

Analisis UI/UX Pada Game Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Kenyamanan Pengguna Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Riyo Alfikri¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Institut Widya Pratama Pekalongan, Indonesia

Informasi Artikel

Kata Kunci:

UI/UX
Mobile Legends
Heuristic Evaluation
User Experience
Game Mobile

ABSTRAK

Perkembangan industri game mobile yang semakin pesat menyebabkan aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi faktor penting dalam meningkatkan kenyamanan pengguna. Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang memiliki jumlah pengguna yang besar di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas UI dan UX pada Mobile Legends menggunakan metode Heuristic Evaluation. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi terhadap antarmuka permainan. Lima prinsip heuristik Nielsen digunakan sebagai dasar evaluasi yaitu visibility of system status, consistency and standards, user control and freedom, recognition rather than recall, dan aesthetic and minimalist design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Legends memiliki desain antarmuka yang konsisten, navigasi yang mudah dipahami, serta penyampaian informasi yang jelas kepada pengguna. Beberapa kekurangan ditemukan pada tampilan halaman utama yang cukup padat akibat banyaknya fitur dan event. Secara keseluruhan, Mobile Legends mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik dan mendukung kenyamanan bermain.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Riyo Alfikri,
Email: riyoalfikri@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan yang cukup besar pada industri game digital. Salah satu sektor yang mengalami perkembangan pesat adalah game berbasis perangkat mobile. Kemudahan akses melalui smartphone membuat game mobile menjadi salah satu hiburan yang banyak diminati oleh berbagai kalangan. Saat ini, sebuah game tidak hanya dinilai dari gameplay yang menarik, tetapi juga dari tampilan antarmuka dan pengalaman yang dirasakan oleh pemain ketika menggunakan game tersebut. User Interface (UI) berperan dalam menampilkan elemen-elemen visual yang digunakan pemain untuk berinteraksi dengan sistem, sedangkan User Experience (UX) berkaitan dengan kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan pengguna selama bermain [2]. Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu game MOBA yang cukup populer di Indonesia [1]. Game ini menyediakan berbagai fitur seperti pemilihan hero, pengaturan kontrol, sistem pertandingan daring, serta berbagai event yang terus diperbarui. Banyaknya fitur yang tersedia membuat aspek UI dan UX menjadi hal yang penting agar pemain dapat menggunakan game dengan mudah [1]. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kualitas antarmuka dapat memengaruhi pengalaman pengguna ketika menggunakan suatu aplikasi maupun game [3]. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi terhadap UI dan UX Mobile Legends untuk mengetahui sejauh mana kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan metode Heuristic Evaluation karena metode tersebut cukup efektif dalam mengidentifikasi permasalahan pada antarmuka pengguna [4].

Keberhasilan sebuah game mobile tidak hanya ditentukan oleh fitur dan alur permainan yang menarik, tetapi juga sangat bergantung pada kualitas Antarmuka Pengguna (User Interface - UI) dan Pengalaman Pengguna (User Experience - UX). UI berkaitan dengan tampilan visual, estetika, dan tata letak elemen pada

layar, sedangkan UX berfokus pada keseluruhan perasaan, kemudahan, serta kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Dalam konteks game kompetitif seperti Mobile Legends, desain UI/UX yang buruk—seperti tata letak tombol navigasi yang kurang intuitif, informasi teks yang sulit dibaca di tengah pertempuran, atau waktu muat (loading) yang membingungkan dapat memicu frustrasi, menurunkan tingkat kepuasan, dan mengganggu kenyamanan bermain pengguna. Untuk mengukur dan mengevaluasi kualitas antarmuka serta pengalaman pengguna secara sistematis, diperlukan sebuah metode evaluasi yang efektif dan teruji. Salah satu metode yang banyak digunakan dalam bidang Human-Computer Interaction (HCI) adalah Heuristic Evaluation. Metode ini merupakan teknik evaluasi kegunaan (usability) di mana sejumlah evaluator ahli memeriksa tampilan antarmuka dan menilai kesesuaiannya dengan prinsip-prinsip heuristik yang telah diakui secara umum (seperti prinsip dari Jakob Nielsen). Keunggulan metode ini terletak pada kemampuannya mengidentifikasi berbagai masalah ketergunaan (usability issues) secara cepat dan efisien tanpa harus menunggu pengujian skala besar yang melibatkan banyak responden pengguna akhir.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana aspek UI/UX pada game Mobile Legends: Bang Bang memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Melalui penerapan metode Heuristic Evaluation, diharapkan penelitian ini dapat menemukan berbagai titik kelemahan (pain points) pada desain antarmuka saat ini serta memberikan rekomendasi perbaikan yang konstruktif guna meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengalaman bermain bagi para pengguna.

