. The objective of the game is to destroy the enemy's base while defending your own. This presents an opportunity to make the game known and successful in the market. One critical aspect that can determine the success of this game in the market is User Experience (UX). User Experience encompasses User Interface (UI), which is the field that studies visual aesthetics. To assess whether the visual design of the Mobile Legends game is adequate, an analysis is conducted using the Cognitive Walkthrough method. The Cognitive Walkthrough method is an evaluation technique used to identify difficulties that users might encounter when using a product or system. This method is chosen as the most suitable for this research journal compared to other methods. The objective of this research journal is to prove whether the Mobile Legends game is easily understandable by novice players.

Keywords : *mobile legend, cognitive walkthrough method, user interface, user experience*

1. PENDAHULUAN

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk tujuan hiburan, rekreasi, atau pendidikan. Permainan dapat dimainkan oleh individu atau kelompok dengan aturan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sejak zaman prasejarah, permainan telah menjadi bagian yang signifikan dalam budaya manusia dan terus berkembang sampai sekarang dengan berbagai jenis dan bentuk (Veldman et al. 2018).

Tampilan dalam permainan digital dapat disebut sebagai antarmuka (*User Interface*). Antarmuka (*User Interface*) merupakan representasi visual atau komponen dari Game digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan game. Setiap elemen seperti gambar, teks, petunjuk, dan tombol adalah bagian dari antarmuka (*User Interface*) (Fauzia et al. 2016). Ada metode yang dapat digunakan untuk menganalisis antarmuka (*User Interface*): *Cognitive Walkthrough (CW)*. *CW* memiliki metode serupa untuk evaluasi antarmuka pengguna melalui eksperimen dan penelitian (Putra 2018). Namun, *CW* berbeda dalam fase pengumpulan data dari uji coba dan penelitian ini. *CW* melibatkan responden yang belum berpengalaman dalam permainan tersebut (Mayor 2018).

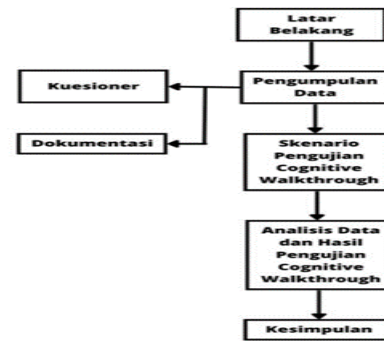
Mobile Legend: Bang Bang adalah game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) populer yang dikembangkan oleh Moonton. Game ini dimainkan secara online di platform mobile seperti *Android* dan *iOS*. Dalam permainan Mobile Legend, terdiri dari dua tim yang masing-masing timnya terdiri dari lima pemain, masing-masing tim berusaha untuk menghancurkan markas tim lawan sambil melindungi markas mereka sendiri. Pemain memilih karakter atau hero dengan keahlian dan kemampuan yang berbeda untuk membantu tim mereka memenangkan pertandingan (Muslim et al. 2022). Mobile Legend memiliki fitur yang memudahkan pemain bermain bersama teman mereka atau orang yang mereka temui secara online melalui mode permainan tim, dan juga menawarkan turnamen dan acara khusus untuk pemainnya. Game ini populer di berbagai negara dan itu menjadi salah satu permainan paling populer di genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) pada *platform mobile* (Arif and Aditya 2022).

Istilah "user experience" pertama kali diperkenalkan oleh Don Norman, seorang mantan wakil presiden *Apple Inc.* yang diakui sebagai pionir dalam desain yang berfokus pada pengguna, rekayasa kegunaan, desain, dan ilmu kognitif (Nurtsani and Sarvia 2022). Menurut *ISO 9241-210*, *user experience* dapat didefinisikan sebagai pengamatan dan reaksi yang muncul dari penggunaan sistem, produk, atau layanan tertentu (Putra et al. 2021). Pada saat ini, *user experience* telah mengalami kemajuan dalam berbagai aspek (Akbar, Az-Zahra, and Brata 2019). Contohnya, terdapat kemudahan dalam bangun tidur karena alarm yang berhenti dengan sekali tekan, kemudahan dalam menyiapkan kopi dengan alat pembuat kopi yang praktis dan beroperasi dengan sekali tekan, dan start kendaraan satu sentuhan yang mudah (entri tanpa kunci) dan mesin langsung menyala (Kadek Risma Juniantari and Tri Anindia Putra 2021). Selain itu, pengalaman pengguna juga melibatkan kemudahan dalam berbelanja dengan menggunakan satu kartu untuk semua barang, dan bahkan tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga melibatkan

memberi makan hewan peliharaan (Pandusarani, Brata, and Jonemaro 2018).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian permainan mobile legend ini dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahapan pertama yaitu Metode Pengumpulan Data, Skenario Pengujian *Cognitive Walkthrough* kemudian, Analisis Data dan Hasil Pengujian *Cognitive Walkthrough*, kemudian tahapan terakhir pengambilan kesimpulan.



