

PENYUSUNAN KERANGKA UJI USABILITAS BERBASIS HEURISTIC

METHOD UNTUK PERANGKAT LUNAK JENIS PERMAINAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu

Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Aditya Dipo Prakoso

10650013

kepada

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2015



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/ 513 /2015

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Penyusunan Kerangka Uji Usabilitas Berbasis Heuristic Method Untuk Perangkat Lunak Jenis Permainan

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Aditya Dipo Prakoso
NIM : 10650013
Telah dimunaqasyahkan pada : Kamis, 22 Januari 2015
Nilai Munaqasyah : A -
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Agung Fatwanto, Ph.D
NIP. 19770103 200501 1 003

Penguji I

M. Mustakim, M.T
NIP.19790331 200501 1 004

Penguji II

Sumarsono, M.Kom
NIP. 19710209 200501 1 003

Yogyakarta, 10 Februari 2015

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan



Khamidinal, S.Si. M.Si
NIP. 19691104 200003 1 002



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 1 Bendel Laporan Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Aditya Dipo Prakoso
NIM : 10650013
Judul Skripsi : Penyusunan Kerangka Uji Usabilitas Berbasis Heuristic Method
Untuk Perangkat Lunak Jenis Permainan

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Prodi Teknik Informatika

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 14 Januari 2015
Pembimbing

Agung Fatwanto, Ph. D
NIP. 19770103 200501 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Dipo Prakoso

NIM : 10650013

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penyusunan Kerangka Uji Usabilitas Berbasis Heuristic Method Untuk Perangkat Lunak Jenis Permainan ” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Januari 2015

Yang menyatakan



Aditya Dipo Prakoso
NIM. 10650013

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil 'Alamin. Puji syukur kehadirat Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad *Sholallahu 'alaihi wa sallam*. Akhirnya, penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir yang berjudul “Penyusunan Kerangka Uji Usabilitas Berbasis Heuristic Method Untuk Perangkat Lunak Jenis Permainan”

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu memberikan sumbangan dan sarannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga.
2. Bapak Agus Mulyanto, S.Si, M.Kom., selaku ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Agung Fatwanto, S.Si, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing penulis dalam penyusunan skripsi, dan terima kasih pula karena telah memberikan arahan, saran, waktu serta masukan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Bapak Nurochman, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing Akademik.
5. Para Dosen Program Studi Informatika UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan banyak bekal ilmu kepada penulis.

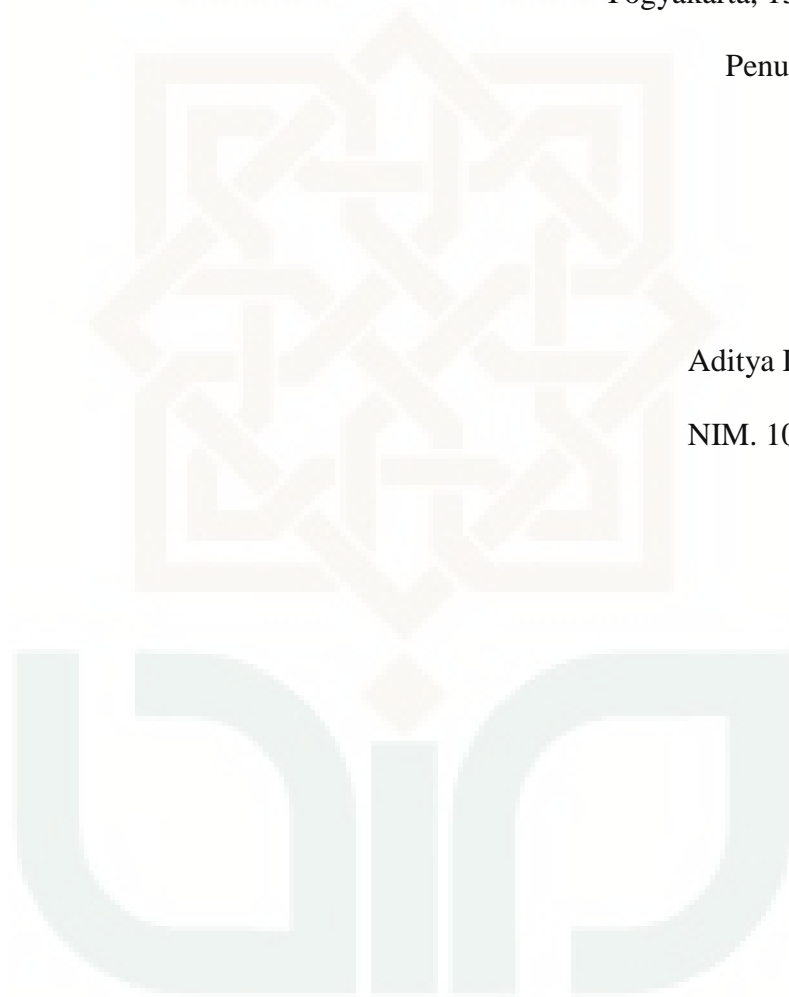
Masih banyak sekali kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran senantiasa penulis harapkan. Akhirnya, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Yogyakarta, 13 Januari 2015

Penulis

Aditya Dipo Prakoso

NIM. 10650013



HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikandengan baik.
- Ayahanda Kristopo S.pd dan Ibunda Widi Hastuti S.pd , Msi yang memberikan semangat dan kesabaran dalam mendidik anak – anaknya.
- Adikku tercinta dan satu – satunya Kiki.
- Teman-teman basecamp yang senantiasa bersama dikala sakit dan gembira, Alpian, Heri, Koliq, Fahmi, Bobo, Agus, Ndut, Reza, Mujib, Daus, April, Rasyid, Hanan, dkk.
- Seluruh teman-teman Teknik Informatika angkatan 2010.
- Seluruh teman-teman KKN angkatan 80 Jekpot Family.
- Dan semua pihak yang telah membantu saya selama penyusunan laporan ini.

