

Penjaminan Mutu Perangkat Lunak pada Gim Something Left to Lose = Software Quality Assurance on the Video Game Something Left to Lose

Figo Athallah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920577883&lokasi=lokal>

Abstrak

Gim, atau permainan video (video game), merupakan salah satu bidang yang mampu menyorot banyak isu, termasuk kesehatan mental. Something Left to Lose merupakan sebuah gim yang dikembangkan sebagai upaya pencerahan kasus perundungan di lingkungan pendidikan. Fase pengembangan gim ini merupakan lanjutan dari upaya yang dilakukan oleh tim developer asli, dan berfokus pada penerapan Quality Assurance (QA) agar standar kualitas gim sesuai dengan ekspektasi pemain yang dijadikan target audiens sebelum dirilis. Prosedur QA Testing pada gim dilakukan untuk menilai kualitas gim secara berkala. Prosedur tersebut masih berbentuk eksploratif, sehingga pendekatan yang digunakan untuk pengembangan Something Left to Lose berupa penerapan dalam dua bidang QA secara manual namun ekstensif, yaitu debugging dan polishing. Kedua prosedur tersebut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas gim pada pengembangan ini, yang dirancang dalam empat sprint selama empat bulan. Sebagai pelengkap debugging dan polishing, dilakukan juga playtesting secara luring dan daring sebagai bentuk evaluasi QA. Kegiatan playtesting memungkinkan developer untuk mengidentifikasi area terlewatkan yang membutuhkan debugging dan polishing lebih lanjut. Hasil playtesting dikumpulkan melalui feedback form atau formulir umpan balik yang menjadi sarana bagi playtester untuk memberi kesannya terhadap gim yang telah dimainkan. Umpan balik yang diperoleh, khususnya terkait QA, dianalisis lebih lanjut dan dijadikan acuan untuk langkah pengembangan berikutnya. Selain itu, pengaruh QA pada gim ini akan dievaluasi melalui tiga fase yang menandakan kondisi kesiapannya, yakni fase Functionality, Completeness, dan Balancing. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara umum terhadap pengembangan gim dan perangkat lunak lainnya melalui pengaplikasian metodologi Quality Assurance yang dapat disesuaikan beserta best practice-nya. Hasil pengembangan dalam penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan fondasi yang utuh untuk pengembangan gim Something Left to Lose selanjutnya.

.....Video games are one medium that is able to highlight many issues, including mental health. Something Left to Lose is a video game developed with the intent to shed light on cases of bullying within educational grounds. This phase of the game's development serves as a continuation of the original developer team's work, and focuses on the implementation of Quality Assurance (QA), to ensure the standards of the game's quality meets the expectations of the intended playerbase before its release. QA Testing is done on the game to evaluate the game's quality periodically. The procedure is still explorative, hence why the approach used for the development of Something Left to Lose is a manual yet extensive implementation of two QA areas, which are debugging and polishing. Both procedures contribute on improving the quality of the game in this development, which is done in four sprints through four months. As a complement of debugging and polishing, playtesting is also conducted both offline and online as a way to evaluate the game's QA. This activity allows developers to identify certain overlooked areas that need further debugging and polishing. The results of playtesting are collected in feedback forms, which is a way for the playtesters to share their impressions on the game they've played. The feedback received, specifically regarding QA, is analyzed

further and becomes a guideline for the next steps of development. Aside from that, the QA's impact on the game will be evaluated through three phases that denote the game's state of readiness: Functionality, Completeness, and Balancing. This research is expected to offer a broader contribution towards other software and game development projects by applying adaptable Quality Assurance methodologies along with its best practices. The results of this research's development is also expected to serve as a solid foundation for future developments of Something Left to Lose.