2. METODE PENELITIAN

2.1. User Interface

User Interface atau antarmuka pengguna merupakan bagian dari sistem yang langsung berinteraksi dengan pengguna. UI meliputi berbagai komponen seperti ikon, tombol, warna, menu, dan tata letak yang digunakan untuk memudahkan pengguna menjalankan suatu sistem [5].

2.2. User Experience

User Experience merupakan pengalaman yang diperoleh pengguna selama menggunakan sebuah produk digital. Pengalaman tersebut dapat berupa kemudahan penggunaan, kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan sistem [2].

2.3. Heuristic Evaluation

Heuristic Evaluation adalah metode evaluasi usability yang dilakukan dengan cara membandingkan antarmuka sistem terhadap sejumlah prinsip heuristik. Metode ini sering digunakan karena mampu menemukan permasalahan antarmuka dengan relatif cepat dan sederhana [4].

2.4. Tahapa Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berfokus pada pengamatan dan analisis terhadap tampilan antarmuka Mobile Legends tanpa melibatkan perhitungan statistik yang kompleks.

Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung terhadap fitur dan tampilan yang terdapat pada game Mobile Legends. Selanjutnya, antarmuka game dianalisis menggunakan beberapa prinsip Heuristic Evaluation yang dianggap sesuai dengan tujuan penelitian [6].

Tahapan penelitian dimulai dari studi literatur, pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi tampilan game, proses evaluasi berdasarkan prinsip heuristik, hingga penyusunan hasil penelitian dan penarikan kesimpulan [8].

Objek penelitian adalah antarmuka dan pengalaman pengguna pada Mobile Legends. Analisis dilakukan menggunakan lima prinsip heuristik, yaitu visibility of system status, consistency and standards, user control and freedom, recognition rather than recall, serta aesthetic and minimalist design.



Gambar 1. Flowchart Tahapan Penelitian

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1. Visibility of System Status

Prinsip ini berkaitan dengan kemampuan sistem dalam memberikan informasi kepada pengguna mengenai kondisi yang sedang berlangsung. Mobile Legends menyediakan berbagai informasi seperti indikator kesehatan hero, mana, waktu pertandingan, skor permainan, mini map, dan kualitas jaringan. Berdasarkan hasil pengamatan, informasi yang ditampilkan dapat dipahami dengan mudah oleh pemain. Namun, notifikasi tertentu seperti pemberitahuan jaringan terkadang menutupi area permainan sehingga sedikit mengganggu pengalaman bermain.



Gambar 2. Tampilan UI In-Game.

3.2. Consistency and Standards

Prinsip ini menilai konsistensi tampilan antarmuka yang digunakan pada game. Mobile Legends memiliki tata letak menu yang relatif tetap sehingga memudahkan pengguna dalam mengenali fungsi setiap fitur. Ikon menu seperti Hero, Shop, Event, dan Profile menggunakan desain yang seragam sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan saat melakukan navigasi.

**Gambar 3. Tampilan UI (Halaman Lobby).**

3.3. User Control and Freedom

Mobile Legends memberikan kebebasan kepada pemain dalam melakukan pengaturan permainan. Pengguna dapat mengatur sensitivitas, grafis, suara, dan tata letak tombol sesuai kebutuhan. Kemudahan dalam melakukan pengaturan memberikan fleksibilitas kepada pengguna sehingga pengalaman bermain dapat disesuaikan dengan spesifikasi perangkat dan preferensi masing-masing.

**Gambar 4. Tampilan UI (Menu Pengaturan).**

3.4. Recognition Rather Than Recall

Penggunaan ikon hero, item, dan skill pada Mobile Legends membantu pemain mengenali fungsi tertentu tanpa harus mengingat seluruh informasi yang tersedia. Hal ini mempermudah pemain baru maupun pemain lama dalam memahami mekanisme permainan.



Gambar 5. Tampilan UI (Hero dan Item).

3.5. Aesthetic and Minimalist Design

Tampilan visual Mobile Legends memiliki desain yang modern dan menarik. Penggunaan warna, efek animasi, serta ilustrasi karakter mampu meningkatkan daya tarik pengguna. Namun demikian, banyaknya event dan promosi pada halaman utama menyebabkan tampilan menjadi cukup padat, terutama bagi pemain baru.



Gambar 6. Tampilan UI (Banner Event dan Promosi).

