

ABSTRAK

ANALISIS MUKA PENGGUNA PADA GAME VISUAL NOVEL DENGAN METODE USABILITY TESTING

Oleh

KURNIAWAN ADI PERDANA

Game visual novel merupakan permainan fiksi interaktif yang menampilkan gambar statis. Game visual novel berfokus pada cerita salah satu game visual novel yang sering dimainkan pecinta game yakni game Menggapai Matahari. Game ini menceritakan tentang Kesehatan mental di kalangan remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis game manggapai matahari berdasarkan beberapa kriteria dan kepuasan penggunaan aplikasi oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan metode system usability scale untuk mengetahui tingkat kepuasan pemain game visual novel ini. Data yang digunakan adalah pemain yang sudah pernah memainkan dan belum pernah memainkan game visual novel. Berdasarkan ulasan dari pemain yang pernah memainkan game visual novel maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa game visual “Menggapai Matahari menarik untuk dimainkan dari segi tampilan, monetize dan penilaian segi UI

Kata Kunci : Game Visual Novel, Analisis Usability Testing, Game Menggapai Matahari

ABSTRACT

USER FACE ANALYSIS IN GAME VISUAL NOVEL WITH USABILITY TESTING METHOD

By

KURNIAWAN ADI PERDANA

Visual novel games are interactive fiction games featuring static images. Visual novel games focus on the story of one of the visual novel games that game lovers often play, namely the game Menggapai Matahari. This game tells about mental health among teenagers. The purpose of this research is to analyze the “Menggapai Matahari” game based on several criteria and the satisfaction of using the application by users. This study uses the system usability scale method to determine the level of satisfaction of this visual novel game player. The data used are players who have played and have never played a visual novel game. Based on the reviews from players who have played visual novel games, the results of this study can be concluded that the visual game "Menggapai Matahari" is interesting to play in terms of appearance, monetization and UI assessment.

Keywords: Game Visual Novel, Usability Testing Analysis, Game “Menggapai Matahari”