
USABILITY USER INTERFACE PADA GAME LOKAPALA: SAGA OF THE SIX REALMS

Bagaskara Caesar Pratama, Auria F. Yogananti

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
bagaskaracaesar@gmail.com, yogananti.au@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 6 Maret 2021

Disetujui : 8 April 2021

Kata Kunci :

Game, Lokapala, MOBA, SUS, Usability, User Interface

ABSTRAK

Lokapala: Saga of the Six Realms merupakan game MOBA buatan Indonesia yang bisa dimainkan pada *smartphone* android dirilis pada 20 Mei 2020. Sejak dirilis, Lokapala hanya meraih rating 3,6 saja di *Playstore* karena pemain masih kurang puas terhadap desain dan fitur yang ada. Oleh karena itu, diperlukan suatu penelitian untuk mengetahui *usability* pada desain *user interface* Lokapala. Penelitian dengan menggunakan metode *System Usability Scale*, menghasilkan skor *Usability* Lokapala hanya sebesar 52 poin, yang artinya permasalahan utama berada pada indikator *errors* sedangkan berdasarkan peringkat pemain menunjukkan bahwa semakin tinggi peringkatnya, skor *usability* cenderung meningkat. Dapat disimpulkan bahwa *usability* Lokapala masih belum dapat diterima dengan baik oleh pengguna sehingga perlu adanya tutorial yang lebih interaktif, menambah fitur *Frequently Ask Question*, dan meningkatkan kualitas grafis ksatria agar dapat menarik minat pemain.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : March 6,2021

Accepted : April 8,2021

Keywords:

Usability, User Interface, Game, MOBA, Lokapala, SUS

ABSTRACT

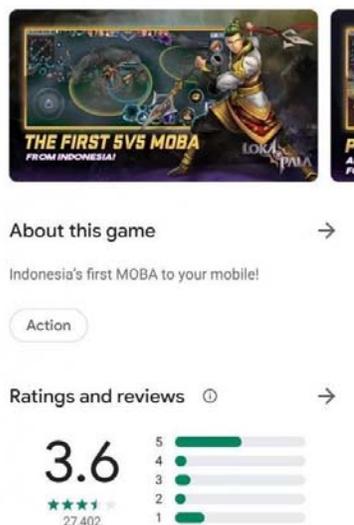
Lokapala: Saga of the Six Realms is a MOBA game made in Indonesia that can be played on Android smartphones released on May 20, 2020. Since its release, Lokapala has only received a rating of 3.6 on Playstore because players are still not satisfied with the existing design and features. Therefore, a study is needed to determine the usability of the Lokapala user interface design. Research using the System Usability Scale method resulted in a Usability Lokapala score of only 52 points, which means that the main problem lies in the errors indicator, while based on player ratings, it shows that the higher the ranking, the usability score tends to increase. It can be concluded that Lokapala's usability is still not well received by users, so there is a need for more interactive tutorials, adding the Frequently Asked Question feature, and improving the quality of the knight's graphics to attract players' interest

1. PENDAHULUAN

Permainan *Multiplayer Online Battle Arena* atau biasa disebut MOBA merupakan salah satu genre dalam permainan video *game* yang sangat digemari hingga saat ini. MOBA merupakan akronim dari *Multiplayer Online Battle Arena* yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu sebuah permainan pertempuran yang dimainkan oleh beberapa pemain dalam suatu arena yang dimainkan secara daring. Secara sederhana dalam *game* MOBA akan ada 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain lalu mereka akan saling bersaing untuk menghancurkan *base* lawan. (Minotti, 2014)