Gambar 1. Bagan metodologi

2.1. PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan dalam proses penelitian "Analisis *User Experience* pada *Game Mobile Legend* dengan Metode *Cognitive Walkthrough*" beserta mengumpulkan data primer dan sekunder. Dalam pengumpulan data primer untuk proses analisis *user experience* pada game Mobile Legend dengan metode *Cognitive Walkthrough* dengan satu metode yaitu dengan metode kuisisioner. Dalam metode ini, kuisisioner digunakan untuk mendapatkan data dengan menggunakan hak angket yang bersifat terbuka (Astari and Putra 2021), dimana hak angket diberikan kepada masyarakat umum (Tri and Putra 2021), dengan cara beri tanda centang pada kolom atau tempat pada setiap pertanyaan. Adapun beberapa metode dalam pengumpulan data sekunder yaitu sebagai berikut: Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa foto pada saat uji coba dilakukan.

2.2. SKENARIO PEGUJIAN COGNITIVE WALKTHROUGH

Cognitive Walkthrough digunakan untuk menggambarkan serangkaian tugas yang telah dirancang dan akan diuji dalam proses pengujian. Rancangan tugas dimulai dari paling gampang hingga yang paling kompleks. Setelah itu, pertanyaan dan tugas yang diajukan kepada responden untuk menolong penelitian jurnal dengan menggunakan metode yang sesuai. Berikut ini adalah langkah-langkah pengujian secara umum:

1. Mencari dua responden yang termasuk dalam kelompok pemain pemula (*Newbie*). Setiap responden memiliki persyaratan khusus. Persyaratan khusus untuk responden pemain pemula (*Newbie*) adalah orang awam atau orang yang belum pernah memainkan game Mobile Legend. Mereka akan diuji menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.

2. Hanya satu jenis tipe permainan dari banyak jenis tipe permainan dalam game *Mobile Legend* yang akan diuji. Jenis tipe permainan yang paling populer adalah *Classic*, sehingga hanya tipe permainan *Classic* yang akan diuji.
3. Memberikan tugas kepada masing-masing responden untuk dikerjakan.
4. Mengumpulkan tugas yang diberikan dan mengevaluasi hasil dari tugas tersebut.
5. Setelah pengevaluasian selesai, dilakukan tahap analisis. Tahap ini sangat penting karena menjadi inti untuk menentukan apakah ada perbaikan yang perlu dilakukan pada *User Experience* dan *User Interface*.
6. Fase Rekomendasi Peningkatan meliputi aspek pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna yang perlu ditingkatkan di *Mobile Legend*.
7. Tahap terakhir berisi kesimpulan dari penelitian ini.

2.3. ANALISIS DATA

Dalam proses pembuatan jurnal ini penyusun melakukan penelitian secara langsung dengan tujuan mengumpulkan data dan informasi. Adapun pembahasan hasil pengumpulan data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut.

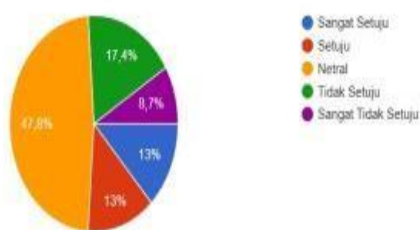
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL PENGUMPULAN DATA

1. Data Primer

Adapun hasil dari pengumpulan data primer (kuisisioner) dari pengalaman seseorang bermain *game mobile legend* adalah sebagai berikut:

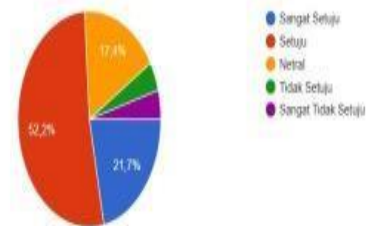
Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menavigasi menu utama game Mobile Legends?
23 jawaban



Gambar 2. Hasil pertanyaan 1

Pada soal ini membahas mengenai “Apakah anda mengalami kesulitan dalam menavigasi menu utama *game Mobile Legend*?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 8,7% sangat tidak setuju, 17,4% tidak setuju, 47,8% netral, 13% setuju dan 13% sangat setuju, jadi bisa dikatakan responden terbanyak menjawab “netral” dalam menavigasikan menu utama pada *Mobile Legend*.

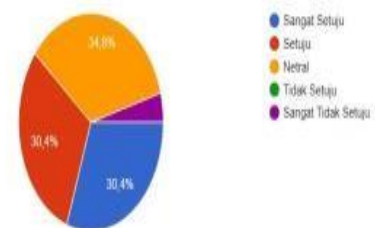
Apakah Anda merasa terganggu dengan adanya jeda yang terlalu lama saat memuat layar permainan?
23 jawaban



Gambar 3. Hasil pertanyaan 2

Pada soal ini membahas mengenai “Apakah anda merasa terganggu dengan adanya jeda yang terlalu lama saat memuat layar permainan?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 4,3% tidak setuju, 17,4% netral, 52,2% setuju dan 21,7% sangat setuju, jadi bisa dikatakan responden terbanyak menjawab “setuju” apabila adanya jeda saat memuat layar permainan adalah hal yang mengganggu.