MOTTO

“If you can't explain it simple , that's mean you don't understand enough”

“Life is just like a Game , in the serious mode”

“Work hard in silence then let your success make the noise”

“Im Batman.....”



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Keaslian Penelitian.....	4

BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Landasan Teori.....	9
2.2.1. Kerangka Kerja	9
2.2.2. Testing / Pengujian.....	9
2.2.3. Analisis.....	11
2.2.4. Evaluasi	12
2.2.5. MMORPG	13
2.2.6. Heuristic Method (Metode Heuristik).....	14
BAB III	19
METODE PENELITIAN.....	19
3.1. Desain Penelitian.....	19
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	23
3.2.1. Wawancara.....	23
3.2.2. Observasi.....	24
3.3. Analisis Data.....	25
3.3.1. Reduksi data.....	27
3.3.2. Penyajian Data.....	28
3.3.3. Penarikan Kesimpulan.....	28

BAB IV.....	29
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1. Pelaksanaan Penelitian.....	29
4.1.1. Proses persiapan survey kerangka uji HEP.....	29
4.2. Analisis Hasil dan Pembahasan.....	33
4.3. Proses Pengujian Game Ragnarok 2 online.....	38
4.3.1. Pengujian Tester	39
4.4. Pengujian Framework HEP	51
BAB V.....	52
PENUTUP.....	52
5.1. Kesimpulan	52
5.2. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Form survey Ragnarok Online.....	30
Gambar 2.1 Spesifikasi Komputer Tester	43



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Heuristic, <i>category,explanation</i> sebagai tolak ukur HEP.....	6
Tabel 2.2 Pencarian <i>Usability Problems</i> menggunakan <i>Critic Proofing</i>	10
Tabel 2.2 Daftar Penelitian yang berhubungan.....	12
Tabel 4.1 Unsur kategori HEP dalam survey.....	32
Tabel 4.2 HEP uji awal.....	33
Tabel 4.2 Rumusan masalah hasil survey.....	37
Tabel 4.3 Jenis problem survey yang tidak memiliki sub faktor.....	38
Tabel 4.4 HEP Uji Analisis.....	38
Tabel 4.5 <i>System Requirement</i> Pada Ragnarok Online 2.....	42
Tabel 4.6 Unsur kategori HEP dalam wawancara.....	75
Tabel 4.7 Rumusan Masalah wawancara 1.....	44
Tabel 4.8 Rumusan masalah hasil wawancara.....	45
Tabel 4.9 Jenis problem survey yang tidak memiliki sub faktor.....	45
Tabel 4.10 Unsur kategori HEP dalam wawancara.....	77
Tabel 4.11 Rumusan Masalah wawancara 2.....	46
Tabel 4.12 Rumusan masalah hasil wawancara 2.....	47
Tabel 4.13 Jenis problem survey yang tidak memiliki sub faktor.....	47
Tabel 4.14 HEP Uji baru jenis permainan MMORPG.....	48

Tabel 4.15 hasil uji framework HEP.....	51
Tabel 5.1 Rumusan Masalah Survey 1.....	56
Tabel 5.2 Rumusan Masalah Survey 2.....	58
Tabel 5.3 Rumusan Masalah Survey 3.....	60
Tabel 5.4 Rumusan Masalah Survey 4.....	62
Tabel 5.5 Rumusan Masalah Survey 5.....	65
Tabel 5.6 Rumusan Masalah Survey 6.....	68
Tabel 5.7 Rumusan Masalah Survey 7.....	71
Tabel 5.8 Rumusan Masalah Survey 8.....	73
Tabel 5.9 Rumusan Masalah Survey 9.....	75



**PENYUSUNAN KERANGKA UJI USABILITAS BERBASIS HEURISTIC
METHOD UNTUK PERANGKAT LUNAK JENIS PERMAINAN**

Aditya Dipo Prakoso

NIM. 10650013

INTISARI

Dalam sebuah aplikasi permainan terdapat banyak kebutuhan yang diperlukan agar aplikasi tersebut dapat diterima dan menjadi layak saat dimainkan, diproduksi, juga diperkenalkan secara luas. Oleh sebab itu mengetes suatu sistem dalam game adalah hal yang paling penting sebelum game itu diluncurkan. Pengujian terhadap kelayakan suatu jenis permainan didasari oleh keinginan agar permainan tersebut dapat dimainkan secara lancar dan menyenangkan, maka apabila ditemukan sebuah masalah dalam permainan tersebut sebisa mungkin harus dihilangkan dan diperbaiki. Oleh karena itu adanya sebuah kerangka pengujian diperlukan guna menganalisa lebih mendalam dalam ruang lingkup permainan. Analisa yang dalam diperlukan untuk menjelaskan hal – hal apa saja yang dibutuhkan guna menyusun suatu kerangka pengujian agar dapat menjadi patokan dalam sebuah pengujian permainan.

Dengan adanya penyusunan kerangka uji ini diharapkan dapat membuktikan bahwa pengujian terhadap jenis permainan dapat dilakukan dengan metode heuristik / heuristic method

Kata kunci: Metode Heuristik, Pengembangan Kerangka Kerja Untuk Menguji Aplikasi Permainan, HEP (Heuristics for Evaluating Playability).

**MAKING FRAMEWORK OF USABILITY BASED ON HEURISTIC
METHOD FOR SOFTWARE GAME**

Aditya Dipo Prakoso

NIM. 10650013

ABSTRACT

In a game there are many application requirements needed for the application to be accepted and become viable when played, produced, also widely introduced. Therefore, to test a system in the game the most important thing before the game was launched. Testing the feasibility of a kind of game based on the desire for the game played smoothly and fun, so if a problem founded in the game quick reaction as soon as possible must be take to removed and repaired the game. Therefore, the existence of a testing framework is needed to analyze more deeply within the scope of the game. The analysis needed to explain many things about what it takes to develop a framework in order to become a benchmark in a game test.