Sebenarnya MOBA bukanlah genre baru karena permainan ini pertama kali muncul pada tahun 1998 (Minotti, 2014). Berawal dari seorang pemain *game* Star Craft yang merupakan sebuah permainan *online* dengan genre *real time strategy* yang dikembangkan oleh Blizzard's dengan inisial Aeon64, ia membuat sebuah map (*custom map*) yang diatur agar setiap pemain hanya dapat mengendalikan satu karakter/*hero* saja dan bertujuan untuk menghancurkan markas lawan terlebih dahulu dan sejak saat itulah genre MOBA mulai dikenal oleh para pemain *game*. Ada cukup banyak jenis permainan bergenre MOBA pada platform *personal computer* (PC). Contohnya seperti DotA 2 dan League of Legends. Dan seiring dengan berkembangnya teknologi, kini permainan MOBA juga dapat dimainkan pada perangkat *smartphone*. Hal ini membuat *game* MOBA semakin populer karena kini pemain tidak perlu memiliki PC untuk bermain *game* MOBA sehingga lebih praktis. Bahkan tingkat kepopulerannya membuat MOBA *smartphone* juga memiliki turnamen *e-sport* sendiri yang tidak kalah ramainya dengan versi PC.

Dari berbagai *game* MOBA yang ada pada platform *smartphone*, salah satunya adalah "Lokapala: Saga of the Six Realms" atau biasa disebut Lokapala yang merupakan *game* buatan Indonesia. *Game* yang dikembangkan oleh Anantarupa Studio ini sempat menarik perhatian para pemain di Indonesia sejak versi beta/uji coba dari *game* ini mulai rilis pada tanggal 7 Februari 2020 karena menawarkan nuansa budaya Indonesia dalam permainan ini. Tetapi hingga *game* ini dirilis secara resmi tanggal 20 Mei ditahun yang sama, *game* yang dapat diunduh di *Google Play Store* ini masih memiliki banyak permasalahan pada kualitas permainan yang menjadi keluhan pemainnya. Hal ini dibuktikan dari hasil ulasan para pemain di *Google Play Store* sehingga membuat Lokapala hanya mendapat rating 3,6 saja di *Google Play Store*. Selain itu pada portal berita *online* suara.com disebutkan bahwa arena pertarungan pada permainan dianggap terlalu gelap, semak yang digunakan untuk bersembunyi terlihat seperti jamur yang aneh, hingga efek *skill* yang tidak jelas serta minimnya informasi dan bantuan untuk para pemain baru (Oktarini, 2020)



Gambar 1. Skor Lokapala di Google Play Store
[Sumber: Google Play Store]

Dari data tersebut, maka diperlukan suatu penelitian untuk mengetahui usability dari antarmuka Lokapala. Usability sendiri merupakan istilah yang merujuk pada seberapa baik antarmuka/interface suatu perangkat lunak ketika dioperasikan pengguna untuk menyelesaikan tujuan tertentu. Sedangkan dalam penelitian, *usability* juga dapat diartikan sebagai ukuran untuk menentukan seberapa jauh pengguna dapat menggunakan produk tertentu agar dapat mencapai tujuan tertentu dengan hasil yang memuaskan, efektif dan efisien. Untuk menguji tingkat *usability* tersebut ada beberapa metode yang bisa digunakan oleh penguji.

Namun metode yang akan digunakan dalam penelitian tersebut haruslah mencakup 5 aspek yang menjadi indikator *usability*. Terdapat 5 indikator yang digunakan dalam penelitian Usability yang dikemukakan oleh Jacob Nielsen (Nielsen, 2012) untuk menentukan kualitas *usability*, yaitu 1) *Learnability*, ialah indikator tentang seberapa mudah pengguna mempelajari antarmuka suatu perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas dasar yang diberikan, 2) *Efficiency*, ialah untuk menilai seberapa cepat pengguna mampu menyelesaikan tugas menggunakan perangkat lunak tersebut, 3) *Memorability*, ialah indikator untuk mengetahui seberapa baik antarmuka perangkat lunak tersebut diingat oleh pengguna setelah tidak digunakan dalam jangka waktu tertentu, 4) *Errors*, ialah jumlah kesalahan yang dialami pengguna serta seberapa mudah mereka mengatasi kesalahan tersebut sendiri. 5) *Satisfaction* ialah untuk mengetahui kepuasan pengguna ketika menggunakan perangkat lunak tersebut. Selain Nielsen, ada pula pendapat dari Quesenbery (Quesenbery, 2003) yang juga mengemukakan 5 indikator, yaitu 1) *Effective*, yaitu indikator untuk menilai seberapa lengkap dan tepat fitur yang ada untuk digunakan pengguna agar dapat mencapai tujuan yang mereka inginkan. 2) *Efficient*, yaitu indikator untuk mengetahui seberapa efektif dan cepat pengguna mencapai tujuan yang diinginkan dengan perangkat lunak yang digunakan, 3) *Engaging*, yaitu indikator yang mengacu pada seberapa baik penggunaan warna serta gaya desain yang digunakan mampu untuk membuat pengguna merasa tertarik dan senang ketika menggunakannya, 4) *Error Tolerant*, yaitu indikator untuk menilai seberapa baik antarmuka pada perangkat lunak untuk mencegah terjadinya suatu kesalahan serta membantu pengguna untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi, 5) *Easy to Learn*, yaitu indikator yang menjelaskan seberapa mudah antarmuka pada perangkat lunak dipelajari oleh pengguna diawal pemakaian serta meningkatnya pengetahuan pengguna dalam mengoperasikan perangkat lunak tersebut.