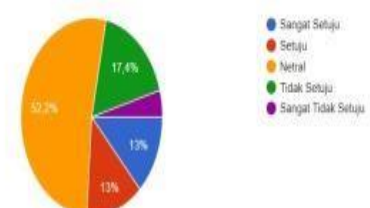
Apakah Anda sering mengalami keterlambatan atau lag saat bermain Mobile Legends?
23 jawaban



Gambar 4. Hasil pertanyaan 3

Pada soal ini membahas mengenai “Apakah anda sering mengalami keterlambatan (*Lag*) saat bermain *Mobile Legend*?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 0% tidak setuju, 34,8% netral, 30,4% setuju dan 30,4% sangat setuju, jadi kesimpulan dari presentase diatas banyak responden yang menjawab netral, setuju, dan sangat setuju. Hal ini dapat dinyatakan sebagian besar responden sering mengalami keterlambatan (*Lag*) saat bermain *Mobile Legend*. Untuk pernyataan responden yang satu ini dapat dipengaruhi dua faktor, yang pertama kendala jaringan yang dimiliki oleh masing masing responden, yang kedua dipengaruhi oleh server dari pihak *game Mobile Legend*.

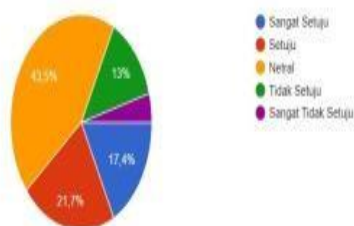
Apakah Anda merasa frustrasi dengan tampilan dan desain karakter yang kurang jelas dalam game Mobile Legends?
23 jawaban



Gambar 5. Hasil pertanyaan 4

Pada soal ini membahas mengenai “Apakah Anda merasa frustrasi dengan tampilan dan desain karakter yang kurang jelas dalam *game Mobile Legend*?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 17,4% tidak setuju, 52,2% netral, 13% setuju dan 13% sangat setuju, jadi bisa dikatakan responden menjawab “netral” ketika merasa frustrasi dengan tampilan dan desain karakter yang kurang jelas dalam *game Mobile Legends*.

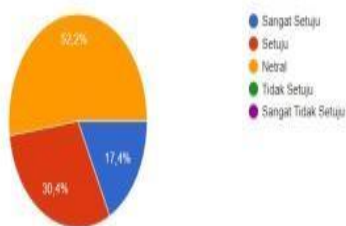
Apakah Anda merasa kecewa dengan kualitas grafis dan efek visual yang kurang memuaskan dalam game Mobile Legends?
23 jawaban



Gambar 6. Hasil pertanyaan 5

Pada soal ini membahas mengenai “Apakah Anda merasa kecewa dengan kualitas grafis dan efek visual yang kurang memuaskan dalam *game Mobile Legend*?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 13% tidak setuju, 43% netral, 21,7% setuju dan 17,4% sangat setuju, jadi bisa dikatakan responden terbanyak menjawab “netral” ketika merasa kecewa dengan kualitas grafis dan efek visual yang kurang memuaskan dalam *game Mobile Legends*.

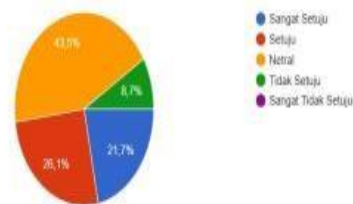
Bagaimana pendapat Anda tentang kemudahan menavigasi menu utama dalam game Mobile Legends?
23 jawaban



Gambar 7. Hasil pertanyaan 6

Pada soal ini membahas mengenai “Bagaimana pendapat Anda tentang kemudahan menavigasi menu utama dalam *game Mobile Legend*?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 0% sangat tidak setuju, 0% tidak setuju, 52,2% netral, 30,4% setuju dan 17,4% sangat setuju, jadi bisa dikatakan responden terbanyak menjawab “netral” ketika berpendapat tentang kemudahan menu utama *game Mobile Legends*.

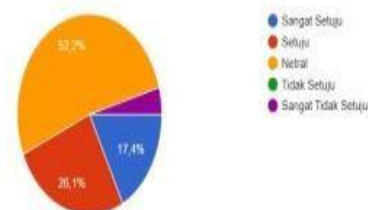
Apakah Anda puas dengan kecepatan memuat layar permainan saat bermain Mobile Legends?
23 jawaban



Gambar 8. Hasil pertanyaan 7

Pada soal ini membahas mengenai “Apakah Anda puas dengan kecepatan memuat layar permainan saat bermain *Mobile Legend*?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 0% sangat tidak setuju, 8,7% tidak setuju, 43,5% netral, 26,1% setuju dan 21,7% sangat setuju, jadi bisa dikatakan responden terbanyak menjawab “netral” ketika ditanyakan tentang kepuasan kecepatan saat memuat layar permainan saat bermain *Mobile Legends*. Untuk pernyataan responden yang satu ini dapat dipengaruhi tiga faktor, yang pertama kendala jaringan yang dimiliki oleh masing masing responden, yang kedua dipengaruhi oleh server dari pihak *game Mobile Legend*, yang ketiga dipengaruhi perangkat (*Device*) yang digunakan oleh responden.

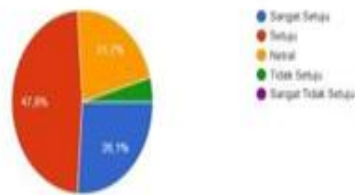
Bagaimana pengalaman Anda dalam hal kestabilan jaringan saat bermain Mobile Legends?
23 jawaban



Gambar 9. Hasil pertanyaan 8

Pada soal ini membahas mengenai “Bagaimana pengalaman Anda dalam hal kestabilan jaringan saat bermain *Mobile Legend*?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 0% tidak setuju, 52,2% netral, 26,1% setuju dan 17,4% sangat setuju, jadi bisa dikatakan responden terbanyak menjawab “netral” ketika ditanya tentang pengalaman dalam kestabilan jaringan saat bermain *Mobile Legend*. Untuk pernyataan responden yang satu ini dapat dipengaruhi dua faktor, yang pertama kendala jaringan yang dimiliki oleh masing masing responden, yang kedua dipengaruhi oleh *server* dari pihak *game Mobile Legend*.

