

Evaluasi *User Experience* pada *Game Genshin Impact* menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* dan *Persona*

Rafli Irfan Haikal¹, Dedy Panji Agustino², I Made Pasek Pradnyana Wijaya³
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
e-mail: ¹rafliirfan@gmail.com, ²panji@stikom-bali.ac.id, ³imadepasekpw@gmail.com

Diajukan: 24 Maret 2021; Direvisi: 7 September 2021; Diterima: 7 September 2021

Abstrak

Cara berpikir dan pendapat manusia jika menggunakan suatu sistem tentu saja berbeda-beda antara satu sama lain itulah yang dinamakan *User Experience*. Di dalam penelitian ini, penulis akan melakukan evaluasi *User Experience* pada sebuah game yang cukup terkenal di akhir tahun 2020 yaitu *Genshin Impact*. Hal ini dilakukan untuk membuktikan bahwa *User Experience* bisa di evaluasi menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*. Metode ini digunakan untuk menguji cara berpikir manusia saat mereka diberikan suatu tugas atau *Task*. Metode tes kepenggunaan ini sangat cocok digunakan untuk sistem yang baru dirilis. Responden yang digunakan pada penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok, 6 responden bermain menggunakan platform PC dan 6 responden bermain menggunakan PC. Hasil evaluasi pada *Genshin Impact* menunjukkan masalah banyak terjadi karena kurangnya indikasi tampilan yang mencerminkan suatu fungsi (*hidden*) ketika pengguna ingin menggunakan sebuah item, mengganti senjata, dan bermain dalam *Co-op mode*. Akan tetapi, masalah yang muncul tidak mempengaruhi fungsi utama dalam game, dan game masih bisa berjalan. Agar lebih mudah dilihat dan dipahami, data-data responden dimasukkan kedalam sebuah model biodata atau kartu imajiner digital mini yang biasa disebut *Persona*.

Kata kunci: *Cognitive Walkthrough*, *Evaluasi Genshin Impact*.

Abstract

The way of thinking and human opinion when using a system, of course, varies from one another, that's what is called *User Experience*. In this study, the author will evaluate the *User Experience* in a game that is quite famous at the end of 2020, namely *Genshin Impact*. This is done to prove that the *User Experience* can be evaluated using the *Cognitive Walkthrough* method. This method is used to test people's thinking when they are given a task. This Usability test method is suitable for newly released systems. Respondents used in this study were divided into 2 groups, namely 6 respondents who played using the PC platform and 6 respondents who played using the PC. Evaluation results on *Genshin Impact* show that many problems occur due to the lack of display indication that reflects a function (*hidden*) when the user wants to use an item, switch weapons, and play in *Co-op mode*. However, the problems that arise do not affect the main function in the game, and the game can still run. To make it easier to see and understand, the respondent's data will be entered into a biodata model or mini digital imaginary card, commonly called a *Persona*.

Keywords: *Cognitive Walkthrough*, *Genshin Impact* evaluation.

1. Pendahuluan

User Experience adalah pengalaman seseorang ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa. Pengalaman pengguna dalam aspek-aspek pengalaman, tingkat kemudahan, kegunaan, serta efisiensi dan efektivitas dari sebuah sistem. Semua hal itu termasuk kedalam *User Experience* [1].

Pengalaman pengguna bersifat subyektif, karena pengalaman seseorang itu berdasarkan atas perasaan dan pemikiran individu disaat mereka menggunakan suatu sistem. *Genshin Impact* adalah sebuah game RPG atau *Role Playing Game* gratis yang dikombinasi dengan genre *Action* dan *Open World*. Game ini memenangkan penghargaan sebagai game terbaik dalam Google Play's tahun 2020 [2] dan game terbaik tahun 2020 pada iPhone [3]. Satu minggu setelah perilisan, game ini telah di *download* sebanyak 17 juta kali dalam platform mobile dan 12 juta kali pada platform PC. Pada tanggal 2 Juli 2020, untuk platform Playstation 4 dirilis *Closed Beta* pertama dari game ini, dan pada tanggal 28 September 2020 game ini resmi dirilis untuk segala platform. Ini adalah satu-satunya game *Action Open World Role Playing Games*

