

USER EXPERIENCE PADA PERMAINAN DOTA 2 MODE ABILITY DRAFT MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Johannes I.C.S¹, Mhd. Arief Hasan², Yogi Yunefri³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika Universitas Lancang Kuning

^{1,2,3}Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai, Pekanbaru, Riau, telp. 0811 753 2015

e-mail: ¹christopheljo46@gmail.com, ²m.arif@unilak.ac.id, ³yogiyunefri@unilak.ac.id

Abstrak

Dota 2 adalah game online bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle-Arena) dimana didalam permainan tersebut berisikan sepuluh orang. Terdapat dua kubu yang disebut Radiant dan Dire yang nantinya akan diisi oleh lima orang pemain setiap kubu. Mode Ability Draft merupakan mode dimana setiap pemain diberikan masing-masing diberikan satu karakter hero secara acak dan pemain diizinkan untuk memilih ability dari karakter teman atau lawan mengikuti alur antrian setiap rondonya. 10 Usability Heuristic diperlukan dalam menggali karakteristik yang terdapat pada suatu interface. Pemahaman para pemain saat dihadapkan dengan interface mode Ability Draft dipadukan dengan metode Heuristic Evaluation untuk menganalisa dan mencari tahu apakah interface pada mode Ability Draft ini diperlukan rekomendasi perbaikan atau tidak sama sekali. Hasil dari penelitian ini adalah kesulitan yang dialami para responden berasal dari pengetahuan mereka terhadap ability dan hero yang akan mereka padukan dan bukan berasal dari tampilan mode permainan tersebut, sehingga dapat diyakini bahwa tampilan Mode Ability Draft sudah layak untuk dimainkan dan tidak perlu mendapat rekomendasi perbaikan.

Kata Kunci: Dota 2, Ability Draft, Heuristic Evaluation, 10 Usability Heuristics

Abstract

Dota 2 is an online MOBA (Multiplayer Online Battle-Arena) genre game where the game contains ten people. There are two camps called Radiant and Dire which will be filled by five players for each side. Ability Draft mode is a mode where each player who is given each is given one hero character randomly and the player from to choose the ability of a friend or opponent character follows the queue line every round. 10 Usability Heuristic is needed to fill in an interface. The understanding of the players when faced with the Draft Ability interface mode is combined with the Heuristic Evaluation method to analyze and find out whether the interface in Capability Draft mode requires improvement recommendations or not at all. The results of this study are the difficulties for respondents who come from their knowledge of the abilities and heroes they will integrate and not from the appearance of the game mode, so that it can be set that the Draft Ability Mode display is feasible to play and does not need to get recommendations for improvement.

Keywords: Dota 2, Ability Draft, Heuristic Evaluation, 10 Usability Heuristics

1. PENDAHULUAN

Permainan adalah kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman, 1993). Terdapat dua jenis permainan yaitu permainan digital dan tradisional. Permainan digital dapat dibedakan lagi menjadi dua jenis yaitu permainan online dan offline. Permainan online memerlukan koneksi internet untuk dapat memainkannya, sementara permainan offline tidak memerlukan koneksi internet dan dapat langsung dimainkan.

Apa yang kita lihat ketika akan memulai permainan digital biasanya disebut dengan interface. Menurut (Lastiansah, 2012) interface adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Interface juga dapat menyajikan atau memberikan informasi kepada pemain agar dapat berinteraksi dengan permainan tersebut. Interface meliputi ikon, gambar,