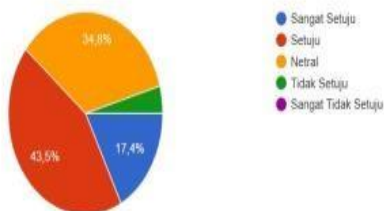
Apakah Anda menyukai tampilan dan desain karakter yang jelas dan menarik dalam game Mobile Legends?
23 jawaban



Gambar 10. Hasil pertanyaan 9

Pada soal ini membahas mengenai “Apakah Anda menyukai tampilan dan desain karakter yang jelas dan menarik dalam game *Mobile Legends*?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 0% sangat tidak setuju, 4,3% tidak setuju, 21,7% netral, 47,8% setuju dan 26,1% sangat setuju, jadi bisa dikatakan responden terbanyak menyatakan “setuju” atau menyukai tampilan dan desain karakter yang jelas dan menarik dalam game *Mobile Legends*.

Bagaimana pendapat Anda tentang kualitas grafis dan efek visual yang memukau dalam game Mobile Legends?
23 jawaban



Gambar 11. Hasil pertanyaan 10

Pada soal ini membahas mengenai “Bagaimana pendapat Anda tentang kualitas grafis dan efek visual yang memukau dalam game *Mobile Legends*?” Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 0% sangat tidak setuju, 4,3% tidak setuju, 34,8% netral, 43,5% setuju dan 17,4% sangat setuju, jadi bisa dikatakan responden terbanyak menyatakan “setuju” atau menyukai kualitas grafis dan efek visual yang memukau dalam game *Mobile Legend*.

2. Data Sekunder

Adapun hasil dari pengumpulan data sekunder (dokumentasi) dalam proses “Analisis *User Experience* Pada Game *Mobile Legends* Dengan Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*” didapat dengan dokumentasi yaitu, saat melakukan observasi maupun wawancara yang akan di lampirkan dibawah ini.



Gambar 12. Hasil data sekunder 1



Gambar 13. Hasil data sekunder 2



Gambar 14. Hasil data sekunder 3

Setelah pengumpulan data tercapai dan selesai, evaluasi antarmuka (*Interface*) akan dilaksanakan. Data yang diperoleh berasal dari dua responden yang menguji antarmuka (*Interface*) permainan *Mobile Legend*, dengan menggunakan metode yang telah ditentukan. Data yang dikumpulkan mencakup urutan tugas, kolom alasan saat menjalankan tugas, dan tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas tersebut. Selanjutnya, data dari kedua kelompok responden digabung dan disortir. Setelah penggabungan dan pengurutan, data tersebut akan dianalisis lebih detail dengan menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil evaluasi antarmuka (*Interface*), ditemukan antarmuka (*Interface*) yang sesuai untuk objek penelitian. Rekomendasi dapat berupa perubahan letak tombol, warna tombol, kejelasan terhadap penjelasan pada game yang dipelajari dan tampilannya. Sebuah kesimpulan ditarik ketika semua tahap pengujian berhasil diselesaikan.

Langkah ini merupakan langkah terakhir yang berisi saran cara memperbaiki *error* pada *game Mobile Legend* dan menyelesaikan penulisan terkait metode *Cognitive Walkthrough*.

3.2 HASIL SKENARIO PENGUJIAN

Pada skenario pengujian, akan dilaksanakan dan dijelaskan secara rinci langkah-langkah yang teratur untuk melakukan pengujian. Keberhasilan pengujian tergantung pada keseluruhan prosedur yang sesuai dengan metode pengujian yang ditentukan. Kelengkapan pengujian mencakup semua tugas dan tahapan yang diuji, mulai dari memulai permainan *Mobile Legend* hingga menyelesaikannya. Terstrukturinya pengujian berarti bahwa setiap tahap harus dijalani dengan urutan yang benar, dan jika terdapat kelalaian pada satu tahap, proses harus diulang dari awal.

1. Persiapan Pengujian

Pengujian ini melibatkan beberapa tahapan yang harus dilakukan sebelumnya. Persiapan merupakan bagian yang sangat penting saat pengujian, karena jika persiapan kurang maksimal, dapat berdampak pada hasil tugas yang diberikan kepada peserta yang akan diuji. Persiapan terdiri dari beberapa elemen, termasuk persiapan alat yang digunakan oleh peserta tes, serta tempat dan waktu tes. Perangkat merupakan persiapan pertama yang harus disiapkan. HP iPhone X yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) HP Apple A11 Bionic dengan konfigurasi Chipset Apple A11 Bionic (10 nm), CPU Hexa-core 2.39 GHz (2x Monsoon + 4x Mistral) dan GPU Apple GPU (three-core graphics).
- 2) HP Kamera 12 MP dengan konfigurasi sensor 12 MP, $f/1.8$, 28mm (wide), $1/3"$, $1.22\mu\text{m}$, dual pixel PDAF, OIS 12 MP, $f/2.4$, 52mm (telephoto), $1/3.4"$, $1.0\mu\text{m}$, PDAF, OIS, 2x optical zoom.
- 3) Layar Super Retina OLED, HDR10, Dolby Vision, 625 nits (typ), 5.8 inches, 84.4 cm² (~82.9% screentobody ratio), 1125 x 2436 pixels, 19.5:9 ratio (~458 ppi density).