Kemudian berdasarkan dari dua pendapat ahli mengenai indikator *usability* diatas, terciptalah metode-metode yang dibuat untuk mengukur *usability* dari suatu perangkat lunak yang sedang diteliti. Dari banyaknya metode analisis tersebut terdapat dua metode yang paling sering digunakan untuk mengukur *usability* pada antarmuka suatu perangkat lunak yaitu Evaluasi xHeuristik dan System Usability Scale (Ependi, Kurniawan, & Panjaitan, 2019)

Oleh karena itu, maka dibuatlah rumusan dan tujuan penelitian yaitu, Untuk mengetahui tingkat usability pada user interface Lokapala sehingga hasilnya dapat digunakan sebagai saran dan solusi untuk membantu meningkatkan usability Lokapala pada pembaruan berikutnya.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan cara menyebarkan angket kuesioner kepada 50 orang responden untuk mengumpulkan data yang kemudian akan dianalisa menggunakan metode analisa *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui skor *usability* yang diperoleh Lokapala. Metode SUS dipilih karena memiliki keunggulan pada kemudahan dalam mengumpulkan data serta praktis namun tetap memiliki hasil yang baik dan dapat diandalkan. Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. melakukan penyusunan skenario untuk dijalankan oleh responden ketika menggunakan perangkat lunak yang akan dinilai usabilitynya yang dalam penelitian ini adalah game Lokapala: Saga of the Six Realms. Dalam skenario yang dibuat penulis, skenario/tugas yang diberikan dikelompokkan menjadi 4 tugas.

- 1) Pengaturan. Skenario tugas yang pertama ini bertujuan untuk menyamakan kualitas permainan antar responden ntuk menghindari kesalahan pada permainan yang disebabkan oleh pengaturan yang berbeda-beda.
 - 2) Persiapan. Pada tugas ini, responden akan diminta untuk melakukan persiapan untuk mengatur item dan yantra/rune yang akan digunakan dalam permainan
 - 3) Memulai permainan. Tugas berikutnya dimulai dengan membuat room dan melakukan pencarian match. Kemudian setelah mendapatkan match, responden akan memilih ksatriya yang ingin digunakan dan menunggu hingga masuk kepermainan.
 - 4) *In Game*. Tugas terakhir yang dilakukan responden adalah bermain secara bebas dan mengeksplorasi fitur-fitur yang ada dalam permainan dan tidak diharuskan untuk memenangkan permainan pada tugas ini.
2. Setelah selesai menyusun skenario, langkah berikutnya adalah memilih dan menentukan jumlah responden untuk melakukan uji coba sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Kriteria yang dapat menjadi responden pada penelitian ini adalah orang yang bermain game Lokapala pada perangkatnya masing-masing (pengguna akhir/end user). Untuk jumlah responden, penelitian ini akan melibatkan 50 orang pemain sebagai responden.
3. Kemudian pada tahapan ketiga, setelah para responden selesai melakukan uji coba (testing) sesuai skenario yang telah ditentukan, responden akan diminta untuk memberikan penilaiannya berdasarkan pengalaman yang ia dapatkan saat uji coba berlangsung melalui tabel angket yang berisi 10 pernyataan sesuai dengan indikator dalam analisis SUS. Dalam setiap indikator, responden akan diminta untuk meberi penilaian pada skala 1-5. Detail mengenai tabel angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Pernyataan SUS
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Pernyataan
1	Saya merasa ingin lebih sering bermain Lokapala
2	Saya merasa bahwa sistem di Lokapala cukup rumit
3	Saya pikir Lokapala cukup mudah untuk digunakan/dimainkan
4	Saya membutuhkan bantuan ketika bermain Lokapala
5	Saya beranggapan bahwa fitur-fitur yang ada di Lokapala terintegrasi/tersusun dengan baik
6	Saya pikir ada hal yang tidak konsisten/tidak sesuai dalam Lokapala
7	Saya pikir orang-orang akan mudah untuk mempelajari/menguasai Lokapala dengan cepat
8	Saya berpendapat bahwa Lokapala sangat rumit untuk dimainkan.
9	Saya merasa percaya diri untuk memainkan Lokapala
10	Saya perlu mempelajari berbagai hal terlebih dahulu sebelum saya mamainkan Lokapala

