

Final Report : My Legends

1. Latar Belakang

Dikala pandemi seperti ini, kita dianjurkan untuk tetap dirumah dan bekerja atau sekolah dari rumah. Situasi seperti ini sudah membuat banyak orang merasa bosan karena terlalu lama berada dirumah. Salah satu hal yang dilakukan para masyarakat untuk menghilangkan rasa bosannya adalah dengan bermain game. Salah satu game yang sedang trend dan banyak diminati saat ini adalah mobile legends. Banyak sekali orang yang bermain mobile legends agar tidak merasa bosan berada dirumah.

Namun, walaupun game ini sudah memiliki banyak player, game ini tidak memiliki media ataupun platform yang dikhususkan untuk para player itu sendiri. Padahal banyak sekali player yang menginginkan platform tersebut. Karena memang pada dasarnya mobile legend ini bukanlah game yang individual, melainkan game yang membutuhkan kerjasama tim. Tentunya hal ini membuat para player ingin mengenal atau mencari player lain agar dapat bermain bersama dalam satu tim.

Mobile legends ini sendiri pun merupakan game yang sudah lama berdiri. Meskipun masih trend dan masih banyak playernya sampai sekarang, tetap saja sudah sebagian besar player yang merasa bosan dan tidak ingin memainkan game ini lagi. Sebagian player yang sudah tidak main lagi ini berkeinginan untuk menjual akunnya, agar apa yang sudah dia kerjakan dapat menghasilkan uang. Namun, sebagian player kesulitan untuk menjual akun mreka dikarenakan tidak ada media dimana para player dapat berinteraksi yang diluncurkan pihak mobile legends. Oleh karena itu kami ingin membantu para player baik yang masih memainkan game ini ataupun yang sudah tidak memainkannya lagi.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah dapat dirumuskan menjadi sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat para player Mobile Legends dapat menemukan teman untuk bermain bersama dengan mudah?
- b. Bagaimana cara mempermudah player Mobile Legends yang ingin menjual atau membeli akun?

3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, supaya pembahasan ini dapat fokus dan tidak meluas ke hal yang tidak penting, maka diberikan batasan:

- a. My Legends berupa aplikasi web saja.
- b. Sistem My Legends harus bisa di-*deploy* di server nyata.
- c. Untuk saat ini pengguna My Legends ditetapkan menjadi Admin dan User.

4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Membantu para player Mobile Legends untuk mencari teman agar dapat bermain bersama-sama
- Membantu para player Mobile Legends untuk membeli atau menjual akunnya
- Memudahkan para player Mobile Legends untuk mencari squad atau mengajak orang untuk bergabung dengan squad mereka
- Memudahkan player Mobile Legends untuk mencari gameplay yang paling banyak digunakan oleh player lain

5. Manfaat Penelitian

Bagi penulis:

- Menerapkan dan mengasah ilmu yang sudah kami dapat dalam membuat sebuah app berbasis website

- Memudahkan kami yang juga merupakan player Mobile Legends dengan fitur-fitur yang telah kami buat
- Memenuhi tugas pada Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer

Bagi pengguna:

- Dapat mencari teman bermain dengan mudah
- Mudah dalam menjual atau membeli akun
- Dapat menemukan dan bergabung kedalam squad dengan mudah
- Dapat mencari gamplay hero yang banyak diminati player lain

6. Metodologi Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini diperlukan metodologi yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian ini. Metodologi yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Survey

Kami membuat sebuah kuesioner yang kami sebar kepada para player Mobile Legends untuk mengetahui pandangan dan keresahan terhadap game Mobile Legends. Sampai saat ini sudah terdapat 51 responden dari kuesioner kami.

b) Wawancara

Dalam penelitian ini, kami melakukan wawancara langsung dengan responden yang telah mengisi kuesioner kami untuk membahas terkait kuesioner yang telah mereka isi dan juga mempresentasikan prototype yang telah kami buat. Tujuannya agar dapat mengetahui tanggapan dari para user.

c) Observasi

Kami melakukan observasi dengan mengamati dan menanyakan langsung tentang hal hal apa saja yang mereka perlukan untuk membuat para player Mobile Legends dapat nyaman dan praktis dalam melakukan berbagai hal.

7. Proses Pengumpulan Data

Pertama-tama, kami membuat kuesioner lalu menyebarnya kepada para player Mobile Legends pada tanggal 11 November 2020. Setelah mendapat lebih dari 50 responden, kami melakukan wawancara kepada sebagian responden untuk mempresentasikan prototype kami pada tanggal 17 November 2020.

8. Kesimpulan

Pada awalnya kami hanya berniat untuk mempermudah para player Mobile Legends untuk mencari teman bermain bersama dan mencari squad. Namun setelah kami menyebar kuesioner, banyak sekali saran-saran yang kami terima dari para responden, setelah itu kami saring dan memutuskan untuk menambah beberapa fitur. Hasil dari wawancara bersama para responden pun memuaskan berkat prototype yang kami buat sesuai dengan saran yang kami terima dari kuesioner yang telah kami buat.