With the preparation of making a framework hopefully prove that the test can be done to any type of game with heuristic method

Keywords: Heuristic Method, Framework For Assessing Usability Of Game, Critic Proofing for testing, HEP (Heuristics for Evaluating Playbility).

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangannya game sudah dikenal setidaknya dari jaman dulu dan mengalami perkembangan yang sangat pesat dari mulai era 1970an hingga sekarang. Ada banyak jenis game yang disuguhkan dari mulai game Arcade, Racing, Sport, Fighting, RPG, FPS, dan MMO, karena dirasa perkembangan dan keinginan masyarakat untuk mencoba dan memainkan sebuah game bertambah dan mengalami kenaikan yang drastis terciptalah tatanan industri game yang diikuti oleh banyak Produsen-Produsen pencipta software game yang bersaing dalam membuat Sebuah game dari jenis-jenis tertentu yang bisa diterima oleh masyarakat dan laku untuk dijual. Dalam indsutri game terdapat banyak kebutuhan yang diperlukan agar suatu program/aplikasi game tersebut dapat diterima dan menjadi layak saat dimainkan, diproduksi, juga diperkenalkan secara luas. Banyak *trial and error* entah itu dalam kategori pemrogramannya desain maupun gameplay yang disajikan. Oleh sebab itu mengetes suatu sistem dalam game adalah hal yang paling penting sebelum game itu di luncurkan.

Pengujian terhadap kelayakan pada suatu game didasari oleh keinginan agar game tersebut dapat dimainkan secara lancar dan menyenangkan, maka apabila ditemukan sebuah masalah dalam game/*usability problem* sebisa

mungkin harus dihilangkan dan diperbaiki. Maka dari itu perlu adanya sebuah kerangka pengujian guna mencari problem tersebut.

MMORPG atau (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) adalah suatu genre permainan yang menggabungkan antara sistem RPG (*Role-Playing Game*) dengan MMO (*Massively Multiplayer Online*) atau dimasyarakat awam biasa disebut game online, dalam MMORPG ada yang disebut tester dimana sebelum game diluncurkan (bahkan sebelum CBT/Closed Beta) seorang tester tersebut akan menganalisa segala macam aspek dalam game agar game tersebut layak diluncurkan pada server dan bisa segera memasuki masa CBT dan OBT/ open Beta (Yee, N 2007).

Heuristik adalah sebuah metode yang didesain sebagai pedoman dan berfungsi sebagai alat evaluasi yang berguna bagi produk designer atau kegunaan profesional lainnya. Dalam industri pembuatan perangkat lunak/software, Heuristic biasanya digunakan untuk mengevaluasi kegunaan dari sebuah interface .Tujuannya adalah untuk membuat software interface mudah di pelajari, digunakan, dan dikuasai lebih lanjut, terkadang juga bertujuan untuk membandingkan interface dalam desain sebuah game (Heather Desurvire,2004).

Ragnarok Online adalah suatu game MMORPG yang diluncurkan pertama kali oleh produsen game Korea Selatan pada tahun 2003 dan sejak pertama kali kemunculanya memiliki lebih dari 10 juta member hingga saat ini. Gameplay dan settingan *graphic* yang menarik dan sistem *Quest*/misi yang tidak membebani player adalah salah keunggulan Ragnarok (Thomas Debeauvais,2010).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menyusun kerangka pengujian usability berbasis metode Heuristic untuk perangkat lunak jenis permainan.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang diuji dibatasi untuk perangkat lunak jenis permainan game.
2. Aplikasi game yang digunakan sebagai objek pengujian hanya 1 aplikasi yaitu Ragnarok Online.
3. Analisis akan didasarkan dari survey, wawancara, dan pengujian yang mengacu pada HEP (Heuristics for Evaluating Playability).

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah menyusun kerangka pengujian usability berbasis metode Heuristic untuk perangkat lunak jenis permainan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari tugas akhir ini adalah memberikan hasil kerangka pengujian usability berbasis metode Heuristic yang dipakai untuk jenis aplikasi permainan game.

1.6 Keaslian Penelitian

Dari beberapa penelitian lainya belum ada yang membuat / merancang sebuah framework dengan menggunakan metode heuristic pada sebuah aplikasi game yang bergenre MMORPG, adapun diantara penelitian terdahulu kebanyakan mengadakan pengujian pada suatu game mobile dengan mengedepankan uji normalitas dengan menganalisis banyak game daripada menguji salah satu aplikasi game dengan menyeluruh.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

Penelitian ini berhasil menyusun kerangka pengujian usabilitas berbasis metode heuristic untuk perangkat lunak jenis permainan. Kerangka pengujian tersebut didasarkan pada analisa yang di buat oleh peneliti dan telah berhasil di uji coba untuk menguji/mengukur aplikasi permainan (game).

5.2. Saran

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan.

Oleh karena itu, masih perlu pengembangan penelitian agar hasil yang didapatkan menjadi lebih baik, di antaranya:

1. Dalam proses analisa dapat ditambahkan beberapa aspek lain yang dapat menghasilkan HEP yang lebih akurat sesuai dengan kebutuhan peneliti.
2. Penelitian menggunakan HEP untuk game jenis lain juga bisa dilakukan apabila ada yang ingin melakukan pengujian.
3. Memperbanyak sumber data dari wawancara maupun sumber-sumber lainnya yang relevan sebagai acuan analisa supaya menjadi lebih baik dan tidak terkesan bias.

