



TINJAUAN PUSTAKA SISTEMATIS PENERAPAN INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER DALAM APLIKASI GAME MOBILE LEGENDS

Wahyu Romadhona^a, Sarif Surejo^b, Bangkit Indarmawan Nugroho^c

^a Program Studi Teknik Informatika, wachyurmd@gmail.com, STMIK YMI Tegal

^b Program Studi Sistem Informasi, sarif_surejo@yahoo.co.id, STMIK YMI Tegal

^c Program Studi Sistem Informasi, efbeterang@gmail.com, STMIK YMI Tegal

ABSTRACT

This study uses the idea of human-computer interaction (HCI) to provide options for the Mobile legends game. The results of this study are the concept of Human Computer Interaction (HCI) which is used to describe HCI in the Mobile legends game but has not been implemented due to incomplete sources of previous research, usability implementation, system functions, effectiveness, and efficiency. Designing human and computer interactions in the mobile legends game while still paying attention to the basics of HCI is the author's suggestion for researchers who will develop HCI

Keywords: Application of Human and Computer Interaction (HCI), Mobile Legends Game, Systematic Literature Review, Mobile Application

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan gagasan interaksi manusia dan komputer (HCI) untuk memberikan opsi pada game *Mobile legends*. Hasil dari penelitian ini adalah konsep Human Computer Interaction (HCI) yang digunakan untuk menggambarkan HCI pada game *Mobile legends* namun belum diterapkan karena kurang lengkapnya sumber penelitian terdahulu, implementasi usability, fungsi sistem, efektivitas, dan efisiensi. Merancang interaksi manusia dan komputer pada game *mobile legends* dengan tetap memperhatikan dasar-dasar HCI adalah saran penulis untuk para peneliti yang akan mengembangkan HCI

Kata Kunci: Penerapan Interaksi Manusia dan Komputer (HCI); *Game Mobile Legends*; *Systematic Literature Review*; Aplikasi *Mobile*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang maju ini sangat berpengaruh di kehidupan sehari-hari. Perkembangan ini juga memiliki peran dalam perkembangan aplikasi *game mobile*. *Game mobile* sekarang lebih menarik dan mudah dipahami serta dimainkan oleh masyarakat. Contohnya adalah *game Mobile Legends* merupakan contoh pengembangan teknologi di aplikasi *game smartphone*.

Mobile legends merupakan *game mobile* yang akhir-akhir ini ramai digunakan dan diminati oleh banyak orang. Dalam kenyataannya *game mobile legends* ini membuat masyarakat kecanduan dan akhirnya membuat mereka menyepelekan kegiatan yang sedang mereka jalani dan lebih memilih untuk bermain *game*. Namun juga dilihat dari sisi positifnya dengan adanya *game mobile legends* ini bisa menghasilkan uang dan juga prestasi dari kejuaraan maupun aplikasi *streaming*.

Sebuah sistem informasi berbasis komputer, harus ada komponen yang mencakup beberapa elemen yang membentuk jaringan korespondensi antara unsur-unsur ini. Jadi antara unsur-unsur tersebut menyusun suatu komunikasi atau hubungan yang sesuai dari unsur-unsur yang bersangkutan. Elemenya antara lain meliputi

penggabungan orang dan komputer itu sendiri. Atau di sisi lain sering disinggung sebagai interaksi manusia dan komputer.[1]

Investigasi kerangka data sangat penting dilakukan untuk membuat kerangka kerja yang sederhana, menarik, mahir, dan berhasil bagi pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat merencanakan dan menerapkan model investigasi kerangka data dengan ide interaksi manusia dan komputer di game *Mobile legends* dengan aturan kemudahan bagi penggunanya. [2]

Di dalam penelitian ini, metode yang saya gunakan adalah metode SLR, yakni dengan memilih jurnal dan mengulas jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Dengan sumber penelitian dengan jurnal yang sudah terpublish di *google scholar*. Dan tahap selanjutnya apabila jurnal telah terkumpul adalah mengulas jurnal penelitian dengan metode SLR untuk membandingkan hasil dari setiap penelitian yang telah dikumpulkan.

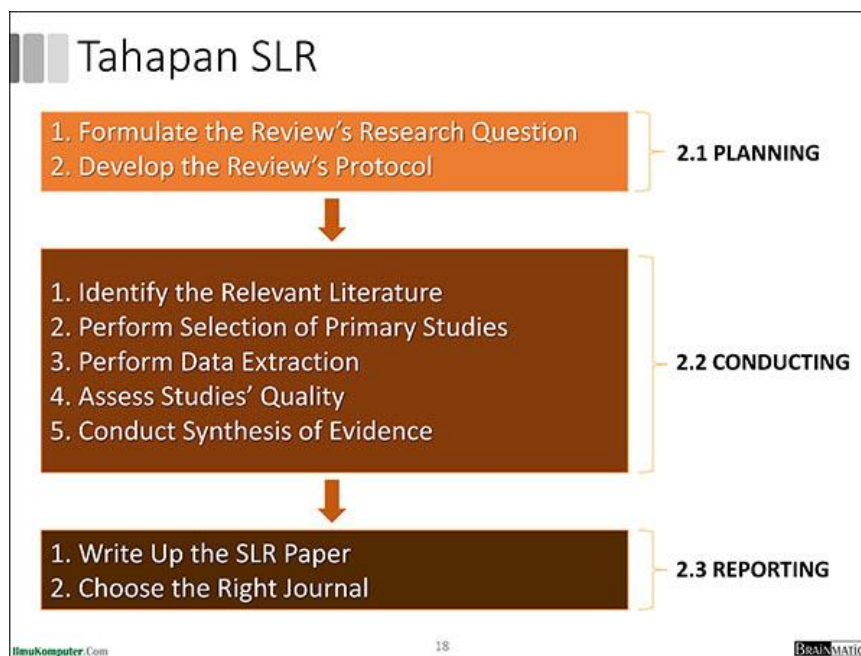
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Systematic Literature Review (SLR)