3.6. Hasil Evaluasi Heuristic Evaluation

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap antarmuka Mobile Legends, ditemukan beberapa aspek yang telah memenuhi prinsip heuristik serta beberapa aspek yang masih memerlukan perbaikan. Hasil evaluasi tersebut dirangkum pada Tabel 1 yang memuat prinsip heuristik, temuan masalah, tingkat severity, serta rekomendasi perbaikan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Heuristic Evaluation

No	Prinsip Heuristik	Aspek yang Dievaluasi	Temuan	Masalah yang Ditemukan	Severity	Rekomendasi
1	Visibility of System Status	Status pertandingan, indikator jaringan, skor, waktu permainan	Sistem memberikan informasi secara real-time kepada pemain melalui HP, mana, waktu, dan skor pertandingan.	Notifikasi koneksi terkadang menutupi area permainan.	1	Posisi notifikasi dapat diperkecil agar tidak mengganggu gameplay.

2	Visibility of System Status	Informasi sistem	Informasi ping dan jaringan mudah diketahui pemain.	Pada layar kecil beberapa informasi terlihat kurang jelas.	1	Menambahkan pengaturan ukuran HUD.
3	Consistency and Standards	Ikon dan menu	Ikon menu utama memiliki desain yang konsisten.	Beberapa ikon event memiliki gaya visual berbeda.	0	Menyamakan desain ikon event dengan tampilan utama.
4	Consistency and Standards	Warna dan navigasi	Tata letak menu tidak berubah sehingga mudah dipahami.	Tidak ditemukan masalah signifikan.	0	Mempertahankan konsistensi antarmuka.
5	User Control and Freedom	Pengaturan permainan	Pemain dapat mengatur grafis, kontrol, dan sensitivitas.	Tidak terdapat fitur undo pada beberapa pengaturan.	1	Menambahkan konfirmasi sebelum perubahan disimpan.
6	User Control and Freedom	Keluar dari menu	Pengguna dapat kembali ke menu sebelumnya dengan mudah.	Keluar saat pertandingan menyebabkan penalti.	1	Memberikan toleransi jika terjadi gangguan koneksi.
7	Recognition Rather Than Recall	Ikon hero dan item	Ikon hero dan item mudah dikenali pemain.	Pemain baru masih kesulitan memahami emblem.	1	Menambahkan tutorial emblem yang lebih jelas.
8	Recognition Rather Than Recall	Informasi skill	Deskripsi skill dan item tersedia dengan lengkap.	Informasi cukup banyak bagi pemain baru.	1	Menyediakan mode panduan sederhana.
9	Aesthetic and Minimalist Design	Tampilan lobby	Visual game sangat menarik dan modern.	Halaman utama terlalu banyak banner dan event.	2	Mengurangi jumlah banner yang tampil bersamaan.
10	Aesthetic and Minimalist Design	Fokus pengguna	Efek visual meningkatkan daya tarik game.	Informasi promosi terkadang mengalihkan perhatian.	2	Menambahkan opsi menyembunyikan promosi.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode Heuristic Evaluation, dapat disimpulkan bahwa antarmuka dan pengalaman pengguna pada game Mobile Legends: Bang Bang secara umum telah memenuhi sebagian besar prinsip usability yang dievaluasi. Lima prinsip heuristik yang digunakan, yaitu visibility of system status, consistency and standards, user control and freedom, recognition rather than recall, serta aesthetic and minimalist design menunjukkan bahwa Mobile Legends memiliki tampilan antarmuka yang informatif, konsisten, dan mudah digunakan oleh pemain.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar permasalahan yang ditemukan berada pada tingkat severity rendah hingga sedang, seperti banyaknya banner promosi pada halaman utama, notifikasi yang berpotensi mengganggu permainan, serta keterbatasan pemahaman pemain baru terhadap beberapa fitur. Meskipun demikian, permasalahan tersebut tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap pengalaman bermain secara keseluruhan. Dengan demikian, Mobile Legends dapat dikatakan memiliki kualitas UI dan UX yang baik serta mampu memberikan kenyamanan bagi penggunaannya.

4.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode Heuristic Evaluation, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna pada game Mobile Legends: Bang Bang.

1. Optimalisasi Tata Letak Halaman Utama

Halaman utama Mobile Legends menampilkan berbagai informasi seperti event, promosi, dan notifikasi yang cukup banyak. Pengembang disarankan untuk melakukan pengelompokan informasi secara lebih terstruktur agar tampilan antarmuka menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami, terutama bagi pengguna baru.

2. Peningkatan Efektivitas Notifikasi Sistem

Beberapa notifikasi yang muncul selama permainan, seperti informasi jaringan dan pemberitahuan sistem, berpotensi mengganggu fokus pengguna. Oleh karena itu, diperlukan pengaturan posisi, ukuran, maupun durasi tampilan notifikasi agar informasi tetap tersampaikan tanpa mengurangi kenyamanan bermain.