DAFTAR PUSTAKA

- Duncan, Tom. "Principles of Advertising & IMC. Second Edition." In *Principles of Advertising & IMC. Second Edition*, by Mc.Graw-Hill, 22. 2005.
- Fajar Hidayati, Arum Mei. *Verifikasi Dan Validasi Kerangka Kerja Pengujian Perangkat Lunak Berbasis Mc Call's Software Quality Checklist*. skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2014.
- Federoff, Melissa A. "*Heuristics And Usability Guidelines For The Creation And Evaluation Of Fun In Video Games* ." Indiana ,US, 2002.
- Harumi, Faradina. *Analisis Penggunaan Memori (Memory Usage)* . Skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga , 2014.
- Heather Desurvire, Charlote Wiberg. "Game Usability Heuristics (PLAY) For Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration ." 2004.
- Heather Desurvire, Jozsef A. Toth , Martin Caplan. "Using Heuristics to Evaluate the Playability of Games ." San Francisco ,USA.
- Lennart Nacke, Stefan Göbel ,Andres Drachen. "Methods for Evaluating Gameplay Experience in a Serious Gaming Context ." 2008.
- Livingston, Ian J. *How Using Critic Reviews and Game Genres can Refine Heuristic Evaluations*. Canada: Department of Computer Science University of Saskatchewan, 2010.

Melanson, Andrew. "MMORPG's Worlds That Never Sleep." 2011.

Nawanda, Damas. "Heuristic Usability untuk Perancangan dan Evaluasi 'Run and Jump' Casual Mobile Game." *Teknologi Informasi UGM*, 2013.

Nicolas Ducheneaut, Nicholas Yee, Eric Nickell, Robert J Moore. "The life and death of online gaming communities: a look at guilds in world of warcraft." 2007: 839-848.

Nuryana, Mu"man. "*Program Evaluation*." 2010.

PEONTE, IGOR. "*The Fun Factors Of Mmorpg* ." Athabasca, Alberta , 2009.

Thomas Debeauvais, Bonnie A. Nardi. *A qualitative study of Ragnarök Online private servers: in-game sociological issues*. California USA: Pacific Grove, 2010.

LAMPIRAN

Hasil survey

Waktu : 5/22/2014 13:29:10

Nama : Fadli

Email : fadli.maulana.s.h@gmail.com

1. **Sudah Berapa lamakah anda bermain game online?**
 - Lebih dari 5 tahun
2. **Dalam satu hari rata - rata bermain berapa jam?**
 - 1 - 3 jam
3. **Tipe game apa yang paling anda sukai ?**
 - MMORPG
4. **Apakah anda pernah menggunakan Uang/Real Cash guna membeli Voucher/Virtual Cash dalam bermain game online?**
 - Sering
5. **Berapa jumlah uang yang anda keluarkan untuk membeli Voucher/ Virtual cash dari awal anda bermain sampai terakhir kali pembelian ?**
 - Lebih dari Rp.100.000
6. **Khusus pemain Ragnarok 1, Apa kekurangan dan kelebihan dari game Ragnarok online 1 ?**
 - (none)
7. **Khusus pemain Ragnarok 2, Apa kelebihan dan kekurangan dari game Ragnarok online 2 ?**

- Kelebihan grafisnya bagus, kekurangan membosankan
8. Sebutkan nama developer game online di Indonesia yang anda ketahui
- Lyto
9. Apakah anda puas dengan game - game yang ditawarkan oleh developer game online indonesia saat ini?
- Belum
10. Berikan satu judul game online yang paling anda sukai (server lokal maupun luar boleh)
- Ragnarok 2 , Call Of Duty, Perfect World, ninja saga

Tabel 5.1 Rumusan Masalah Survey 1

Problem	Kategori	Faktor	Sub Faktor
membosankan	<i>Game Play</i>	A. Lamanya waktu permainan	A1. Player merasa game yang dimainkannya menyenangkan tanpa adanya pengulangan yang membosankan

Waktu : 5/22/2014 13:33:28

Nama : KaTtniss1

Email : near_nateriver63@yahoo.com

1. **Sudah Berapa lamakah anda bermain game online?**
 - Lebih dari 1 tahun
2. **Dalam satu hari rata - rata bermain berapa jam?**
 - Lebih dari 6 jam
3. **Tipe game apa yang paling anda sukai ?**
 - MMORPG
4. **Apakah anda pernah menggunakan Uang/Real Cash guna membeli Voucher/Virtual Cash dalam bermain game online?**
 - Pernah
5. **Berapa jumlah uang yang anda keluarkan untuk membeli Voucher/ Virtual cash dari awal anda bermain sampai terakhir kali pembelian ?**
 - Lebih dari Rp.100.000
6. **Khusus pemain Ragnarok 1,Apa kekurangan dan kelebihan dari game Ragnarok online 1 ?**
 - (none)
7. **Khusus pemain Ragnarok 2,Apa kelebihan dan kekurangan dari game Ragnarok online 2 ?**

- kelebihanannya fitur dan grafik yg disediakan sangat menarik, gameplay nya juga keren
 - kekurangannya masih banyak bug yg belum di fix
8. **Sebutkan nama developer game online di Indonesia yang anda ketahui**
- Gemscool
9. **Apakah anda puas dengan game - game yang ditawarkan oleh developer game online indonesia saat ini?**
- yah lumayan puas
10. **Berikan satu judul game online yang paling anda sukai (server lokal maupun luar boleh)**
- Ragnarok Online 2

Tabel 5.2 Rumusan Masalah Survey 2

Problem	Kategori	Faktor	Sub Faktor
Adanya <i>bug</i> yang belum di perbaiki	<i>Game Usability</i>	<i>B. Game</i> memberikan saran/feedback	-

Waktu : 5/22/2014 13:40:35

Nama : IrisRain

Email : nitamulfinns@gmail.com

1. Sudah Berapa lamakah anda bermain game online?

- Lebih dari 5 tahun

2. Dalam satu hari rata - rata bermain berapa jam?

- 4 - 6 jam

3. Tipe game apa yang paling anda sukai ?

- MMORPG

4. Apakah anda pernah menggunakan Uang/Real Cash guna membeli Voucher/Virtual Cash dalam bermain game online?

- tidak

5. Berapa jumlah uang yang anda keluarkan untuk membeli Voucher/ Virtual cash dari awal anda bermain sampai terakhir kali pembelian ?