Variasi perangkat yang digunakan dapat memengaruhi hasil pengujian, karena setiap perangkat di dunia ini memiliki spesifikasi yang beragam dan kelebihan serta kelemahan yang berbeda. Oleh karena itu, penting bahwa perangkat yang digunakan sebagai sarana dalam pengujian harus seragam untuk semua responden, agar hasil yang optimal dapat dicapai.

2. Tempat dan Waktu

Persiapan kedua dalam melaksanakan pengujian adalah menentukan tempat dan waktu yang sesuai. Lokasi pengujian terletak di alamat Jl. Tukad Irawadi, Gg. XXV, No.36 yang dipilih berdasarkan ketersediaan koneksi internet. Pentingnya waktu tidak boleh diabaikan, karena jika pengujian dilakukan saat responden dalam kondisi lelah atau setelah melakukan banyak aktivitas, hasilnya tidak

akan optimal. Oleh karena itu, waktu yang tepat untuk pengujian adalah saat responden dalam keadaan segar dan energik. Waktu yang tepat adalah saat mereka memulai aktivitas pada pagi hari, jadi pengujian dilakukan pada pukul 09.00 pagi.

3. Tugas yang Diberikan

Tugas atau pekerjaan yang diberikan memerlukan urutan yang teratur karena setiap tahapannya saling terkait.

Rules

1. Tim: Mode *Classic* dimainkan dengan tim 5 pemain versus tim 5 pemain.
2. Tujuan Utama: Tujuan utama dalam mode *Classic* adalah menghancurkan Tower (*Nexus*) musuh, yang terletak di basis mereka. Untuk mencapai tujuan ini, tim harus bekerja sama, mengalahkan lawan, dan menghancurkan menara serta pertahanan musuh di sepanjang jalur. Harus memilih hero yang berbeda, sehingga tim memiliki komposisi yang seimbang.
3. Jalur-Jalur (*Lanes*): Map dalam mode *Classic* terdiri dari tiga jalur: *Top* (Atas), *Mid* (Tengah), dan *Bottom* (Bawah). Setiap pemain biasanya bertanggung jawab atas satu jalur (*Lane*) tertentu. Masing-masing jalur (*Lane*) memiliki menara dan pertahanan yang harus dilawan.
4. Pengumpulan Emas dan Pengalaman: Selama permainan, pemain harus mengumpulkan emas dengan membunuh musuh, minion, atau menjalankan tugas-tugas tertentu. Emas digunakan untuk membeli item yang meningkatkan kekuatan hero. Selain itu, pemain juga akan mendapatkan pengalaman untuk meningkatkan level hero mereka.
5. Kerjasama Tim: Kerjasama tim sangat penting dalam mode *Classic*. Pemain harus saling membantu, memberikan bantuan saat dibutuhkan, mengatur strategi, dan berkomunikasi dengan baik untuk mencapai kemenangan.
6. Penalti AFK (*Away From Keyboard*): Dalam mode *Classic*, pemain yang meninggalkan permainan (*AFK*) atau tidak aktif untuk jangka waktu tertentu akan diberikan penalti, seperti penurunan skor peringkat atau waktu hukuman sebelum dapat bergabung dalam permainan berikutnya.

Pilih Hero (*Select Hero*)

Setiap tim membutuhkan komposisi yang seimbang dari berbagai peran (*role*). Pastikan untuk memilih hero yang sesuai dengan peran yang diperlukan dalam tim, seperti *tank*, *marksman*, *mage*, *assassin*, atau *support*. Tujuannya adalah menciptakan keharmonisan dan sinergi di antara hero dalam tim.

Beli Item (*Buy Item*)

Dalam Mobile Legend, membeli item untuk hero adalah bagian penting dalam memperkuat kemampuan dan peran mereka di medan pertempuran. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam membeli item



Gambar 15. Buy Item

1. Kumpulkan Emas: Dalam permainan, kumpulkan emas dengan membunuh musuh, minion, atau menjalankan tugas-tugas tertentu. Emas adalah mata uang yang digunakan untuk membeli item.
2. Pilih Kategori: Di menu belanja, terdapat beberapa kategori item, seperti *Attack*, *Magic*, *Defense*, *Movement*, dan *Jungle*. Pilih kategori yang sesuai dengan kebutuhan hero dan peranmu dalam tim.
3. Pilih Item: Di dalam kategori, ada berbagai item yang tersedia. Baca deskripsi item, atribut, dan keunggulannya. Pertimbangkan kebutuhan hero, strategi tim, serta situasi permainan. Pilih item yang paling sesuai dengan karakteristik hero dan strategi yang ingin kamu gunakan.
4. Beli Item: Setelah memilih item, tap pada item yang diinginkan. Jika memiliki cukup emas, item akan dibeli dan langsung ditambahkan ke inventori hero.