Lampiran 1 (Survey Pertama)

Data hasil survey untuk pengumpulan data pertama :

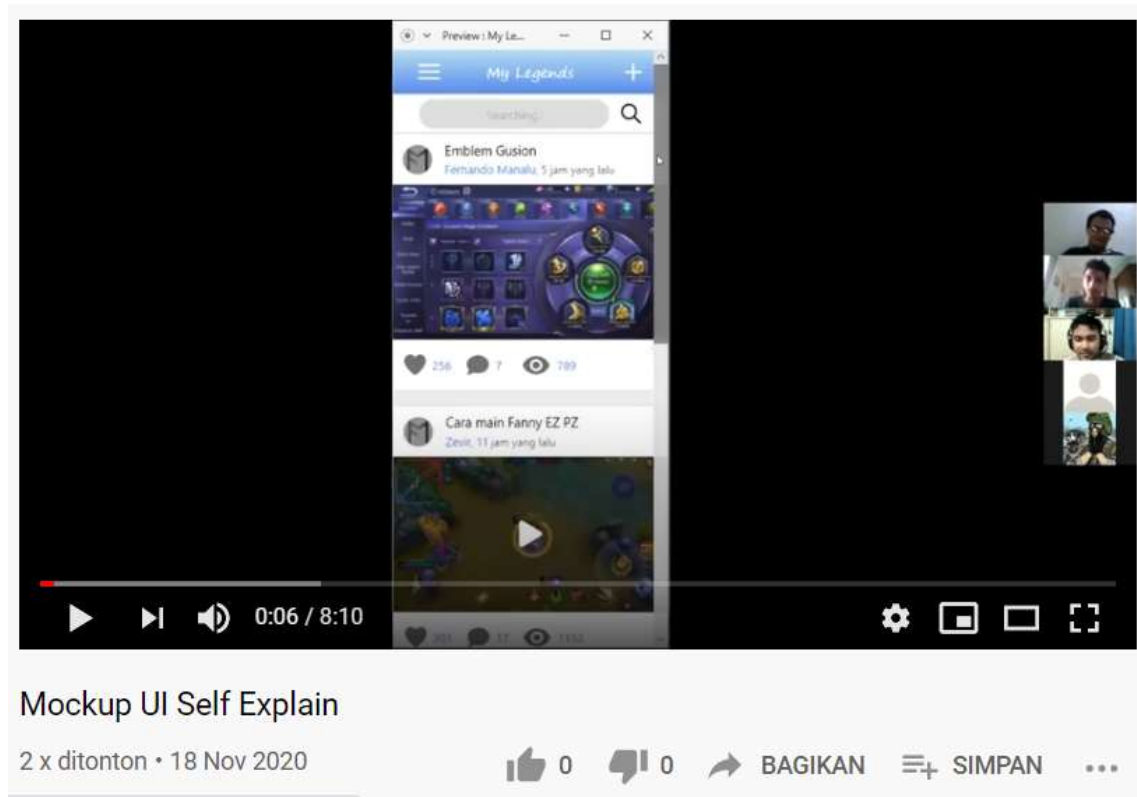
[https://github.com/dhimasamri/My-Legends/blob/main/Phase-1/KUISSIONER%20WEBSITE%20MOBILE%20LEGENDS%20\(Responses\).xlsx](https://github.com/dhimasamri/My-Legends/blob/main/Phase-1/KUISSIONER%20WEBSITE%20MOBILE%20LEGENDS%20(Responses).xlsx)

Link yang digunakan untuk survey:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScQkSPomEev7OYiZL8QZ3DIecpZyMB8lSb-IqRtpnSTcp_NFg/viewform?usp=sf_link

Lampiran 2 (Video Mockup)