- Kurang dari Rp.100.000

6. Khusus pemain Ragnarok 1, Apa kekurangan dan kelebihan dari game Ragnarok online 1 ?

- (none)

7. Khusus pemain Ragnarok 2, Apa kelebihan dan kekurangan dari game Ragnarok online 2 ?

- kelebihan: grafiknya yang bagus dan menarik
- kekurangan: sering sekali ditemui bug

8. Sebutkan nama developer game online di Indonesia yang anda ketahui

- Lyto, Megaxus

9. Apakah anda puas dengan game - game yang ditawarkan oleh developer game online indonesia saat ini?

- masih belum cukup puas, karena pelayanan terkadang kurang memuaskan. Komplain yang sering diajukan jarang ditanggapi atau dibiarkan saja

10. Berikan satu judul game online yang paling anda sukai (server lokal maupun luar boleh)

- Ragnarok Online 2

Tabel 5.3 Rumusan Masalah Survey 3

Problem	Kategori	Faktor	Sub Faktor
Adanya <i>bug</i> yang belum di perbaiki	<i>Game Usability</i>	<i>B. Game</i> memberikan saran/feedback	-

Waktu : 5/22/2014 13:58:45

Nama : aikira

Email : kollektorz37@gmail.com

1. Sudah Berapa lamakah anda bermain game online?

- Lebih dari 5 tahun

2. Dalam satu hari rata - rata bermain berapa jam?

- 4 - 6 jam

3. Tipe game apa yang paling anda sukai ?

- MMORPG

4. Apakah anda pernah menggunakan Uang/Real Cash guna membeli Voucher/Virtual Cash dalam bermain game online?

- Pernah

5. Berapa jumlah uang yang anda keluarkan untuk membeli Voucher/ Virtual cash dari awal anda bermain sampai terakhir kali pembelian ?

- Lebih dari Rp.100.000

6. Khusus pemain Ragnarok 1,Apa kekurangan dan kelebihan dari game Ragnarok online 1 ?

- kekurangan = update lama
- kelebihan = komunitas seru (dulu)

7. Khusus pemain Ragnarok 2,Apa kelebihan dan kekurangan dari game Ragnarok online 2 ?

- Kelebihan = grafis
 - Kekurangan = monoton
- 8. Sebutkan nama developer game online di Indonesia yang anda ketahui**
- Lyto, Megaxus
- 9. Apakah anda puas dengan game - game yang ditawarkan oleh developer game online indonesia saat ini?**
- Tidak , respon ketika bug lambat, menyebabkan banyak kecurangan (misal cheat engine)
- 10. Berikan satu judul game online yang paling anda sukai (server lokal maupun luar boleh)**
- Dragon nest

Tabel 5.4 Rumusan Masalah Survey 4

Problem	Kategori	Faktor	Sub Faktor
<i>Game nya monoton</i>	<i>Game Play</i>	A. Lamanya waktu permainan	A1. Player merasa game yang dimainkannya menyenangkan tanpa adanya pengulangan yang membosankan A3. Player tidak boleh kehilangan posisi “memenangkan game” di dalam permainan

Waktu : 5/22/2014 14:02:24

Nama : DewaGame

Email : (none)

1. Sudah Berapa lamakah anda bermain game online?

- Lebih dari 5 tahun

2. Dalam satu hari rata - rata bermain berapa jam?

- 4 - 6 jam

3. Tipe game apa yang paling anda sukai ?

- MMORPG

4. Apakah anda pernah menggunakan Uang/Real Cash guna membeli Voucher/Virtual Cash dalam bermain game online?

- Pernah

5. Berapa jumlah uang yang anda keluarkan untuk membeli Voucher/ Virtual cash dari awal anda bermain sampai terakhir kali pembelian ?

- Lebih dari Rp.100.000

6. Khusus pemain Ragnarok 1,Apa kekurangan dan kelebihan dari game Ragnarok online 1 ?

- kekurangan = update lama
- kelebihan = komunitas seru (dulu)

7. Khusus pemain Ragnarok 2,Apa kelebihan dan kekurangan dari game Ragnarok online 2 ?

- Kekurangan :

1. dalam RO2 tidak ada sistem yang bernama RAS, kenapa kok saya pengen sekali dengan adanya RAS kita dapat WAR dan kita dapat rusuh satu sama lain

2. tidak adanya sistem GvG (Guild Versus Guild) karena hal tersebut dapat menjadikan kita agar lebih akrab lagi antar penghuni Guild dan Guild lain

3. tidak adanya kepemimpinan suatu Chara dalam ""SATU"" server

4. tidak adanya sistem KEHOBAN dalam sebuah game, contohnya terdapat suatu aplikasi seperti memancing dll

- Kelebihan :

1. Enak untuk dimainkan semua umur

2. grafik lumayan

3. skill-skill juga bagus

4. jalan cerita panjang

5. terdapat berbagai banyak dungeon dan map

6. lvl capai sangat lah tinggi (mudah-mudahan di tambah lagi deh level nya hehehe)

8. Sebutkan nama developer game online di Indonesia yang anda ketahui

- Lytogame, Megaxus, Gemscool, prodigy

9. Apakah anda puas dengan game - game yang ditawarkan oleh developer game online indonesia saat ini?

- Puas, karena game-game tersebut dapat mengisi waktu senggang saya pada saat saya lagi tidak ada kerjaan