4. Setelah proses pengumpulan data angket selesai, tahapan berikutnya ialah melakukan rekapitulasi hasil dengan perhitungan SUS. Dalam daftar pernyataan diatas terdapat dua jenis pernyataan yaitu pernyataan positif yang ada pada nomor ganjil(1,3,5,7,9) dan pernyataan negatif pada nomor genap (2,4,6,8,10). Penjelasan mengenai prosedur perhitungan secara berurutan dan matematis adalah sebagai berikut (Susilo, 2019):

- 1) Pada setiap angket, skala jawaban pada nomor ganjil akan dikurangi 1. (x-1)
- 2) Pada setiap angket, skala jawaban pada nomor genap maka angka 5 dikurangi hasil dari skala jawaban. (5-x)
- 3) Hasil dari setiap instrumen tersebut akan menunjukkan skala 0-4 dimana skala 4 adalah jawaban terbaik.
- 4) Setelah seluruh nilai pada setiap angket dikonversi menjadi skala 0-4, maka dilakukan penjumlahan hasil dari kesepuluh instrumen tersebut sehingga setiap angket akan memberikan hasil antara 1-40.
- 5) Kemudian hasil tersebut akan dikalikan dengan 2,5 dan memberikan hasil maksimal 100 pada setiap angket.
- 6) Setelah seluruh angket selesai dikalikan dengan 2,5 tahapan berikutnya ialah menentukan nilai rata-rata dari jawaban seluruh responden dengan rumus jumlah seluruh skor SUS dibagi jumlah responden.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

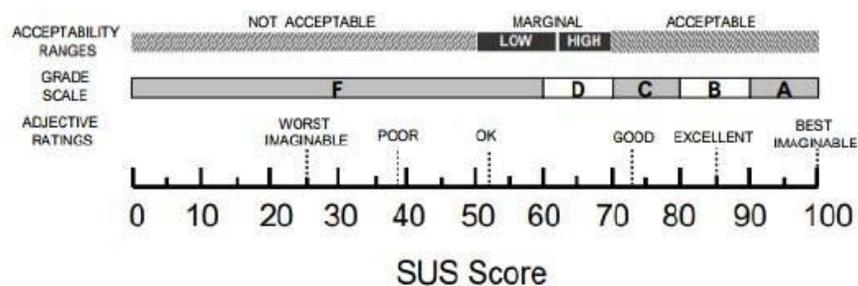
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

= skor rata-rata
 = jumlah skor SUS
 = jumlah responden

Gambar 2. Rumus untuk mendapatkan skor akhir SUS

[Sumber: Susilo,2019]

- 7) Ketika skor rata-rata sudah diperoleh maka skor tersebut akan diterjemahkan menggunakan adjective scale SUS sesuai pada gambar 3 untuk mengetahui grade usability pada game Lokapala.