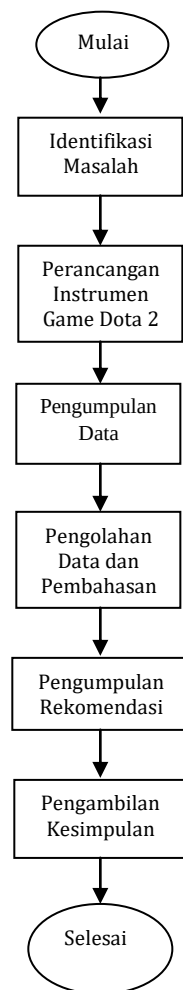
tulisan, simbol serta hal-hal lainnya yang dapat dilihat dan digunakan oleh pemain. Terdapat sebuah metode yang dapat digunakan untuk meneliti sebuah interface, yaitu metode Heuristic Evaluation. Metode ini sangat cocok untuk mencari celah yang terdapat pada sebuah interface, karena melibatkan evaluator yang berpengalaman dan paham tentang objek yang akan dievaluasi, serta tidak memakan waktu dan biaya yang banyak (Nielsen, J. 1995)

Metode ini akan diimplementasikan pada interface permainan Dota 2 Mode Ability Draft ketika akan memulai permainan. Terdapat 31 pemain yang nantinya akan menjadi responden dan telah disaring berdasarkan syarat yang diinginkan oleh peneliti.

Dota 2 sendiri adalah permainan bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang sangat terkenal dikalangan gamers. Resmi dirilis pada bulan Juli 2013, permainan ini kini menjadi salah satu game strategi terbaik dan sempat menjadi game yang memiliki aktivitas pemain paling banyak di Steam, yaitu dengan 800.000 pemain yang online setiap harinya pada tahun 2017.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian game Dota 2 ini dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahapan tersebut meliputi studi literatur, skenario penelitian Evaluation, evaluasi interface, analisis hasil evaluasi interface, dan tahapan terakhir pengambilan kesimpulan.



Gambar 1. Alur Metodologi Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian *Heuristic Evaluation* dilakukan responden secara langsung dengan memainkan game sesuai task atau tugas. Secara keseluruhan nilai rata-rata penilaian responden sangat tinggi yang berarti secara keseluruhan game sudah berjalan dengan baik dan setiap fungsi dapat dikerjakan dengan sangat mudah. Tentunya jika sebuah game dapat berjalan dengan baik maka akan mempengaruhi tingkat kepuasan dari pemakainya.

3.1 Tabel Kontinum

Setelah dilakukan uji validasi dan reliabilitas, maka dilanjutkan dengan analisa hasil kuesioner yang telah diselesaikan oleh para responden. Kuesioner berisikan pernyataan tentang 10 Usability Heuristic yang menyangkut pada *interface* mode Ability Draft saat *Drafting Phase*. Perlu diingat bahwa responden yang digunakan peneliti merupakan *player* yang telah memiliki jam bermain lebih dari 750 jam.

Untuk menganalisis setiap pertanyaan atau indikator, hitung frekuensi jawaban setiap kategori (pilihan jawaban) dan dijumlahkan. Setelah setiap indikator mempunyai jumlah, selanjutnya peneliti membuat garis kotinum.

$$NJI \text{ (Nilai jenjang interval)} = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{Jumlah kriteria pertanyaan}}$$

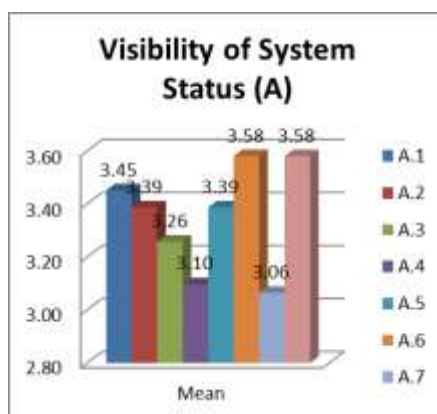
Setelah nilai rata-rata maka jawaban telah diketahui, kemudian hasil tersebut diinterpretasikan dengan alat bantu tabel kontinum, yaitu sebagai berikut:

- Indeks minimum : 1
- Indeks maksimum : 5
- Interval : 5 - 1 = 4
- Jarak interval : (5-1) : 5 = 0,8

Tabel 1. Tabel Kontinum

Interval	Kategori
1,00-1,80	Sangat tidak setuju
1,81-2,60	Tidak setuju
2,61-3,40	Netral
3,41-4,20	setuju
4,21-5,00	Sangat setuju