10. Berikan satu judul game online yang paling anda sukai (server lokal maupun luar boleh)

- RF, Dragon Nest, Heva online

Tabel 5.5 Rumusan Masalah Survey 5

Problem	Kategori	Faktor	Sub Faktor
kurangnya variasi permainan (skill,class job ,guild, dungeon)	<i>Game Play</i>	A. Lamanya waktu permainan	<p>A3. Player tidak boleh kehilangan posisi “memenangkan game” di dalam permainan</p> <p>A4. Struktur permainan harus lama dan bisa menahan player agar tetap tertarik dalam memainkannya</p> <p>A5. Segala kelelahan atau kebosanan dalam permainan harus diminimkan dengan berbagai variasi aktifitas saat player bermain</p>

Waktu : 5/22/2014 14:41:18

Nama : Crussmenken

Email : jusmelon492@yahoo.com

1. Sudah Berapa lamakah anda bermain game online?

- Lebih dari 1 tahun

2. Dalam satu hari rata - rata bermain berapa jam?

- 4 - 6 jam

3. Tipe game apa yang paling anda sukai ?

- MMORPG

4. Apakah anda pernah menggunakan Uang/Real Cash guna membeli Voucher/Virtual Cash dalam bermain game online?

- Pernah

5. Berapa jumlah uang yang anda keluarkan untuk membeli Voucher/ Virtual cash dari awal anda bermain sampai terakhir kali pembelian ?

- Lebih dari Rp.100.000

6. Khusus pemain Ragnarok 1, Apa kekurangan dan kelebihan dari game Ragnarok online 1 ?

- (none)

7. Khusus pemain Ragnarok 2, Apa kelebihan dan kekurangan dari game Ragnarok online 2 ?

- Kelebihannya: gambar 3D lebih bagus, fitur-fitur dalam game lebih banyak, permainan lebih menantang karena kita harus memasuki dungeon dan mengalahkan Boss monster
- Kekurangannya : Masih adanya cheat/boot atau semacamnya, kurang merakyat, hehe artinya : harus mempunyai spek komputer yang tinggi untuk merasakan kenyamanan saat bermain agar game tidak patah-patah/ lag.

8. Sebutkan nama developer game online di Indonesia yang anda ketahui

- Gemscool, Netmarble, Lyto, Megaxus, Winner Online

9. Apakah anda puas dengan game - game yang ditawarkan oleh developer game online indonesia saat ini?

- Cukup puas, tapi belum sempurna karena masih saja ada seseorang menggunakan cheat/ program illegal yang membuat para player game online menjadi resah

10. Berikan satu judul game online yang paling anda sukai (server lokal maupun luar boleh)

- Audition (Ayodance) dari developer Megaxus
- Kenapa ? Karena pertama kali saya mengenal game online ya game tersebut, game online yang pertama kali saya mainkan. Fitur-fiturnya yang menarik bisa mendapatkan couple/pasangan dan dapat banyak teman :) hehe ...

- Tapi, sekarang saya sudah pensi alias pensiun sudah jarang maen game online karena sibuk kuliah mau skripsi, hehe .. Jangan lupa ya gan share referensi skripsinya sapa tau judul skripsi seperti ente bisa ane jadiin referensi buat skripsi ane. Semoga membantu hasil jawaban survey ane. Tetap semangat gan :)

Tabel 5.6 Rumusan Masalah Survey 6

Problem	Kategori	Faktor	Sub Faktor
keamanan dari program – program illegal masih lemah	<i>Game Mechanics</i>	D. Penanggulangan masalah	-

Waktu : 5/22/2014 14:42:55

Nama : Donny Christian

Email : donny_elek06@yahoo.co.id

1. Sudah Berapa lamakah anda bermain game online?

- Lebih dari 5 tahun

2. Dalam satu hari rata - rata bermain berapa jam?

- lebih dari 6 jam

3. Tipe game apa yang paling anda sukai ?

- MMORPG

4. Apakah anda pernah menggunakan Uang/Real Cash guna membeli Voucher/Virtual Cash dalam bermain game online?

- Pernah

5. Berapa jumlah uang yang anda keluarkan untuk membeli Voucher/ Virtual cash dari awal anda bermain sampai terakhir kali pembelian ?

- Lebih dari Rp.100.000

6. Khusus pemain Ragnarok 1, Apa kekurangan dan kelebihan dari game Ragnarok online 1 ?

- Kekurangan : ini game masih terdapat bug yang lumayan mengganggu, seperti bug sewaktu WoE
- Kelebihan : Game dengan fitur yang kompleks, class yang variatif sehingga bikin betah gamer ny, jangan lupa juga BGM ny yang menawan dan juga sering bikin kangen buat di dengerin. Karena rata""

game skarang, kurang memaksimalkan BGM ny, karena BGM itu soul dari game itu.

7. Khusus pemain Ragnarok 2, Apa kelebihan dan kekurangan dari game Ragnarok online 2 ?

- Kekurangan : KLo di kompare dengan RO 1, di RO2 ini masih banyak kekurangan ny, sistem yang dibuat itu lama kelamaan membuat player ny jenuh. Salah satunya Sistem dungeon dan tentunya masih juga ada bug yang mengganggu. Pilihan class ny tak terlalu variatif menurut saya. BGM ny asal tempel aja, jadi soul dari game ini kerasa kurang. Map padang pasir hanya desiran Angin yang bikin ngantuk bgt ~_~. Yang jelas BGM ny ga banget deh
- Kelebihan : Grafiknya lumayan keren, Sistem Woe ny lebih kompleks klo menurut saya. opening BGM ny itu keren

8. Sebutkan nama developer game online di Indonesia yang anda ketahui

- Lyto, Megaxus, Bolehgame, Vomga, Kreon

9. Apakah anda puas dengan game - game yang ditawarkan oleh developer game online indonesia saat ini?

- Tidak,
- penanganan setiap laporan baik itu bug atauun adany chit ditanggapi terlalu lama dan dengan kata"" yang selalu sma sehingga gamer jadinya jengkel