Mekanika Permainan (Game Play)

Dalam Mobile Legend, *game play* umumnya terdiri dari beberapa tahapan dan aspek yang perlu diperhatikan:

1. Tahap Awal Permainan (*Early Game*): Tahap awal permainan adalah fase pengumpulan sumber daya (*farming*) dan pengembangan hero. Pada tahap ini, fokuslah untuk mengumpulkan emas dengan membunuh minion, monster hutan, dan membantu tim dalam mengambil tower pertama.
2. Jalur (*Lane*) dan Tim: Setiap pemain akan ditempatkan di jalur (*Lane*) yang berbedabeda di peta. Pemain perlu bekerja sama dengan tim untuk melindungi jalur (*Lane*) mereka, membantu pemain lain dalam pertempuran, dan mengatur serangan ke jalur (*Lane*) musuh.
3. Pertempuran Tim: Seiring berjalannya permainan, pertempuran tim menjadi penting. Pemain harus bekerja sama dengan tim untuk menghadapi lawan, melakukan kerjasama (*Gank*) ke jalur (*Lane*) musuh, serta memenangkan pertempuran tim untuk mendapatkan keunggulan.
4. Menara (*Turret*): Menara (*Turret*) adalah struktur pertahanan yang harus dihancurkan untuk mencapai tower utama (*Nexus*) musuh. Pastikan untuk

melindungi menara (*Turret*) tim sendiri, serta menghancurkan menara musuh dengan bantuan minion dan hero.

5. Tahap Terakhir (*Late Game*): Tahap akhir permainan, yang disebut *late game*, fokus pada pertempuran tim besar-besaran, dorong (*push*) ke basis musuh, dan menghancurkan tower utama (*Nexus*). Pemain harus tetap berkoordinasi dengan tim, menjaga lane yang lemah, dan memanfaatkan kelemahan musuh.

Akhir Permainan (End Game Classic)



Gambar 16. End Game Classic

Dalam mode *Classic* di Mobile Legends, akhir permainan (*End Game*) terjadi ketika salah satu tim berhasil menghancurkan tower utama (*Nexus*) musuh atau ketika salah satu tim menyerah. Tim yang berhasil menghancurkan tower utama (*Nexus*) musuh akan memenangkan permainan, sementara tim yang kehilangan tower utama (*Nexus*) akan menderita kekalahan.

4. Pertanyaan dan Jawaban

Tabel di bawah ini merupakan tabel Pertanyaan dan Jawaban yang menggambarkan jenis-jenis masalah yang mungkin timbul dalam permainan *Mobile Legend*. Dari berbagai masalah yang teridentifikasi, dapat disimpulkan bahwa ada sepuluh poin yang akan membantu meringankan analisis dan pengambilan kesimpulan.

Tabel 1. Pertanyaan dan jawaban

Pertanyaan	Penjelasan	Presentase	Ket.
Apakah anda mengalami kesulitan dalam menavigasi menu utama game <i>Mobile Legend</i> ?	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 8,7% sangat tidak setuju, 17,4% tidak setuju, 47,8% netral, 13% setuju dan 13% sangat setuju	Netral 47,8%	Responden ragu ragu ketika menentukan navigasi menu utama game <i>Mobile Legend</i>

Apakah anda merasa terganggu dengan adanya jeda yang terlalu lama saat memuat layar permainan?	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 4,3% tidak setuju, 17,4% netral, 52,2% setuju dan 21,7% sangat setuju	Setuju 52,2%	Responden merasa terganggu dengan adanya jeda yang terlalu lama saat memuat permainan
Apakah anda sering mengalami keterlambatan (<i>Lag</i>) saat bermain <i>Mobile Legend</i> ?	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 0% tidak setuju, 34,8% netral, 30,4% setuju dan 30,4% sangat setuju	Netral 34,8%	Responden merasa ragu ragu ketika mengalami keterlambatan atau lag pada saat bermain <i>Mobile Legend</i>
Apakah Anda merasa frustrasi dengan tampilan dan desain karakter yang kurang jelas dalam <i>game Mobile Legend</i> ?	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 17,4% tidak setuju, 52,2% netral, 13% setuju dan 13% sangat setuju	Netral 52,2%	Responden ragu ragu merasa frustrasi dengan tampilan dan desain yang kurang jelas
Apakah Anda merasa kecewa dengan kualitas grafis dan efek visual yang kurang memuaskan dalam <i>game Mobile Legend</i> ?	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 13% tidak setuju, 43% netral, 21,7% setuju	Netral 43%	Responden ragu ragu merasa kecewa dengan kualitas grafis dan efek visual yang kurang memuaskan