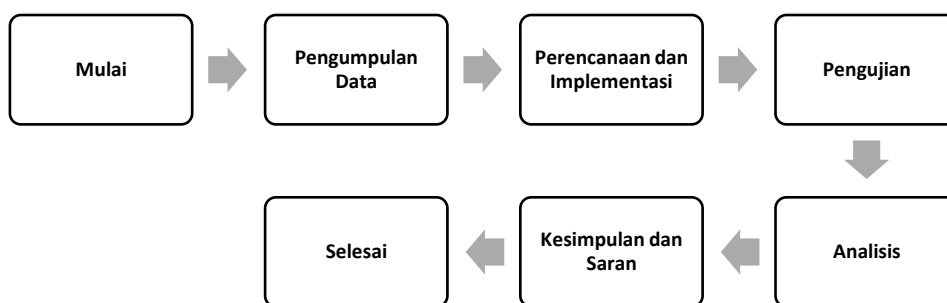
yang menggunakan *platform* Mobile, PC, dan Playstation. Memberikan peluang *game* ini untuk terus mengalami perkembangan dan kemajuan terutama dalam sisi *User Experience*.

Penulis memutuskan untuk melakukan penelitian pada *Genshin Impact versi 1.0* karena masih banyak kekurangan dalam segi *User Interface design* maupun *User Experience design*, karena *game* ini masih tergolong baru dan butuh *feedback* langsung dari para pemain untuk meningkatkan stabilitas emosi dan stabilitas jumlah pemain. Alasan lain dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa metode *Usability test Cognitive Walkthrough* dapat di implementasikan pada *game* ini.

Cognitive Walkthrough adalah salah satu metode *Usability test* yang berfokus pada kemudahan pemahaman pengguna dalam hal eksplorasi atau penjelajahan. Responden atau pengguna akan diberikan tugas-tugas yang harus diselesaikan berdasarkan *template Cognitive Walkthrough* yang ada. Sisi positif atau keuntungan dari menggunakan metode ini adalah sangat mudah dilakukan, dan tidak menghabiskan banyak biaya, serta dapat dilakukan dalam kurun waktu yang cukup cepat, karena metode ini hanya untuk mengidentifikasi inti-inti permasalahan usability terutama dari sisi *interface*.

2. Metode Penelitian

Untuk memahami alur pada penelitian ini, Gambar 1 merupakan *flowchart* yang dibuat sesuai dengan tahapan-tahapan penelitian yang ada.



Gambar 1. *Flowchart* Metodologi Penelitian

1) Pengumpulan Data

Merupakan langkah yang paling strategis dalam melakukan penelitian, karena tujuan utamanya yaitu mendapatkan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur [4].

2) Perencanaan dan Implementasi

Setelah dilakukan pengumpulan data, maka dimulai perencanaan skenario dan implementasi *Cognitive Walkthrough* agar metode ini berjalan sesuai yang diharapkan. Dimulai dari Seleksi dan pemeringkatan tugas dan spesifikasi tugas [5].

3) Pengujian

Dalam memperoleh permasalahan *usability* dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, responden atau pemain akan diberikan dua jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan yang berfokus pada analisis fungsi dan analisis operasi. Pada jenis pertanyaan analisis fungsi, digunakan untuk evaluasi fungsi secara utuh. Sedangkan, jenis pertanyaan analisis operasi digunakan untuk mengetahui apakah sistem cukup jelas untuk membantu pemain dalam menggunakan fungsi secara tepat [6].

4) Analisis

Hasil dari pengujian yang telah dilakukan akan dianalisis dimulai dari pemeringkatan jawaban atau *Problem Seriousness*, setelah itu pengelompokan kategori masalah atau *Problem Type* [7].