10. Berikan satu judul game online yang paling anda sukai (server lokal maupun luar boleh)

- Ragnarok 1

Tabel 5.7 Rumusan Masalah Survey 7

Problem	Kategori	Faktor	Sub Faktor
Game play yang membosankan	<i>Game Play</i>	B. Lamanya waktu permainan	A1. Player merasa game yang dimainkannya menyenangkan tanpa adanya pengulangan yang membosankan
Adanya <i>bug</i> yang belum di perbaiki	<i>Game Usability</i>	B. <i>Game</i> memberikan saran/feedback	-
BGM kurang bagus	<i>Games Usability</i>	B. <i>Game</i> memberikan saran/feedback	B2. Menyediakan unsure audio dan visual yang tepat

Waktu : 5/22/2014 15:19:02

Nama : Azaad Abdul Ghani Andika

Email : azagh.andika@gmail.com

1. Sudah Berapa lamakah anda bermain game online?

- 4 tahun

2. Dalam satu hari rata - rata bermain berapa jam?

- 4 - 6 jam

3. Tipe game apa yang paling anda sukai ?

- MMORPG

4. Apakah anda pernah menggunakan Uang/Real Cash guna membeli Voucher/Virtual Cash dalam bermain game online?

- Pernah

5. Berapa jumlah uang yang anda keluarkan untuk membeli Voucher/ Virtual cash dari awal anda bermain sampai terakhir kali pembelian ?

- Lebih dari Rp.100.000

6. Khusus pemain Ragnarok 1, Apa kekurangan dan kelebihan dari game Ragnarok online 1 ?

- (none)

7. Khusus pemain Ragnarok 2, Apa kelebihan dan kekurangan dari game Ragnarok online 2 ?

- Kelebihan : Grafik 3D yang bagus , Sistem guild yang bisa menambah teman , Sensasi Melawan Boss Dungeon yang GREGET (Apalagi

Dungeon COA keatas) , Bisa menjadi tempat dimana kita bisa lebih hebat dibandingkan di dunia nyata :D ,dan yang pasti,untuk HAVE FUN

- Kekurangan : Bug yang merugikan char lain (misal : Honing Ghaib) , Banyak player yang tidak terima dan sering berkata kotor saat mengalami kekalahan dsb , Banyak yang memanfaatkan BOT,Makro,dan Dupe

8. Sebutkan nama developer game online di Indonesia yang anda ketahui

- Lyto, Megaxus, Gemscool, Playpark

9. Apakah anda puas dengan game - game yang ditawarkan oleh developer game online indonesia saat ini?

- Untuk perkembangan game,semakin kesini semakin mengecewakan

10. Berikan satu judul game online yang paling anda sukai (server lokal maupun luar boleh)

- Ragnarok 2 Online

Tabel 5.8 Rumusan Masalah Survey 8

Problem	Kategori	Faktor	Sub Faktor
keamanan dari program – program illegal masih lemah	<i>Game Mechanics</i>	D. Penanggulangan masalah	-
Adanya <i>bug</i> yang belum di perbaiki	<i>Game Usability</i>	B. <i>Game</i> memberikan saran/feedback	-

Waktu : 5/23/2014 14:53:29

Nama : johan

Email : yohanesalbertinus@gmail.com

1. Sudah Berapa lamakah anda bermain game online?

- (none)

2. Dalam satu hari rata - rata bermain berapa jam?

- lebih dari 6 jam

3. Tipe game apa yang paling anda sukai ?

- MMORPG

4. Apakah anda pernah menggunakan Uang/Real Cash guna membeli Voucher/Virtual Cash dalam bermain game online?

- Pernah , Jika memang di butuhkan u/ upgrade stat atau mempermudah permainan

5. Berapa jumlah uang yang anda keluarkan untuk membeli Voucher/ Virtual cash dari awal anda bermain sampai terakhir kali pembelian ?

- Lebih dari Rp.100.000

6. Khusus pemain Ragnarok 1, Apa kekurangan dan kelebihan dari game Ragnarok online 1 ?

- (none)

7. Khusus pemain Ragnarok 2, Apa kelebihan dan kekurangan dari game Ragnarok online 2 ?

- kekurangan : barang cash kurang menarik (*hidup cash ma ngggk gk ada bedanya) ,sosialisasi antar player kurang banget , interface nya bikin cepet bosen , terus waktu master level udah bikin lebih bosen lagi (karena kegiatan buat leveling cuma gerinding doang)
- kelebihan : bisa maen solo sampai selesai

8. Sebutkan nama developer game online di Indonesia yang anda ketahui

- Megaxus, Lyto, Gemscool, Netmarble

9. Apakah anda puas dengan game - game yang ditawarkan oleh developer game online indonesia saat ini?

- kurang puas , emang banyak sih yang free to play ,tapi free to play = paid for win ya sama aja

10. Berikan satu judul game online yang paling anda sukai (server lokal maupun luar boleh)

- Dota

Tabel 5.9 Rumusan Masalah Survey 9

Problem	Kategori	Faktor	Sub Faktor
keamanan dari program – program illegal masih lemah	<i>Game Mechanics</i>	D. Penanggulangan masalah	-
Game play yang membosankan	<i>Game Play</i>	C. Lamanya waktu permainan	A1. Player merasa game yang dimainkannya menyenangkan tanpa adanya pengulangan yang membosankan

Hasil wawancara

Wawancara 1

Apakah ada keluhan selama anda bermain *game* ini selama 2 jam tadi ?

Jawaban :

Dari mulai awal memainkan *game* saya sudah ngga suka dengan loading boot screen awal yang cukup lama , memang spesifikasi yang saya gunakan itu hanya sekelas minimum tapi untuk loading awal lebih dari 5 menit saya rasa kebangetan , toh pas masuk *game* lancar – lancar aja.