Gambar 3. Skala untuk mengetahui Nilai SUS

[Sumber: Susilo,2019]

- 8) Setelah hasil skor Usability Lokapala diperoleh maka tahapan terakhir adalah membuat kesimpulan dari hasil tersebut dan apabila terbukti terdapat permasalahan pada Lokapala maka penulis dapat membantu untuk memberikan saran-saran untuk pihak pengembang agar dapat meningkatkan skor usability Lokapala agar semakin baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Data Responden

Dari hasil pengumpulan angket kuesioner yang dilakukan, diketahui bahwa sebanyak 42 responden sudah pernah bermain game dengangenre MOBA selain Lokapala. kemudian sebanyak 26 responden masih berada pada peringkat terendah di Lokapala, yaitu Ardharathi. Secara lengkap, data responden yang diperoleh tercantum pada tabel 2 berikut.

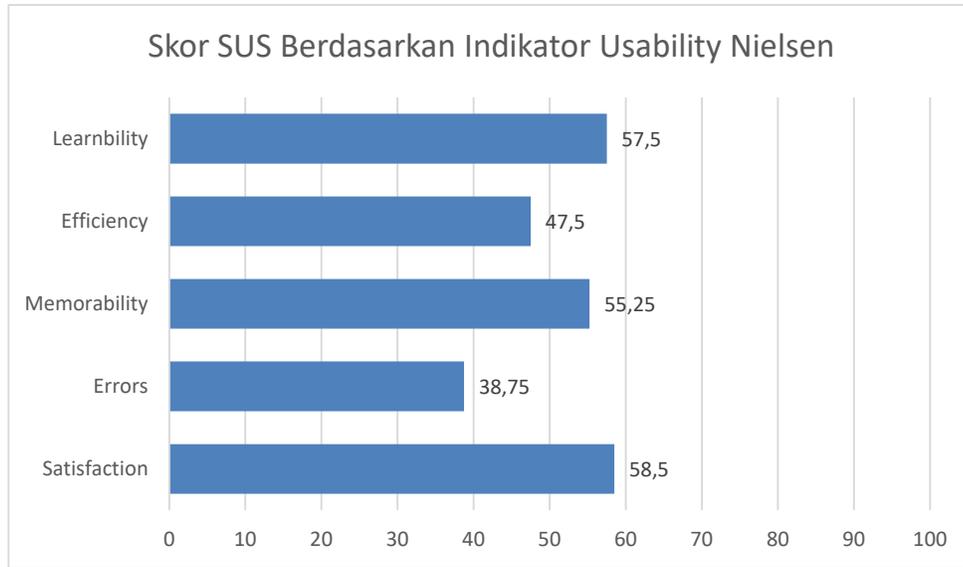
Tabel 2. Data Responden
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	pertanyaan	Jawaban					
		jumlah jawaban					
1	Jumlah match	<100		100-500		>500	
		13		25		12	
2	Rank/tier	Ardharathi	rathi	ekarathi	atirathi	maharathi	
		26	10	7	4	3	
3	Role Ksatriya	Fighter	Mage	Marksman	Assasin	Support	Tank
		15	10	11	6	4	4
4	Tim	Datta (biru)			Khara (merah)		
		20			30		
5	Hasil pertandingan	Menang			Kalah		
		29			21		
6	Pernah bermain Game MOBA	Ya			Tidak		
		42			8		