5) Kesimpulan dan Saran

Tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu membuat kesimpulan yang diperoleh dari seluruh hasil tahapan sebelumnya menjadi satu bagian singkat dan membuat saran-saran yang dapat membuat penelitian ini menjadi lebih baik [8].

2.1. Seleksi Pemeringkatan Tugas

Tahap awal dalam mempersiapkan penelitian metode *Cognitive Walkthrough* adalah Pemeringkatan tugas mana saja yang akan diberikan dan dikerjakan oleh responden.

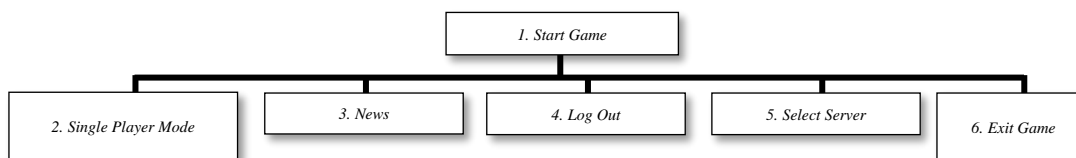
Tabel 1. *Task Importance*

No.	Task	Grade
1	Start Genshin Impact	1
2	Play Single Player Mode	2
3	Open Settings	3
4	Open Inventory	4
5	Use Items	4
6	Switch Weapon	3
7	Open Map	2
8	Teleport	2
9	Play Co-Op mode	2
10	Exit Genshin Impact	1

Di dalam Tabel 1 disebutkan tingkatan kelas masing-masing tugas. *Grade 1* mempunyai arti bahwa tugas tersebut paling penting. Jika tugas tersebut tidak dilakukan, maka tidak akan bisa melanjutkan ke tugas berikutnya. *Grade 2* memiliki arti sebagai tugas yang tingkat prioritasnya diutamakan setelah tugas *Grade 1*. *Grade 3* merupakan tugas yang tidak terlalu penting tetapi mendukung pemain dalam mendalami *game*, artinya *game* masih bisa dimainkan meskipun tugas tidak dilakukan. *Grade 4* merupakan tugas yang jika tidak dikerjakan, maka tidak mempunyai efek apa-apa terhadap tugas lainnya.

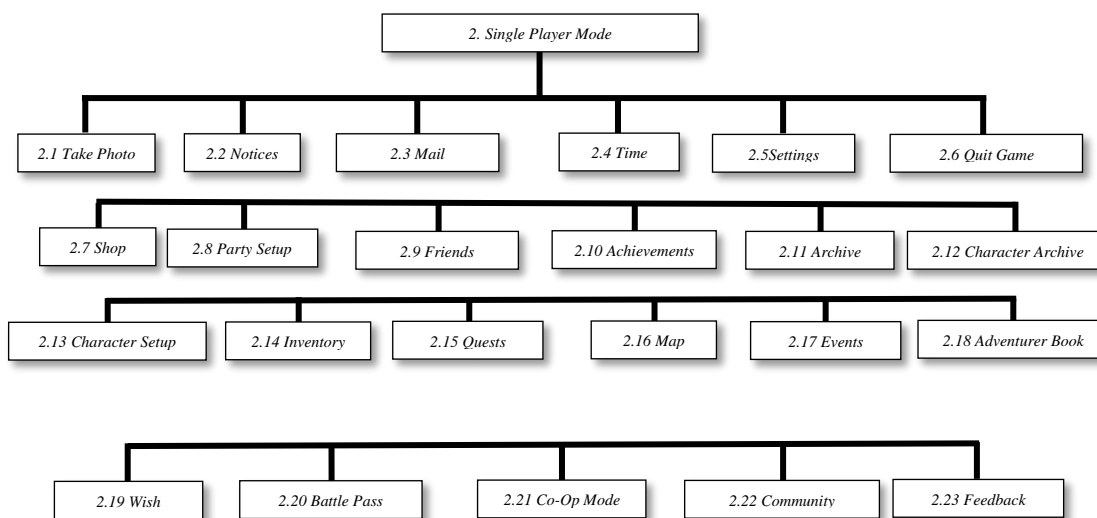
2.2. Spesifikasi Tugas

Selanjutnya adalah menentukan arah dan urutan yang tepat untuk mencapai masing-masing tugas yang ada dengan bantuan *Hierarchical Task Analysis* (HTA).