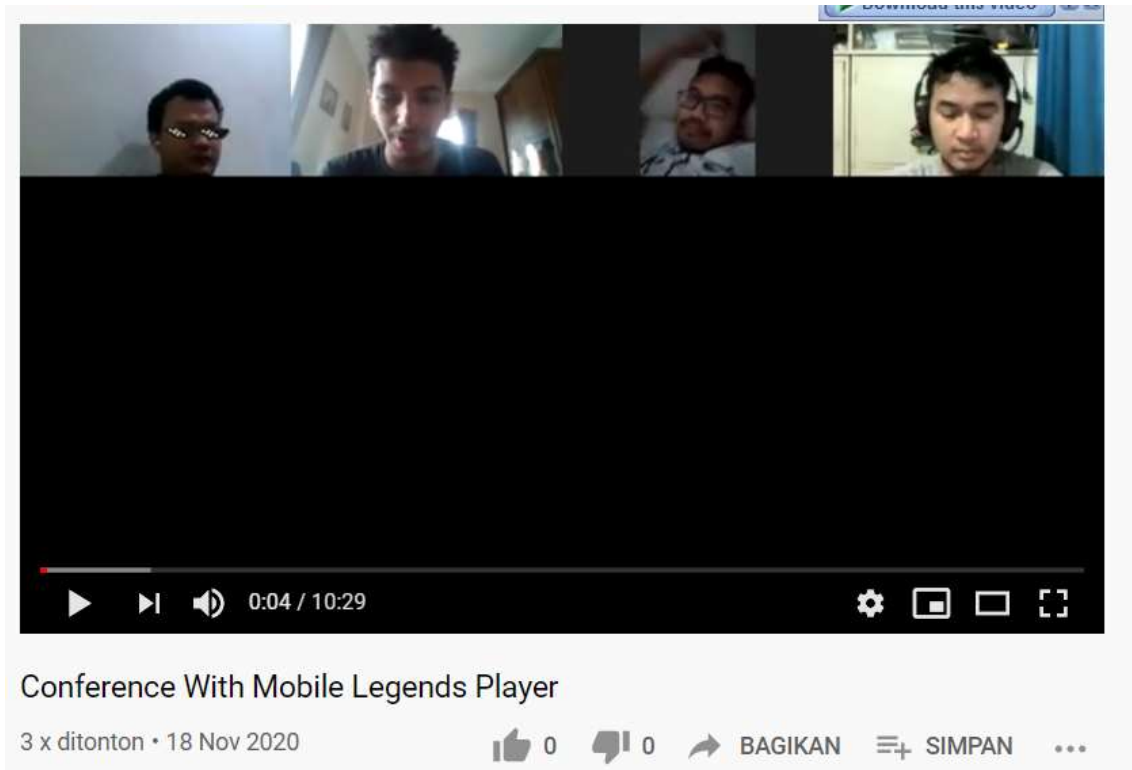
Video self explaining mockup design : <https://youtu.be/tbf9kx9cows>



Lampiran 3 (Video presentasi)

Video presentasi UI dengan responden (Phase 2 Player mobile legend) :

<https://youtu.be/al8huvkOQGA>



Lampiran 4 (Hasil Kuisioner kedua)

Data hasil kuisioner survey kedua:

[https://github.com/dhimasamri/My-Legends/blob/main/Phase-2/KUISIONER%20TAHAP%202%20\(FEEDBACK%20PARTISIPAN\)%20\(Responses\).xlsx](https://github.com/dhimasamri/My-Legends/blob/main/Phase-2/KUISIONER%20TAHAP%202%20(FEEDBACK%20PARTISIPAN)%20(Responses).xlsx)

Link yang digunakan untuk survey kedua:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdWs8q9lwuPo3DITuLV8mmfh_De9NehCKGvQKwMoMLEy_zlA/viewform?usp=sf_link

Timestamp	Nama	Email	1. Apakah penyampaian presentasi yang dilakukan tadi cukup jelas untuk menyampaikan informasi terkait app/web yang dibuat?	2. Bagaimana pendapat anda tentang tampilan web/app yang dibuat?	3. Apakah fitur web/app yang dibuat sesuai dengan perkiraan/keinginan anda?	4. Menurut anda apakah yang perlu ditambahkan/disesuaikan lagi pada web/app yang dibuat? Baik tampilan, fitur, atau lain sebagainya	5. Terlepas dari kekurangannya, menurut anda apakah web/app yang telah dibuat sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan anda untuk mencari atau berbagi info tentang game Mobile Legend?	6. Dengan segala aspek yang ada sekarang baik fitur, tampilan atau lainnya, berapaakah penilaian anda terhadap web/app yang dibuat?
11/18/2020 18:53:27	Yusriizal Piliyang	yusriizal99@gmail.com	Ya, sudah cukup jelas	Sudah bagus	Beberapa masih ada yang kurang	Tidak ada	Ya	9
11/18/2020 18:55:14	Mushab Utsmani Ibrahim	krakerskeju@gmail.com	Ya, sudah cukup jelas	Sudah bagus	Beberapa masih ada yang kurang	Tidak ada	Ya	8
11/18/2020 18:58:05	Fajar Nurrahman	fajarnr09@gmail.com	Ya, sudah cukup jelas	Cukup, tetapi masih ada	Sesuai	Tidak ada	Ya	8

				yang kurang				
11/18/2020 19:17:52	Aldian Asmara	aldian.asmr@gmail.com	Ya, sudah cukup jelas	Cukup, tetapi masih ada yang kurang	Sesuai	-	Ya	7
11/18/2020 19:19:28	Tantyo N	siondoll66@gmail.com	Ya, sudah cukup jelas	Cukup, tetapi masih ada yang kurang	Sesuai	-	Ya	7
11/18/2020 19:51:34	farhan herdian pradana	farhan.herdia123@gmail.com	Ya, sudah cukup jelas	Sudah bagus	Sesuai	udah kerennn	Ya	9
11/18/2020 21:11:33	Ujang Boyor	starasyraf67@gmail.com	Ya, sudah cukup jelas	Sudah bagus	Beberapa masih ada yang kurang	Tampilan kurang menarik, tidak terlihat geming	Ya	8
11/19/2020 9:27:21	izzat	izzatibrahimx275@gmail.com	Ya, sudah cukup jelas	Sudah bagus	Sesuai	cukup	Ya	8