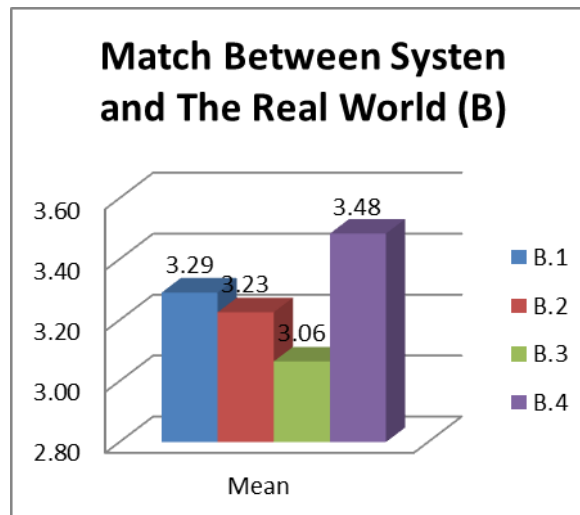
3.1.1 Tanggapan Responden Mengenai *Visibility of System Status*



Gambar 1. Grafik Hasil Kuesioner *Visibility of System Status*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terdapat pada interval Netral – Setuju. Hal ini menunjukkan para responden cukup mengerti dan memahami bahwa *interface* berjalan dengan semestinya dan menunjukkan aktifitas yang sesuai dengan apa yang dilihat oleh *player* yang sedang berinteraksi dengan *interface* tersebut.

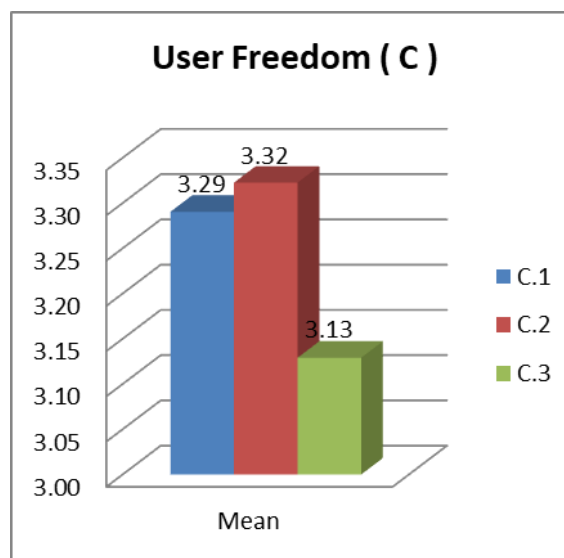
3.1.2 Tanggapan Responden Mengenai *Match Between System and The Real World*



Gambar 2. Grafik Hasil Kuesioner *Match Between System and The Real World*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terdapat pada interval Netral – Setuju. Hal ini menunjukkan perintah apa yang sedang dilakukan oleh *player* selaras dengan apa yang ditunjukkan oleh *interface* yang sedang berjalan. Dapat dikatakan bahwa tidak ada masalah terhadap *command* antara *player* dan *interface*.

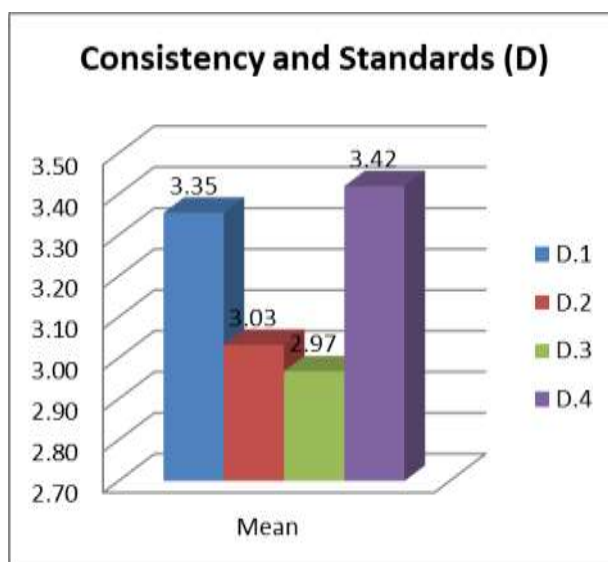
3.1.3 Tanggapan Responden Mengenai *User Control and Freedom*