3.2. Analisa SUS

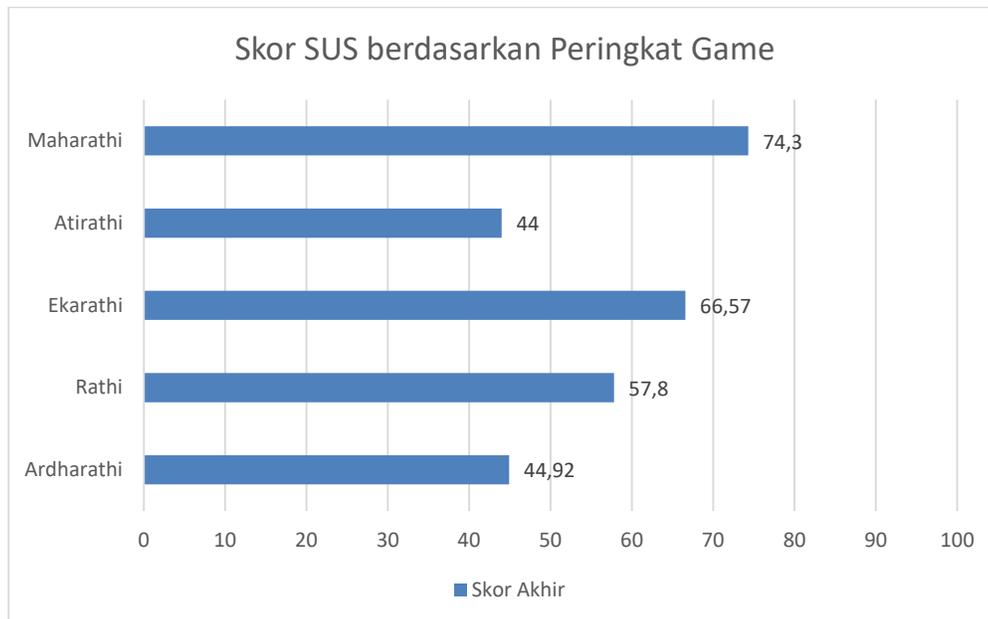
Hasil dari analisa usability yang menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa Lokapala hanya memperoleh skor sebesar 52 poin saja. Skor tersebut berada pada range OK jika ditinjau dari skala *adjective scale* dan berada pada *grade F*. Melihat hasil tersebut penulis kemudian menganalisis lebih jauh hasil dari data tersebut berdasarkan 5 indikator usability nielsen.

Dalam analisa SUS sendiri, setiap 2 pernyataan mewakili 1 indikator Usability nielsen. Jika ditampilkan secara berurutan sesuai indikator Nielsen, maka dalam pernyataan SUS pada tabel 1, *Learnability* diwakili oleh nomor 3 dan 8, *Efficiency* diwakili oleh pernyataan 7 dan 10, *Memorability* diwakili oleh pernyataan 2 dan 5, *Errors* diwakili oleh pernyataan 4 dan 6, dan terakhir *satisfaction* diwakili oleh pernyataan 1 dan 9. Untuk proses perhitungan sendiri, pada dasarnya sama dengan analisa SUS. Namun setelah skor dibagi oleh jumlah responden, angka tersebut akan dikali 10 terlebih dahulu agar skor yang diperoleh dapat diterjemahkan ke skala SUS yang ada pada gambar 3. Dan berikut ini adalah hasil dari perhitungan skor SUS berdasarkan Indikator Nielsen yang disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Skor SUS berdasarkan Indikator Usability Nielsen
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dari gambar 4, dapat diketahui bahwa indikator error berada pada posisi terendah sedangkan satisfaction berada pada posisi tertinggi. Kemudian penulis juga mencoba menganalisa dan memilah data berdasarkan peringkat para pemain dimana dari 50 orang responden, terdapat 5 peringkat/tier berbeda, yaitu 26 responden dengan peringkat Ardharathi, 10 responden peringkat rathi, 7 responden dengan peringkat Ekarathi, 4 reponden Atirathi dan 3 responden Maharathi. Hasil dari analisa tersebut kemudian juga penulis sajikan dalam bentuk diagram pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Skor SUS berdasarkan peringkat pemain didalam game
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dari diagram pada gambar 5, dapat diketahui dengan jelas bahwa selain peringkat Atirathi, diagram menunjukkan adanya peningkatan skor usability. Skor tersebut menunjukkan bahwa dari 50 orang responden skor akhir dengan range terendah justru berada pada pemain peringkat atirathi dengan skor sebesar 44 poin dengan range POOR dan grade F. Skor tersebut memiliki selisih 0,92 poin dengan skor dari pemain Ardharathi. Sedangkan untuk skor akhir tertinggi sebesar 74,3 poin dengan range GOOD dan grade C yang diperoleh dari analisis SUS pemain peringkat Maharathi. hal ini menunjukkan bahwa perlu waktu yang cukup lama bagi pemain untuk mempelajari antarmuka Lokapala agar dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Setidaknya, dari gambar 5 dapat disimpulkan bahwa hanya pemain dengan peringkat Maharathi yang merasa bahwa usability pada desain antarmuka Lokapala sudah cukup baik.