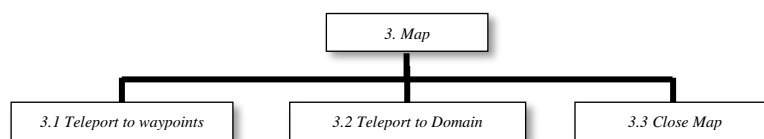
Gambar 2. HTA Menu Utama

Gambar 2 menjelaskan *main task node* dari menu utama, yaitu *Start game* Genshin Impact dan subtask *node* nya yaitu *Single Player Mode*, *News*, *Log Out*, *Select Server*, *Exit Game*. Setiap *node* memiliki angka yang berbeda untuk mempermudah agar tidak tertukar saat pengujian. *Node* bisa diartikan sebagai simpul, dimana satu titik menghubungkan ke titik-titik lainnya.



Gambar 3. HTA Single Player Mode

Gambar 3 merupakan turunan dari fungsi *Single Player Mode*. HTA ini mempermudah responden dalam mengerjakan tugas pada menu *Play Single Player Mode, Open Settings, Open Inventory, Open Achievements, Open Map, Co-Op Mode*.



Gambar 4. HTA Fungsi *Map*

Gambar 4 merupakan turunan dari fungsi *Map* pada *Single Player Mode*. HTA ini memperjelas fungsi dan detail pada tugas *Open map* yang diberikan.

2.3. Pertanyaan

Dalam memperoleh permasalahan *usability* dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, responden atau pemain akan diberikan dua jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan yang berfokus pada analisis fungsi dan analisis operasi. Pada jenis pertanyaan analisis fungsi, digunakan untuk evaluasi fungsi secara utuh. Sedangkan, jenis pertanyaan analisis operasi digunakan untuk mengetahui apakah sistem cukup jelas untuk membantu pemain dalam menggunakan fungsi secara tepat.

Jenis pertanyaan 1: Analisis Fungsi:

- 1) Apakah pemain tahu fungsi tersebut ada?
- 2) Apakah aplikasi memberikan tanda atau *hint* tentang terdapatnya fungsi tersebut?
- 3) Bisakah ekspektasi pemain dengan indikasi di dalam *game* bertemu?
- 4) Saat pemain menjalankan suatu fungsi, apakah pemain mendapatkan *feedback*?
- 5) Dapatkah aplikasi memberikan *feedback* yang cukup jelas setelah pemain menjalankan aksi secara tepat?

Jenis pertanyaan 2: Analisis Operasi:

- 1) Sudahkah pemain mencoba mencapai tujuan yang sesuai dengan yang diinginkan dari operasi tersebut?
- 2) Apakah pemain tahu bahwa petunjuk operasi tersebut ada?
- 3) Sudahkah pemain melakukan operasi secara tepat?
- 4) Dapatkah pemain menghubungkan *hint* operasi dengan tujuan yang diinginkan?
- 5) Sudahkah pemain mendapatkan *feedback* oleh aplikasi, bahwa operasi telah berhasil dikerjakan dengan tepat?

2.4. Problem Seriousness

Pertanyaan-pertanyaan dalam sub bab 2.3 akan direspon oleh pemain kemudian diberikan nilai 1, 2, 3, 4, dan 5. Nilai-nilai tersebut akan menggambarkan tingkat keberhasilan responden saat mengerjakan tugas yang diberikan dan menjadi indikator untuk melihat tingkat keseriusan masalah yang muncul (*Problem Seriousness*) seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. *Problem Seriousness*

Nilai	Nilai dalam kata	Penjelasan
5	Iya	Kemungkinan berhasil besar
4	Iya, mungkin	Mungkin dapat berhasil
3	Tidak tahu	Seimbang antara persentase berhasil dan gagal
2	Tidak yakin	Persentase berhasil kecil
1	Tidak	Gagal atau tidak berhasil

Dalam pengujian *Cognitive Walkthrough*, permasalahan yang muncul akan dibedakan menjadi beberapa jenis-jenis permasalahan yang disebut dengan *Problem Type*. Hal ini untuk mempermudah peneliti dalam proses analisis dan evaluasi hasil.