Gambar 3. Grafik Hasil Kuesioner *User Control and Freedom*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terdapat pada interval Netral. Masalah yang dihadapi responden ialah ketidaktahuan akan *shortcut* dan *command* yang tersedia dalam mode Ability Draft. Namun hal tersebut tidak berpengaruh kepada *interface* dimana *player* bisa bebas dan dapat mengontrol *interface* sesuai dengan keinginan mereka.

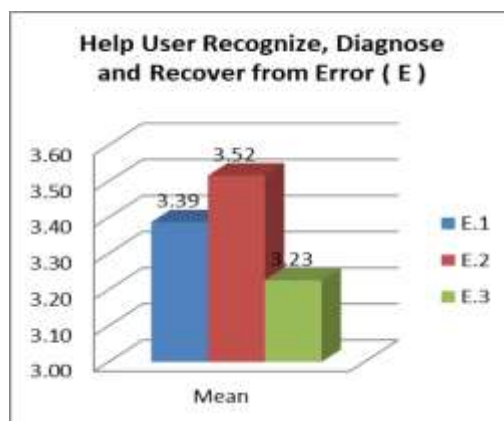
3.1.4 Tanggapan Responden Mengenai *Consistency and Standards*



Gambar 4. Grafik Hasil Kuesioner *Consistency and Standards*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terdapat pada interval Netral – Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa responden selalu menemukan hal yang sama ketika mereka memulai permainan yang baru. Responden tidak menemukan hal-hal yang baru atau sesuatu yang berganti selama *Drafting Phase* terkecuali terdapat *patch* baru sehingga tampilan bisa berubah.

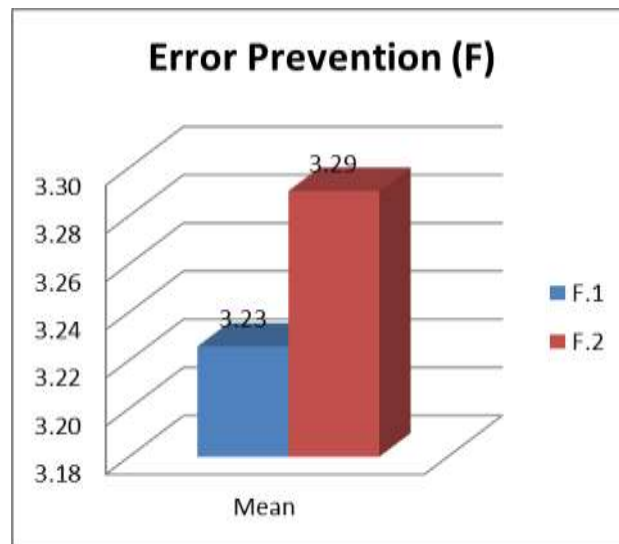
3.1.5 Tanggapan Responden Mengenai *Help User Recognize, Diagnose and Recover from Error*



Gambar 4. Grafik Hasil Kuesioner *Help User Recognize, Diagnose and Recover from Error*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terdapat pada interval Netral – Setuju. Responden selalu mendapati sebuah peringatan ketika akan melakukan sebuah aksi yang membutuhkan persetujuan *player*, contohnya ketika akan meninggalkan permainan ketika sedang berlangsung, terputus dari permainan dan lain-lain. *Player* juga mendapatkan informasi apa yang sedang terjadi dan bagaimana cara mengatasinya.