		dan 17,4% sangat setuju	
Bagaimana pendapat Anda tentang kemudahan menavigasi menu utama dalam <i>game Mobile Legend</i> ?	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 0% sangat tidak setuju, 0% tidak setuju, 52,2% netral, 30,4% setuju dan 17,4% sangat setuju	Netral 52,2%	Responden merasa ragu ragu kemudahan menavigasi menu utama dalam <i>game</i>
Apakah Anda puas dengan kecepatan memuat layar permainan saat bermain <i>Mobile Legend</i> ?	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 0% sangat tidak setuju, 8,7% tidak setuju, 43,5% netral, 26,1% setuju dan 21,7% sangat setuju	Netral 43,5%	Responden merasa ragu ragu dengan kepuasan kecepatan memuat layar permainan saat bermain <i>Mobile Legend</i>
Bagaimana pengalaman Anda dalam hal kestabilan jaringan saat bermain <i>Mobile Legend</i> ?	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 4,3% sangat tidak setuju, 0% tidak setuju, 52,2% netral, 26,1% setuju dan 17,4% sangat setuju	Netral 52,2%	Responden merasa ragu ragu dengan kestabilan jaringan saat bermain <i>Mobile Legend</i>
Apakah Anda menyukai tampilan dan desain karakter yang jelas dan menarik dalam	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 0% sangat tidak	Setuju 47,8%	Responden menyatakan setuju dan menyukai tampilan dan desain karakter yang jelas

game <i>Mobile Legend</i> ?	setuju,4,3% tidak setuju, 21,7% netral, 47,8% setuju dan 26,1% sangat setuju		dan menarik dalam game <i>Mobile Legend</i>
Bagaimana pendapat Anda tentang kualitas grafis dan efek visual yang memukau dalam game <i>Mobile Legend</i> ?	Dari pertanyaan tersebut responden menyatakan bahwa 0% sangat tidak setuju,4,3% tidak setuju, 34,8% netral, 43,5% setuju dan 17,4% sangat setuju	Setuju 43,5%	Responden setuju dan menyukai kualitas grafis dan efek visual yang memukau dalam game <i>Mobile Legend</i>

Analisis

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah pengisian kuesioner dan tugas adalah langkah analisis. Pada fase ini, tugas 1 sampai 5 yang dilakukan oleh responden dianalisis.

5. Latar Belakang Hasil Responden

Responden Pertama

- 1) Nama : I Gede Krisna Wiradinatha
- 2) Profesi : Pengusaha
- 3) Pengalaman Tentang *Game* : *Mobile Game*
- 4) Alasan Dipilih : Bermain *Mobile Legend* dengan tingkat keberhasilan yang rendah.



Gambar 17. Latar belakang hasil responden 1-1



Gambar 18. Latar belakang hasil responden 1-2

Banyak sekali masalah yang muncul pada peserta awal kelompok baru, karena mereka tidak familiar dengan aturan

dalam permainan *Mobile Legend*, tidak memperhatikan posisi yang tepat dalam pertempuran. Mereka mungkin terlalu dekat dengan musuh yang berbahaya atau tidak mendukung rekan tim dengan benar. Memahami peran masing-masing anggota tim dan mengatur posisi dengan bijak sangat penting. Pemain pemula cenderung terfokus hanya pada membunuh musuh tanpa memperhatikan tugas lainnya, seperti menghancurkan menara, menjaga jalur, atau membantu rekan tim. Hal ini dapat mengurangi efektivitas tim dan mengakibatkan kekalahan.

Responden Kedua

- 1) Nama : I Gede Igor Alegra Surya Putra
- 2) Profesi : Mahasiswa
- 3) Pengalaman Tentang *Game* : *Mobile Game*
- 4) Alasan Dipilih : Pernah bermain *Mobile Legend* dengan tingkat keberhasilan yang rendah



Gambar 19. Latar belakang hasil responden 2-1



Gambar 20. Latar belakang hasil responden 2-2

Terlalu jauh memasuki wilayah musuh tanpa memperhatikan posisi tim atau tingkat kekuatan mereka sendiri. Hal ini dapat membuat mereka mudah terjebak dalam perangkat atau menjadi sasaran empuk bagi musuh. Pemain pemula cenderung fokus terlalu banyak pada pertempuran langsung dan lupa memperhatikan peta. Mereka tidak menyadari pentingnya mengamati posisi musuh, menjaga jalur, dan membantu rekan tim dalam perangkat strategi.

Kelompok Pemula (*Newbie*) menghadapi berbagai kendala yang signifikan, dikarenakan minimnya pengalaman mereka dalam bermain *Mobile Legend*. Meskipun demikian, kendala yang dihadapi oleh responden pertama dan kedua berbeda. Responden pertama menghadapi kendala yang lebih banyak dibandingkan dengan responden kedua. Salah satu faktor penyebabnya adalah sikap cuek yang dimiliki oleh responden pertama, yang membuatnya acuh terhadap tutorial atau panduan yang tersedia. Bagi responden pertama, hal yang lebih penting adalah kesenangan dalam bermain, dengan fokus pada pencapaian membunuh (*kill*) dan dominasi dalam

permainan. Untuk responden kedua cenderung tergesa gesa tanpa memperhitungkan strategi. Dalam kesimpulan analisis, dicari penyebab dan faktor yang berkontribusi terhadap berbagai permasalahan dalam setiap tugas dan kuesioner yang dilakukan. Selain itu, ditemukan bahwa kepribadian dan rutinitas sehari-hari responden juga memiliki pengaruh terhadap hasil pengujian.

3.3 REKOMENDASI PERBAIKAN

Berdasarkan hasil evaluasi antarmuka (*Interface*), ditemukan antarmuka (*Interface*) yang sesuai untuk objek penelitian. Rekomendasi dapat berupa perubahan letak tombol, warna tombol, kejelasan terhadap penjelasan pada game yang dipelajari dan tampilannya.