Tabel 3. *Problem Type*

<i>Problem Type</i>	Penjelasan	Sumber
<i>User</i> (U)	Masalah yang ditimbulkan dari pengalaman dan pengetahuan pengguna	Muncul dari pertanyaan 1 dan 3
<i>Hidden</i> (H)	Tidak ada indikasi/petunjuk tentang fungsi tersebut	Muncul dari pertanyaan 2

<i>Text and Icon (T)</i>	Penampilan, penempatan, konten, dan warna dari sistem sulit dimengerti atau dapat disalahartikan	Muncul dari pertanyaan 3
<i>Sequence (I)</i>	Fungsi dan operasi harus dilakukan dengan urutan yang tidak biasanya	Muncul dari pertanyaan 1
<i>Physical Demand (P)</i>	Tampilan yang membutuhkan keahlian khusus responden, Seperti kecepatan fisik, motorik, dan kekuatan	Muncul dari pertanyaan 3 (Level Operasi)
<i>Feedback (F)</i>	Tampilan tidak memberikan indikasi yang jelas tentang apa yang sedang responden lakukan atau sudah dilakukan	Muncul dari pertanyaan 5 (Level Operasi) dan pertanyaan 5 (Level Fungsi)

Dalam pengujian *Cognitive Walkthrough*, permasalahan yang muncul akan dikelompokkan menjadi beberapa tipe permasalahan yang disebut dengan *Problem Type*. Seperti pada tabel 3.

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk mempermudah peneliti mengurutkan dan melampirkan data, peneliti menggunakan bantuan tabel atau matriks sebagai berikut:

3.1. Perbandingan *Cognitive Walkthrough Problem Seriousness (PS)* dengan *Task Importance (TI)*

Tabel berikut menunjukkan kondisi tampilan aplikasi secara umum:

Tabel 4. Analisis Hasil PS vs. TI Platform PC

<i>Task Importance (TI)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1				
2		0,33	0,33	
3	0,33	0,16	0,33	0,33
4	0,16		0,33	0,16

Tabel 4 menunjukkan hasil rata-rata *Problem Seriousness* dengan *Task Importance* responden 1 sampai dengan responden 6 pada platform PC. Dimana rata-rata yang paling banyak berada pada *Task Importance (TI)* nomor 3.

Tabel 5. Analisis Hasil PS vs. TI Platform Android

<i>Task Importance (TI)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
1				0,16
2	0,16	0,16	0,16	0,5
3	0,5			0,33
4			0,16	0,33

Tabel 5 menunjukkan rata-rata *Problem Seriousness (PS)* dengan *Task Importance* responden 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 pada platform Android. Dimana rata-rata yang paling banyak berada pada *Task Importance (TI)* nomor 2, hal ini berbeda dengan platform PC. Pada *Task Importance* nomor 2 rata-rata kesalahan responden paling banyak, dibandingkan dengan *Task Importance* lainnya.

3.2. Perbandingan *Cognitive Walkthrough Problem Seriousness (PS)* dengan *Problem Type (PT)*

Tabel 6. Analisis Hasil PS vs. PT Platform PC

<i>Problem Type (PT)</i>	<i>Problem Seriousness (PS)</i>			
	1	2	3	4
<i>User (U)</i>		0,33	0,33	0,16
<i>Hidden (H)</i>	0,5	0,16	0,5	0,33
<i>Text and Icon (T)</i>			0,16	
<i>Sequence (I)</i>				
<i>Physical Demand (P)</i>				
<i>Feedback (F)</i>				