1. Jadi selama anda bermain dalam *game* anda tidak menemukan adanya problem atau masalah yang timbul ?

Jawaban :

Kalau dibilang problem mungkin lag ya, jadi pas main entah itu pindah map atau saat di suatu kota terdapat banyak *player* yang sedang nongkrong atau jalan , pasti *game* nya lag ditempatku , Cuma kalau missal pas ngga terlalu ramai atau mungkin sepi *game* bisa berjalan lancar tanpa keluhan .

2. Kalau begitu bagaimana tanggapan anda tentang Grafik dan *soundtrack* yang ada dalam *game* ini ?

Jawaban :

Jujur saya sebetulnya suka dengan Grafik / gambar yang disajikan oleh Ragnarok Online 2 ini , Cuma gambar *game* seperti ini di tahun 2014 menurut saya sudah ketinggalan jaman . bagus sih bagus tapi untuk

game yang menyangkut sekuel dari seri sebelumnya yang banyak disukai dan dimainkan orang dimana – mana saying banget kalau hanya seperti ini , kalau *soundtracknya* ,BGM di *opening login* nya bagus trus yang lain ngga terlalu istimewa sih tapi intinya sudah baik menurut saya.

3. Terakhir adakah saran buat *game* Ragnarok Online 2?

Jawaban :

Grafiknya dibagusin ,kalau sudah bagus nanti tak mainin tiap hari

Tabel 4.6 Unsur kategori HEP dalam wawancara

JENIS KATEGORI	NOMOR PERTANYAAN DALAM SURVEY
<i>Game Play</i>	1,2,3,4
<i>Game Story</i>	1,2
<i>Game Mechanics</i>	1,2,3,4
<i>Game Usability</i>	4

Wawancara 2

1. Apakah ada keluhan selama anda bermain *game* ini selama 2 jam tadi ?

Jawaban :

Setelah bermain sedikit selama 2 jam ternyata ada beberapa bagian yang saya rasa kurang bagus, contohnya di *game* saat mengeluarkan *skill* animasinya kurang bagus ,lalu pas *Quest* menggunakan *autotrack* walau kesanya jadi praktis tapi gampang bosan , trus dalam 2 jam leveling itu agak susah kalau ngga ikut main *Quest* padahal kepengena sih agak bebas gitu cari monster sendiri buat dibunuh biar naik level tapi ternyata malah lama naik levelnya.

2. Lalu bagaimana anda bisa naik level dan mendapatkan barang – barang yang diperlukan jika tidak mengikuti main *Quest* ?

Jawaban :

Saya lebih suka party dengan *player* lain ,di beberapa tempat walaupun level kecil kalau bersama hunting ke *dungeon* exp nya lumayan dan bisa selesai dengan cepat karena party bersama *player* lain, tapi tentu untuk beberapa hal saya tetep mengambil main *Quest*.

3. Kalau begitu bagaimana tanggapan anda tentang *Gameplay* yang ditawarkan dalam *game* ini ?

Jawaban :

Quest dan *story* dalam *game* Ragnarok Online 2 ini sudah bagus, tapi sistem jual beli disini masih banyak yang kurang , contohnya keamanan transaksi dalam *game* masih buruk banyak sekali saya lihat di chat ada 3 orang yang kena tipu entah itu rugi secara *game* maupun secara *real money* (in Rupiah), kalau untuk *combat* sudah bagus kecuali beberapa *custom character* yang ditawarkan dalam *game* ini yang berbentuk *avatar* itu lho aneh – aneh kesanya bagi saya malah ribet dan kurang bagus.

4. Terakhir adakah saran buat *game* Ragnarok Online 2?

Jawaban :

Update job class nya kaya Ragnarok 1 yang banyak mungkin nanti banyak orang yang jadi tertarik main.

Tabel 4.10 Unsur kategori HEP dalam wawancara

JENIS KATEGORI	NOMOR PERTANYAAN DALAM SURVEY
<i>Game Play</i>	1,2,3,4
<i>Game Story</i>	1,2
<i>Game Mechanics</i>	1,2,3,4
<i>Game Usability</i>	4

Profil tester

Tester 1

Nama : Alfatah Fathony

Umur : 22 tahun

Jenis kelamin : Pria

Pengalaman bermain MMORPG : 8 tahun

Tester 2

Nama : Dwi Hary Febriansyah

Umur : 21 tahun

Jenis kelamin : Pria

Pengalaman bermain MMORPG : 8 tahun

Profil penguji

Penguji 1

Nama : Heriyanto

Umur : 23 tahun

Jenis kelamin : Pria

Profile : bekerja sebagai game tester di gameloft, prime member di forum game

developing www.ragezone.com

Penguji 2

Nama : Adrian Ressa Mahendra

Umur : 23 tahun

Jenis kelamin : Pria

Profile : Pengalaman bermain MMORPG lebih dari 8 tahun, aktif di dalam forum

www.ragezone.com

Penguji 3

Nama : Muhammad firdaus

Umur : 22 tahun

Jenis kelamin : Pria

Profile : pemain MMORPG aktif hingga sekarang,

Penguji 4

Nama : Edwin

Umur : 22 tahun

Jenis kelamin : Pria

Profile : pengalaman bermain MMORPG lebih dari 5 tahun, member tetap forum

www.indogamers.com , CBT tester berbagai macam MMORPG



CURRICULUM VITAE

Identitas Diri

Nama : Aditya Dipo Prakoso
Tempat/ Tanggal Lahir : Surakarta, 21 Agustus 1993
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status Perkawinan : Belum Kawin
Tinggi/ Berat Badan : 173 cm / 88 kg
Golongan Darah : O
Alamat : Perumahan Noyokerten No 26, Berbah, Sleman, Yogyakarta
Email : adipoprakoso@gmail.com
Telepon : 081326131738

Pendidikan

Tahun	Jenjang Pendidikan
1998 - 2004	SD Negeri Gedong Kuning Yogyakarta
2004 - 2007	SMP Negeri 15 Yogyakarta
2007 - 2010	SMK Negeri 2 Yogyakarta
2010 - 2014	Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta