

## RINGKASAN

**PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN KEMUDAHAN PEMAIN PADA GAME AQUACULTURE LAND**, Rikky Ihza Pratama, NIM E41171753, Tahun 2020, Teknik Informatika, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilakukan di PT. Maulidan Teknologi Kreatif (Maulidan *Games*) yang beralamatkan di Jalan Klampis Anom VIII/F150, Surabaya, Jawa Timur 60117. Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan secara daring atau *WFH (Work From Home)* selama 3 bulan mulai tanggal 5 Oktober 2020 hingga 15 Januari 2021.

Kegiatan Praktek Kerja Lapang ini, kami dibimbing untuk melakukan pengujian *usability* terhadap *game Aquaculture Land*. *Game Aquaculture Land* merupakan sebuah *game* simulasi tentang beternak ikan. Dari *game* tersebut seseorang dapat memperoleh pengetahuan dasar beternak ikan secara menyenangkan.

*Game* yang baik adalah *game* yang dibuat dengan memikirkan aspek *usability* sebagai kunci keberhasilan dan syarat penerimaan pengguna terhadap *game*. Beberapa pengguna ada yang mengeluh terhadap *game Aquaculture Land*. Dari beberapa *feedback* pengguna *game* tersebut memiliki permasalahan khususnya dari segi *usability*. *Usability testing* sangat berperan penting bagi kegunaan *game* nantinya. Pengujian *usability* bertujuan untuk menentukan apakah *game* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan evaluasi untuk pengujian terhadap kemudahan penggunaan *game Aquaculture Land*. *Game Aquaculture Land* menggunakan *usability testing* agar pengembangan *game* untuk versi selanjutnya dapat mempermudah pemain dan memiliki kualitas lebih baik.