Pada Tabel 6 menunjukkan rata-rata *Problem Seriousness (PS)* dengan *Problem Type (PT)* pada platform PC. Angka rata-rata yang cukup signifikan berada pada *Problem Type (PT)* *hidden (H)* yaitu *Problem Seriousness* 1 (0,5), *Problem Seriousness* 2 (0,16), *Problem Seriousness* 3 (0,5), dan *Problem*

Seriousness 4 (0,33). Artinya pada *platform* PC, responden mengalami masalah mengenai tidak adanya indikator yang memberitahu atau menjelaskan bahwa tentang fungsi tersebut:

Tabel 7. Analisis Hasil PS vs. PT *Platform* Android

<i>Problem Type</i> (PT)	<i>Problem Seriousness</i> (PS)			
	1	2	3	4
<i>User</i> (U)	0,16	0,16		
<i>Hidden</i> (H)	0,33		0,33	1,16
<i>Text and Icon</i> (T)				0,16
<i>Sequence</i> (I)				
<i>Physical Demand</i> (P)				
<i>Feedback</i> (F)				

Pada Tabel 7 terlihat angka rata-rata *Problem Type* (PT) paling banyak yaitu pada *Problem Type* (PT) *hidden* (H) yaitu PS1 (0,33), PS3 (0,33), PS4 (1,16). Dapat diartikan bahwa responden pada *platform* android juga mengalami masalah utama yang sama dengan responden PC, yaitu pada *Problem Type* (PT) *hidden* (H).

3.3. Perbandingan *Cognitive Walkthrough Problem Type* (PT) dengan *Task Importance* (TI)

Tabel 8. Analisis Hasil PT vs. TI *Platform* PC

<i>Problem Type</i> (PT)	<i>Task Importance</i>			
	1	2	3	4
<i>User</i> (U)		0,5	0,33	
<i>Hidden</i> (H)		0,16	0,66	0,66
<i>Text and Icon</i> (T)			0,16	
<i>Sequence</i> (I)				
<i>Physical Demand</i> (P)				
<i>Feedback</i> (F)				

Tabel 8 menunjukkan bahwa *Problem Type* (PT) *user* (U) dengan angka TI2 (0,5), TI3 (0,33), dan *hidden* (H) dengan angka TI2 (0,16), TI3 (0,66), dan TI4 (0,66) angka-angka tersebut merupakan rata-rata yang tinggi, dimana banyak terjadi masalah yang terkait dengan indikasi fungsi yang jelas sehingga responden gagal mengerjakan *task* yang diberikan dan dicampur dengan kurangnya pengetahuan dan pengalaman responden itu sendiri.

Tabel 9. Analisis Hasil PT vs. TI *Platform* Android

<i>Problem Type</i> (PT)	<i>Task Importance</i>			
	1	2	3	4
<i>User</i> (U)		0,33		
<i>Hidden</i> (H)	0,16	0,66	0,83	0,33
<i>Text and Icon</i> (T)				0,16
<i>Sequence</i> (I)				
<i>Physical Demand</i> (P)				
<i>Feedback</i> (F)				

Dalam Tabel 9 terlihat kembali *Problem Type* (PT) *hidden* (H) mendapatkan angka yang sangat signifikan dibanding *Problem Type* lainnya yaitu TI1 (0,16), TI2 (0,66), TI3 (0,83), TI4 (0,33). Terdapat beberapa pemain yang mengalami masalah *Problem Type* (PT) *user* dan *Text and icon*, tetapi tidak menunjukkan angka yang signifikan dibanding angka rata-rata *hidden* (H).