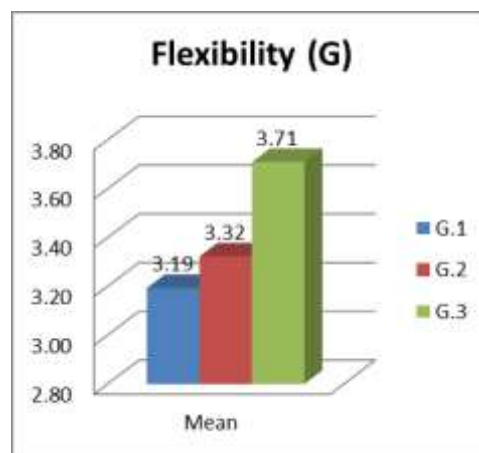
3.1.6 Tanggapan Responden Mengenai *Error Prevention*



Gambar 5. Grafik Hasil Kuesioner *Error Prevention*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terdapat pada interval Netral. Hal ini menunjukkan bahwa pencegahan *error* yang diberikan terkadang kurang dimaksimalkan oleh *player*. Para responden terkadang lalai memperhatikan *setting*-an mereka sehingga ketika permainan akan dimulai mereka kewalahan dan terdapat *error* didalam permainan. Namun hal itu tidak menampik fakta bahwa sistem sudah menyediakan pencegahan *error* yang cepat dan praktis yang tersedia didalam *interface* tersebut.

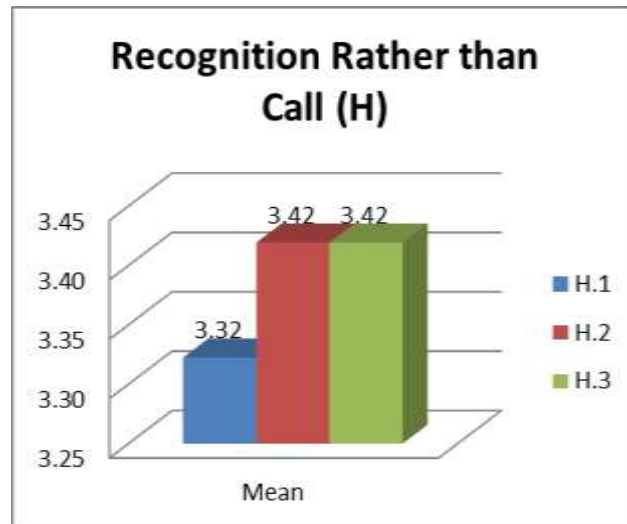
3.1.7 Tanggapan Responden Mengenai *Flexibility*



Gambar 6. Grafik Hasil Kuesioner *Flexibility*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terdapat pada interval Netral – Setuju. Responden menyadari bahwa mereka berada didalam *interface* yang fleksibel. Mereka dapat menutup perintah kotak dialog menggunakan *mouse* maupun *keyboard*, juga memberikan arahan kepada *player* lain menggunakan *shortcut* sehingga saling memudahkan satu sama lain. Responden tidak menemukan masalah dalam fleksibilitas *interface*, namun kekurangan pengetahuan *player* akan fleksibilitas ini tentu menjadi masalah masing-masing *player* itu sendiri, bukan *interface*-nya.

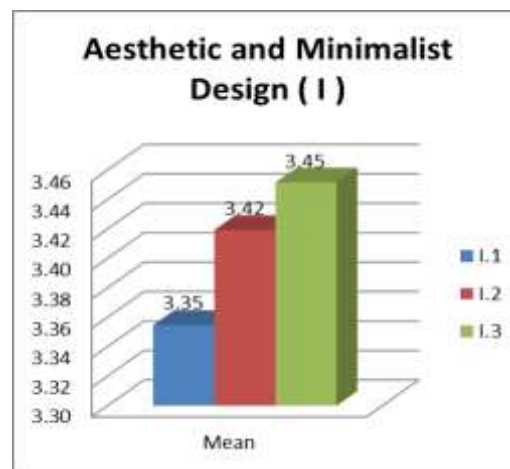
3.1.8 Tanggapan Responden Mengenai *Recognition Rather than Call*



Gambar 7. Grafik Hasil Kuesioner *Rather than Call*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban para responden terdapat pada interval Netral – Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa para responden merasa dimudahkan dengan adanya urutan antrian yang jelas dan announcer yang jelas, serta *pool ability* yang tersedia dan tersusun rapi sehingga tidak kesulitan dalam mencari *ability* yang diinginkan.