Berdasarkan kuisisioner yang ada pada hasil analisis data primer, 6 pertanyaan menyangkut tentang tampilan dari game mobile legend, diantaranya pertanyaan no. 1,4,5,6,9 dan 10. Sebagian besar menyatakan netral atau ragu-ragu terhadap pendapat tampilan mobile legend itu sendiri. Dalam pembahasan soal no.1 yang menyatakan tentang “Apakah anda mengalami kesulitan dalam menavigasikan menu utama game mobile legend” sebagian besar menjawab setuju, dan mengalami kesulitan dalam menavigasikan menu utama mobile legend. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini butuh perbaikan dalam menu utama pada mobile legend, agar mudah untuk dinavigasikan oleh responden. Dan juga pada menu utama dari permainan mobile legend akan lebih baik untuk disederhanakan agar nantinya pemain pemula mampu untuk menavigasikan menu utama pada permainan mobile legend.



Gambar 21. Rekomendasi perbaikan

4. KESIMPULAN

Pemain pemula cenderung terfokus hanya pada membunuh musuh tanpa memperhatikan tugas lainnya, seperti menghancurkan menara, menjaga jalur, atau membantu rekan tim. Hal ini dapat mengurangi efektivitas tim dan mengakibatkan kekalahan. Kesabaran adalah kunci dalam Mobile Legend. Pemain pemula sering kali terburu-buru dalam melakukan tindakan atau memulai pertempuran tanpa menunggu momen yang tepat. Seperti hasil dari uji coba yang telah terlaksana dua responden memiliki kendalanya masing masing. Hal ini dapat dilihat dari cara mereka bermain, serta banyaknya fitur fitur yang kurang jelas mengakibatkan responden bermain secara asal, tanpa memahami fungsi dari fitur permainan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Revianda Amrullah, Hanifah Muslimah Az-Zahra, and Komang Candra Brata. 2019. “Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3(2): 1660–68.
- Andalas, Ronald Raihan, and Muhamad Azrino Gustalika. 2022. “Evaluasi Usability Google Meet Pada Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough (Cw) Dan System Usability Scale (Sus).” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 6(2): 601–8.
- Arif, Muhammad, and Sandy Aditya. 2022. “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang.” *Journal of Intercultural Communication and Society* 1(01): 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>.
- Astari, Ida A G R W, and I Nyoman T Putra. 2021. “Analisis Sistem Informasi Kemdikbud Pada SD Negeri 2 Dawan Klod Dengan System Usability Scale.” *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)* 4(1): 23–30.
- Fauzia, Syifa et al. 2016. “Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.Com Dengan Teknik Flat Design Pada Pt. Selaras Utama Internasional.” *Jurnal Teknik Informatika* 9(2): 148–57.
- Kadek Risma Juniantari, Ni, and I Nyoman Tri Anindia Putra. 2021. “Analisis Sistem Informasi Dpmpstp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire.” *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)* 4(1): 31–37.
- Maryati, Ira, Firman Ardiansyah, and Wisnu Ananta Kusuma. 2014. “Pengujian Cognitive Walkthrough Antarmuka Perpustakaan Digital (e-Library) Pusat Dokumentasi Dan Informasi Ilmiah - LIPI (PDII-LIPI).” *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi* 35(1 Juni): 25–40. <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/75761?show=full>.
- Mayor, Y F. 2018. “Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Akademik Universitas.” : 6–9. <http://e-journal.uajy.ac.id/17322/>.
- Muslim, Drajat Khoirul, Eriq Muhammad, Adams Jonemaro, and Tri Afirianto. 2022. “Evaluasi User Experience Pada Game Mobile Legend Menggunakan Cognitive Walkthrough.” 6(6): 2567–72. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Nurtsani, Nafis, and Elty Sarvia. 2022. “Perancangan Dan Analisis User Interface/User Experience Online Store Dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods).” *Journal of Integrated System*

5(1): 27–48.

Pandusarani, Gagas, Adam Hendra Brata, and Eriq Muh. Adams Jonemaro. 2018. “Analisis User Experience Pada Game CS:GO Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Metode Heuristic Evaluation.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 2(3): 940–50. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

Putra, I Nyoman Tri Anindia. 2018. “Sistem Pengambilan Keputusan Untuk Penerimaan Pegawai Baru PT.PLN (Persero) Wilayah Aceh Dengan Metode Heuristik.” *Jurnal Ilmu Komputer* 11(2): 109.

Putra, I Nyoman Tri Anindia, Ketut Sepdyana Kartini, Putu Wirayudi Aditama, and Sylvert Prian Tahalea.

2021. “Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).” *International Journal of Natural Science and Engineering* 5(1): 25.

Tri, I Nyoman, and Anindia Putra. 2021. “Analisis Front End Sistem Informasi Website PT . Bali Swakinarya Cipta Dosen Teknik Informatika STMIK STIKOM INDONESIA Abstract — System Analysis Is a Description of an Information System That Has Not Been Changed in Various Components Which Aims to Evalu.” 6(02): 79–89.

Veldman, Sanne L.C. et al. 2018. “Gross Motor Skills in Toddlers: Prevalence and Socio-Demographic Differences.” *Journal of Science and Medicine in Sport* 21(12): 1226–31.