3.4. Perbandingan *Cognitive Walkthrough Problem Seriousness* (PS) dengan *Task Number* (TN)

Tabel 10. Analisis Hasil PS vs. TN *Platform* PC

<i>Task Number</i> (TN)	<i>Problem Seriousness</i> (PS)			
	1	2	3	4
1				
2				
3				0,33
4				
5	0,16		0,33	0,16
6	0,33	0,16	0,33	

7		
8		
9	0,33	0,33
10		

Pada Tabel 10 akan kita bahas dimulai dari *Task Number* (TN) pertama yang mengalami masalah yaitu *Task* mengenai *Open Settings* dengan angka PS4 (0,33). Artinya pada *Task* ini beberapa responden hanya mengalami sedikit keraguan saat mengerjakan *task*, namun memiliki persentase keberhasilan menjalankan tugas yang besar. Selanjutnya pada *Task Number* (TN) 5 yaitu *task Use Items*. Pada *task* ini terlihat banyak responden yang mengalami kesulitan bahkan ada yang gagal ketika mencoba mengerjakan *task* ini, hal ini terlihat pada PS1 (0,16), PS3 (0,33), dan PS4 (0,16).

Kemudian pada *Task Number* (TN) 6 yaitu *task Switch Weapon*, bahkan terlihat lebih banyak responden yang gagal dengan angka PS1 (0,33), PS2 (0,16), PS3 (0,33). Ini merupakan angka rata-rata yang besar, dan sangat perlu diperhatikan. Selanjutnya pada *Task Number* (TN) 9 yaitu *task Play Co-op mode*, dimana terdapat angka rata-rata yang cukup besar juga yaitu, PS2 (0,33), dan PS3 (0,33) artinya adalah ada beberapa orang yang tidak yakin dan memiliki persentase keberhasilan yang sangat kecil di saat mengerjakan tugas ini.

Tabel 11. Analisis Hasil PS vs. TN Platform Android

Task Number (TN)	Problem Seriousness (PS)			
	1	2	3	4
1				
2				
3				0,16
4				0,16
5			0,16	0,16
6	0,5			0,16
7		0,16		0,16
8	0,16			
9			0,16	0,33
10				0,16

Pada platform Android, dimulai dari *Task Number* (TN) 3, 4, dan 5, dimana terlihat angka PS3 (0,16), dan PS4 (0,16) yang artinya tidak terjadi masalah yang serius, karena beberapa responden hanya memiliki sedikit keraguan, namun pada akhirnya mereka berhasil. Pada *Task Number* (TN) 6 yaitu *Switch Weapon* terdapat masalah, karena banyak responden yang gagal menjalankan tugas. Dapat dilihat *Task Number* (TN) 6 memiliki rata-rata angka PS1 (0,5), PS4 (0,16). Ini artinya setengah dari jumlah total responden gagal mengerjakan tugas ini, pada *Task Number* (TN) 9 terdapat jumlah angka rata-rata yang perlu diperhatikan juga yaitu pada *task Play Co-Op Mode*.

3.5. Perbandingan Cognitive Walkthrough Problem Type (PT) dengan Task Number (TN)

Tabel 12. Analisis Hasil PT vs. TN Platform PC

Task Number (TN)	Problem Type (PT)					
	U	H	T	I	P	F
1						
2						
3	0,16	0,16				
4						
5		0,66				
6	0,16	0,5	0,16			
7						
8						
9	0,5	0,16				
10						

Pada platform PC, dimulai dari *Task Number* (TN) 5 yaitu *Use Items* dengan angka rata-rata PTH (0,66), *Task Number* (TN) 6 yaitu *Switch Weapon* dengan angka rata-rata PTU (0,16), PTH (0,5), dan PTT (0,16), artinya adalah pada *task* ini banyak juga responden yang mempunyai *Problem Type* (PT) *hidden* (H) kurangnya indikasi yang menunjukkan fungsi tersebut. Yang terakhir adalah pada *Task Number* (TN) 9 yaitu *Play Co-op mode*. Pada *task* ini terdapat angka rata-rata PTU (0,5) dan PTH (0,16).