3. Pengembangan Fitur Personalisasi Antarmuka

Penyediaan opsi personalisasi antarmuka, seperti pengaturan ukuran tombol, tata letak kontrol, dan elemen tampilan lainnya, dapat meningkatkan fleksibilitas penggunaan. Fitur tersebut memungkinkan pengguna menyesuaikan antarmuka sesuai dengan preferensi dan kebutuhan masing-masing.

4. Penyempurnaan Sistem Bantuan bagi Pengguna Baru

Pemain baru sering kali mengalami kesulitan dalam memahami berbagai fitur yang tersedia. Oleh karena itu, pengembangan tutorial interaktif dan panduan penggunaan yang lebih komprehensif dapat membantu meningkatkan pemahaman pengguna terhadap mekanisme permainan.

5. Pengembangan Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada penggunaan metode Heuristic Evaluation dengan lima prinsip heuristik yang dipilih. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode evaluasi lain, seperti System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), atau Cognitive Walkthrough, sehingga hasil evaluasi dapat dibandingkan dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas UI/UX pada game Mobile Legends.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. P. Gega and E. Nurlelah, "Analisis User Experience Game Mobile Legends Menggunakan Cognitive Walkthrough dan Heuristic Evaluation," *Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, vol. 10, no. 2, 2025.
- [2] M. R. Silalahi, L. M. Michelli, H. Umayasyah, D. A. Mu'adin, and B. P. Zen, "Evaluasi Heuristik dan System Usability Scale UI/UX pada Aplikasi Makan Kuy," *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, vol. 18, no. 1, pp. 57–67, 2024, doi: 10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1475.
- [3] R. Andika and D. Renaldi, "Heuristic Evaluation of UI/UX to Enhance Experience and Sales in E-Commerce," *bit-Tech*, vol. 7, no. 2, pp. 224–251, 2024.
- [4] I. Nasrul and M. L. Hamzah, "Analisa Usability Website Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan Evaluasi Heuristik," *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 7, no. 6, 2024, doi: 10.31539/intecom.s.v7i6.14261.
- [5] B. Rudianto and Firmansyah, "Implementasi Heuristic Evaluation dan System Usability Scale dalam Analisis Usability Aplikasi Precise," *Evolusi: Jurnal Sains dan Manajemen*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.31294/evolusi.v12i2.23565.
- [6] D. I. Septiandi, R. R. Riskiana, and A. Hadikusuma, "Evaluasi dan Perancangan Ulang Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode Usability Heuristic (Studi Kasus: Climatebase Job Board)," *LOGIC: Jurnal Penelitian Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 6–11, 2024, doi: 10.25124/logic.v2i1.7434.
- [7] M. T. I. Rahmayani and Mahsuri, "Evaluation of the Usability of the Da'wah Management Study Program Website Using the Heuristic Evaluation Method," *Jurnal Mandiri IT*, vol. 13, no. 2, pp. 229–234, 2024, doi: 10.35335/mandiri.v13i2.344.
- [8] R. Ronaeli, F. M. Mahardika, and D. Santika, "Evaluation of User Experience of the SITABAH Website Using the Heuristic Evaluation Method," *Journal of Collaborative Science and Informatics Technology (JOCSIT)*, vol. 1, no. 2, pp. 1–18, 2024, doi: 10.69933/jocsit.v1i2.8.
- [9] G. Waladow, S. D. E. Paturusi, and A. S. M. Lumenta, "Desain Portal E-Learning Berdasarkan Hasil Analisis User Experience untuk Menentukan Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 19, no. 2, 2024, doi: 10.35793/jti.v19i02.53754.
- [10] R. Fitria, "Integrating Heuristic Evaluation and Cognitive Walkthrough in Usability Evaluation of Mobile Application," *Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications (JAIEA)*, vol. 3, no. 3, pp. 667–670, 2024, doi: 10.59934/jaiea.v3i3.488.
- [11] D. Ceneda, C. Collins, M. El-Assady, S. Miksch, C. Tominski, and A. Arleo, "A Heuristic Approach for Dual Expert/End-User Evaluation of Guidance in Visual Analytics," *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, vol. 30, no. 1, pp. 997–1007, 2024, doi: 10.1109/TVCG.2023.3327152.
- [12] S. Ntoa, "Usability and User Experience Evaluation in Intelligent Environments: A Review and Reappraisal," *International Journal of Human-Computer Interaction*, pp. 2829–2858, 2024, doi: 10.1080/10447318.2024.2394724.