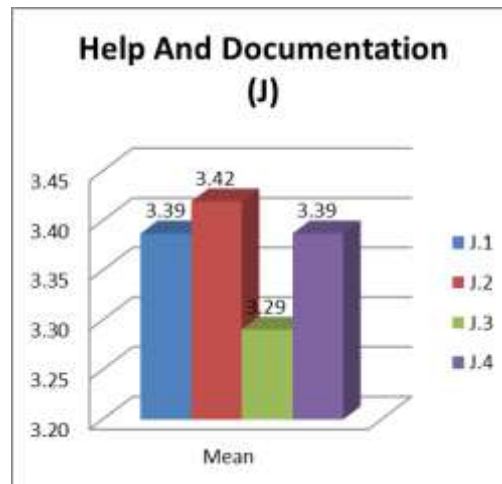
3.1.9 Tanggapan Responden Mengenai *Aesthetic and Minimalist Design*



Gambar 8. Grafik Hasil Kuesioner *Aesthetic and Minimalist*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terdapat pada interval Netral – Setuju. Responden tidak menemukan masalah mengenai design yang terdapat pada *interface* mode Ability Draft saat *Drafting Phase*. Font huruf, gambar, *announcer* serta penempatan *pool hero* dan *ability* dinilai sudah sesuai oleh para responden.

3.1.10 Tanggapan Responden Mengenai *Help and Documentation*



Gambar 9. Grafik Hasil Kuesioner *Help and Documentation*

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata jawaban para responden terdapat pada interval Netral – Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa bantuan (seperti *Setting/Configuration*, *icon Help*, dll) yang tersedia didalam *interface* dapat dimengerti dan dapat digunakan sebagaimana semestinya oleh para *player*. Adanya *icon* yang disertai penjelasan serta *Setting/Configuration* yang mudah dimengerti sangat membantu responden dalam mengkonfigurasi *setting*-an yang sesuai dengan mereka.

4. KESIMPULAN

Dari semua pernyataan yang diajukan peneliti mengenai 10 *Usability Heuristic* tentang kelayakan tampilan pada permainan Dota 2 *Mode Ability Draft*, peneliti mendapatkan hasil bahwa semua responden yang berjumlah 31 orang sudah memahami seluruh aspek pada tampilan *Mode Ability Draft*. Peneliti menilai bahwa setiap kesulitan yang dialami para responden berasal dari pengetahuan mereka terhadap *ability* dan *hero* yang akan mereka padukan dan bukan berasal dari tampilan mode permainan tersebut, sehingga dapat diyakini bahwa tampilan *Mode Ability Draft* sudah layak untuk dimainkan dan tidak perlu mendapat rekomendasi perbaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning yang telah memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian ini, dan penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pembimbing atas arahan dan masukannya selama penulis melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ghozali, I. (2009). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Semarang: UNDIP.
- [2] Lastiansah, S. (2012). Pengertian User Interface. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- [3] Nielsen, J. (1995). Heuristic Evaluation. Sunsoft.
- [4] Sadiman. (1993). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [5] Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabet.
- [6] Mahatody, Thomas & Sagar, Mouldi & Kolski, Christophe. (2007). Cognitive Walkthrough for HCI evaluation: basic concepts, evolutions and variants, research issues.
- [7] Monroy, J. A., 2015 . Study on Heuristic Usability Evaluation for Mobile. [Online] Available at: http://oa.upm.es/37202/1/EMSE-201508-Jorge_Avilés_Monroy.pdf [Diakses februari 2019]
- [8] Nielsen Norman Group, 2020, Ten Usability Heuristics. Diakses pada 11 Januari 2020 dari <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- [9] Wikipedia. 2020. Dota_2. Diakses pada 11 Januari 2020 dari https://en.wikipedia.org/wiki/Dota_2