Tabel 13. Analisis hasil PT vs TN platform Android

Task Number (TN)	Problem Type (PT)					
	U	H	T	I	P	F
1						
2						
3		0,16				
4		0,16				
5		0,16	0,16			
6		0,66				
7	0,16	0,16				
8	0,16					
9		0,5				
10		0,16				

Pada platform Android, dimulai dari Task Number (TN) 3, 4, dan 5 tidak menunjukkan angka rata-rata yang signifikan, namun pada Task Number (TN) 6 yaitu Switch Weapon terdapat angka rata-rata yang cukup besar PTH (0,66) menandakan pada task ini, banyak responden yang mengalami masalah tentang kurangnya indikasi yang jelas di dalam sistem yang menunjukkan letak maupun cara tugas ini diselesaikan.

3.6. Data Persona Responden

Persona digunakan untuk memaparkan hasil wawancara, hasil test, target pengguna, serta untuk mengetahui keinginan pengguna dalam menggunakan sistem. Data Persona akan dibedakan menjadi dua bagian dari segi platform, yaitu Windows atau PC dan Android. Data-data dalam Persona meliputi Quotes favorit responden, Nama responden, deskripsi singkat responden, hobi responden, harapan mengenai sistem, foto responden, warna kesukaan responden, platform evaluasi, kemampuan atau skill responden dalam bidang teknologi, total hasil test yang berhasil dikerjakan, dan yang terakhir kesimpulan hasil evaluasi.



Gambar 5. Persona A

4. Kesimpulan

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa metode Cognitive Walkthrough telah berhasil mengidentifikasi dan menemukan beberapa masalah yang ada pada game Genshin Impact. Dapat disimpulkan juga Game Genshin Impact mudah untuk dimainkan pemain baru ataupun pemain yang tidak mempunyai pengalaman bermain game bergenre sama karena tidak ada masalah yang serius pada fungsi utama game. Masalah utama yang muncul dan harus diperbaiki adalah saat pemain ingin mengganti senjata (Switch Weapon, Use Items, dan Play Co-op mode). Pemain merasa kesulitan karena kurangnya tampilan yang memberikan indikator yang jelas sehingga sulit dipahami (hidden) dan kekurangan pengetahuan

responden sendiri (*user*). Persona menunjukkan hasil analisis dari test yang dilakukan bahwa rata-rata responden berhasil mengerjakan 8 *task* dari 10 *task* yang ada dan artinya rata-rata responden telah mengerjakan *task* yang diberikan dengan baik dan tidak mengalami masalah yang fatal, persona juga sangat membantu sebagai metode untuk mendapatkan dan melampirkan hasil data responden karena lebih mudah untuk dipahami. Setelah masalah, harapan, dan keinginan pengguna berhasil di evaluasi maka hal ini dapat dipastikan akan mempertahankan minat pengguna dalam bermain *game* Genshin Impact. Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan sumber informasi dan referensi bagi calon *developer* dan *developer game* yang bergenre sama.

Daftar Pustaka

- [1] A. Kurniawan, R. I. Rokhmawati, and A. Rachmadi, "Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 8, pp. 2918–2926, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [2] Google, "Best Game of 2020 Google Play Store Awards." https://play.google.com/store/apps/topic?id=campaign_editorial_bestof2020_bestgame&hl=en&gl=US.
- [3] Apple, "Apple presents App Store Best of 2020 winners." <https://www.apple.com/newsroom/2020/12/apple-presents-app-store-best-of-2020-winners/#:~:text=iPhone Game of the Year,Genshin Impact%2C> from miHoYo.
- [4] T. Mahatody, M. Sagar, and C. Kolski, "State of the art on the cognitive walkthrough method, its variants and evolutions," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 26, no. 8, pp. 741–785, 2010, doi: 10.1080/10447311003781409.
- [5] P. Raharjo, W. A. Kusuma, and H. Sukoco, "Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan," vol. 15, no. 1, pp. 19–27, 2016.
- [6] M. P. Sholikhin, E. Muh, A. Jonemaro, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 7, pp. 2619–2625, 2018.
- [7] R. A. Akbar, H. M. Az-zahra, and K. C. Brata, "Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–9, 2019.
- [8] Malabay, "Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis," *J. Ilmu Komput.*, vol. 12, no. 1, pp. 21–26, 2016.