

## *Intisari*

Dalam perkembangan permainan *video game*, pemain dapat memainkan hampir berbagai jenis permainan pada perangkat komputer berkat kemampuan perangkat keras yang semakin meningkat. Mengikuti hal ini, berbagai perusahaan perlengkapan komputer bersaing untuk memberikan kepuasan dan pengalaman bermain yang lebih kepada para pemain dengan menawarkan produk-produk perlengkapan permainan. Namun, pemain harus mengeluarkan uang tambahan yang tidak sedikit untuk mendapatkan perlengkapan tambahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan dan rekomendasi kepada para pemain mengenai aspek kemampuan bermain dan kepuasan dari penggunaan dua macam peranti, yaitu *keyboard-mouse* sebagai perlengkapan dasar perangkat komputer dan *gamepad* sebagai peranti permainan yang sudah umum di pasaran. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Usability Testing*, yaitu dengan mengumpulkan responden dan meminta mereka untuk memainkan tiga jenis permainan menggunakan dua peranti berbeda. Jenis permainan yang diujikan adalah *first-person shooter*, *action*, dan *racing*. Nilai yang diambil dari pengujian adalah variabel kuantitatif kemampuan bermain berupa waktu penyelesaian permainan, persentase penyelesaian permainan, dan galat yang dilakukan pemain, serta variabel kualitatif terhadap peranti yang digunakan berupa kenyamanan, presisi, pengendalian, perasaan, dan kecocokan dengan permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *first-person shooter* lebih membutuhkan akurasi dari pengendalian peranti *mouse*, permainan *action* membutuhkan pengendalian karakter secara leluasa dengan tuas analog pada *gamepad*, sedangkan pada permainan *racing* keunggulan penggunaan tombol arah pada *keyboard* dan tuas analog pada *gamepad* tergantung pada keahlian bermain responden.

**Kata kunci :** *video games*, *usability testing*, kemampuan bermain, tingkat kepuasan.

## ***Abstract***

*In video game industry, people can now play almost all types of games in computer device thanks to its hardware performance that keeps improving. Following this, many computer accessory companies are competing to each other to give more satisfaction to their customers through their gaming peripherals. However, customers are often uncertain to spend lot of money to buy these peripherals. The objective of this research was to give knowledge and recommendation to the customers about gaming performance and satisfaction level by using two kinds of device, a keyboard-mouse as the standard computer device and a gamepad as common gaming device. This research was conducted using Usability Testing method by asking the respondents to play three different video game genres using two different devices. The video games genres tested were first-person shooter, action, and racing. Variables observed were quantitative variables such as game clear time, game clear percentage, and errors occurred during gameplay, and qualitative variables such as comfort, precision, control, immersion, and suitable for each games. The results showed that first-person shooter game requires accurate aiming with mouse device, action game requires smooth movement with analog stick on gamepad, while in racing game the advantage of either arrow keys on keyboard or analog stick on gamepad depends on player's skill.*

**Keywords :** *video games, usability testing, user performance, user satisfaction.*