3.3. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa usability Lokapala masih rendah yang hanya sebesar 52 poin dari maksimal 100 poin. Hasil ini jika dilihat dari Acceptability range berada pada posisi “marginal low” dan hampir masuk kategori “not acceptable” dengan grade scale berada pada grade F. Hal ini mengindikasikan bahwa desain pada antarmuka Lokapala masih belum dapat diterima dengan baik oleh para penggunanya sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan usability lokapala agar dapat diterima dengan baik oleh penggunanya. Padahal nilai usability pada user interface yang baik seharusnya berada pada skala 90-100. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada desain antarmuka sehingga paling tidak skor usability Lokapala berada pada skala diatas 70 (Bangor, Kortum, & Miller, 2008). Dengan demikian maka desain pada antarmuka Lokapala dapat diterima dengan baik oleh penggunanya.

Untuk mencapai hasil diatas 70 maka perlu diketahui pada bagian mana yang paling bermasalah pada usability antarmuka Lokapala sebagai acuan bagi pengembang untuk melakukan perbaikan. Hasil analisa sus berdasarkan indikator usability nielsen yang telah dilakukan penulis, diketahui bahwa indikator errors dengan skor 38,75 poin menjadi permasalahan utama pada desain user interface Lokapala. Hal inilah yang perlu untuk ditingkatkan sehingga diharapkan skor usability Lokapala dapat lebih baik dari sebelumnya. Rendahnya skor errors juga menyebabkan rendahnya skor dari 4 indikator yang lain karena saling berkaitan satu sama lain.

Kemudian melihat data responden dan hasil analisis SUS berdasarkan peringkatnya dapat diketahui bahwa skor SUS cenderung meningkat berdasarkan peringkat pemain, meskipun pada peringkat atirathi skor SUS justru mengalami penurunan. Hal tersebut ternyata karena beberapa responden dengan peringkat atirathi merupakan pemain yang sudah cukup lama bermain game dengan genre MOBA dan merasa bahwa fitur yang ada di Lokapala masih belum cukup memuaskan serta kualitas grafis Ksatriya yang kurang menarik serta gerakan yang masih kaku. Salah satu responden pada peringkat tersebut menjelaskan bahwa sistem permainan di Lokapala masih kurang baik dalam memberi informasi mengenai istilah dalam game yang berbeda dari game MOBA pada umumnya terutama pada menu yantra.

Dari analisa berdasarkan peringkat, dapat pula diketahui bahwa sebagian besar responden merupakan pemain berperingkat Ardharathi walau hanya 13 responden saja yang jumlah pertandingan yang dimainkan dibawah 100 match. Hal ini menunjukkan bahwa masih perlu waktu yang lama bagi pengguna untuk mempelajari antarmuka Lokapala dimana faktor utama permasalahan tersebut adalah minimnya informasi didalam permainan sehingga sering memicu terjadinya kesalahan baik itu disebabkan oleh pengguna maupun sistem.

Maka berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan, penulis merekomendasikan untuk memulai perbaikan dengan mengoptimalkan fitur yang berkaitan dengan bantuan untuk pengguna didalam permainan. Pengoptimalan tersebut meliputi penambahan tutorial yang lebih interaktif sehingga pengguna akan lebih mudah untuk mempelajari dan mengenal setiap bagian pada antarmuka Lokapala terutama untuk istilah-istilah yang masih asing atau tidak terdapat pada game lain karena dari observasi yang dilakukan penulis menunjukkan tutorial yang diberikan Lokapala masih berupa gambar statis yang diletakkan pada bagian setting/pengaturan sehingga beberapa pemain mungkin

tidak menyadarinya. Lalu sebagai antisipasi ketika terjadi kesalahan yang mungkin terjadi atau pertanyaan umum yang sering ditanyakan pengguna, maka perlu ditambahkan menu Frequently Asked Question (FAQ) pada bagian beranda untuk memudahkan pengguna ketika mengalami kendala dalam permainan tanpa harus keluar dari aplikasi. Kemudian untuk lebih mengoptimalkan daya tarik/satisfaction Lokapala, penulis merekomendasikan untuk meningkatkan kualitas grafis para Ksatriya dimana hal ini cukup banyak diusulkan oleh pengguna yang dapat dilihat pada data sekunder.

Dengan dilakukannya pengoptimalan tersebut maka harapannya dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan untuk meningkatkan usability Lokapala terutama pada indikator errors yang merupakan permasalahan utama pada usability Lokapala. Dengan meningkatnya usability pada antarmuka Lokapala maka pengguna tidak kebingungan lagi untuk mengatasi kesalahan yang terjadi pada antarmuka Lokapala.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dibahas oleh penulis pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa *usability* pada desain antarmuka Lokapala masih belum dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Dibuktikan dari hasil SUS yang menunjukkan skor sebesar 52 poin dengan tingkat penerimaan “*marginal low*” dan hampir mendekati “*not acceptable*”. Oleh karena itu perlu untuk melakukan perbaikan pada desain antarmuka Lokapala dimana permasalahan utama berada pada indikator *errors* sehingga disarankan untuk meningkatkan fitur bantuan dalam *game* terutama untuk istilah-istilah yang masih asing atau tidak terdapat pada *game* lain. Kemudian melakukan *polishing* pada Ksatriya untuk meningkatkan daya tarik/*satisfaction* Lokapala ketika dimainkan terutama oleh pengguna baru.

4.2. Saran

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian *usability user interface* pada *game* Lokapala: Saga of the Six Realms masih memiliki banyak kekurangan sehingga untuk penelitian selanjutnya, penulis memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat membantu penelitian selanjutnya agar lebih baik dari sebelumnya.

Pertama adalah menambah variabel lain dari data responden dalam analisa SUS seperti melakukan analisa berdasarkan jumlah *match/* pertandingan yang dimainkan, *role* Ksatriya yang digunakan maupun mode permainan yang dipilih. Kemudian, apabila jumlah pemain dengan peringkat tertentu sudah cukup banyak maka penelitian berikutnya dapat berfokus pada satu peringkat saja sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih detail.

Lalu pada penelitian berikutnya juga dapat menggunakan metode analisa *usability* lain seperti *Heuristic Evaluation*, *Cognitive Walkthrough*, *Game Experience Questionnaire* maupun metode lainnya. Hal ini dapat membantu untuk mengetahui hal-hal yang mungkin tidak terdapat atau tidak diketahui pada penelitian saat ini sehingga hasilnya dapat saling melengkapi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. A. (2008, July 30). An Empirical Evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 574-594.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019, April). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Jurnal SIMETRIS*, 26, 65-74.
- Minotti, M. (2014, 09 1). *The history of MOBAs: From mod to sensation*. Dipetik 10 10, 2020, dari [venturebeat.com: https://venturebeat.com/2014/09/01/the-history-of-mobas-from-mod-to-sensation/view-all/](https://venturebeat.com/2014/09/01/the-history-of-mobas-from-mod-to-sensation/view-all/)
- Nielsen, J. (2012, January 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. Diambil kembali dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Oktarini, D. S. (2020, 05 29). *Review Game Lokapala, MOBA Pertama Buatan Anak Bangsa*. Dipetik 10 10, 2020, dari Suara.com: <https://www.suara.com/tekno/2020/05/29/151101/review-game-lokapala-moba-pertama-buatan-anak-bangsa?page=all>

Quesenbery, W. (2003). *Dimensions of Usability: Defining the Conversation, Driving the Process*.

Susilo, E. (2019, March 7). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. Dipetik 10 10, 2020, dari edisusilo.com: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>