Systematic Literature Review adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada prosedur eksplorasi tertentu atau pekerjaan inovatif yang dilakukan untuk mengumpulkan dan menilai penelitian terkait pada konsentrasi subjek tertentu. [3]

Penelitian SLR dilakukan untuk tujuan yang berbeda, termasuk mengenali, memeriksa, menilai, dan menguraikan semua pemeriksaan yang sesuai seperti yang ditunjukkan oleh subjek eksplorasi yang diselesaikan, dengan pertanyaan pemeriksaan penting yang spesifik.[4]

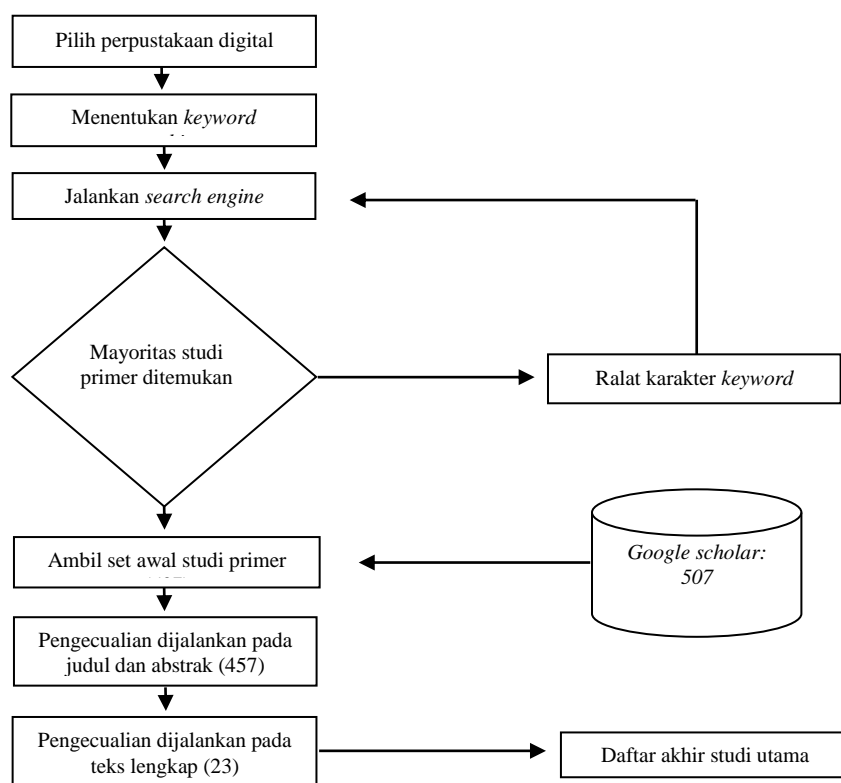
Berikut adalah gambar proses metode SLR:



Gambar 1. Metode Systematic Literature Review

2.2 Searching Process

Proses pencarian digunakan untuk mendapatkan sumber-sumber yang relevan untuk menjawab Research Question (RQ) dan referensi terkait lainnya. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan *search engine* (*Google Chrome*) atau *Mozilla Firefox* dengan alamat situs <https://scholar.google.com> untuk data sekunder. Berikut adalah alur prosesnya:



Gambar 2. Alur Proses Penelusuran

Strategi pemilahan data merupakan langkah awal bagi para peneliti yang perlu mendapatkan data terlebih dahulu, dimana data tersebut digunakan sebagai semacam perspektif dalam mengarahkan eksplorasi. Semacam latihan dalam proses pemilahan data [5]. *Study literature* membantu dengan mendukung eksplorasi berkelanjutan. Hipotesis yang digunakan berasal dari buku-buku, catatan harian, dan penelitian komparatif yang dapat membantu menangani masalah-masalah dalam eksplorasi yang diarahkan [6]. Dokumentasi adalah strategi pengumpulan data dengan membaca dengan teliti, mencatat, merujuk, dan mengumpulkan data hipotetis dari sumber internet sebagai alasan untuk menggabungkan hasil penelitian [7]. Para peneliti mencari informasi di internet juga dilakukan mengenai laporan ini, yang hipotesisnya bergantung pada teori. [8]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil diatas dengan metode *Systematic Literature Review*, saya memperoleh 15 jurnal aplikasi game *mobile legends* yang berkaitan dengan penelitian ini. Dan semua hasil pencarian jurnal saya dapatkan dari situs *google scholar*.

Berikut tabel hasil jurnal jurnal dari *google scholar* dengan keyword interaksi manusia dan komputer pada aplikasi *game mobile legends*:

Tabel 1. Referensi Dan Hasil Penelitian

No	Judul Penelitian	Hasil Pembahasan
1	Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar	Setelah diuji dengan tes dasar, nilai Keterbukaan Media terhadap Minat Belajar adalah 8,5%, kemudian, Inspirasi Bermain terhadap Minat Belajar adalah 5,2% dan untuk Perilaku Peniruan terhadap Minat Belajar adalah 3,2%. Pengujian juga dilakukan dengan lebih dari satu cara untuk menguji apakah faktor Keterbukaan Media (X1), Inspirasi Bermain (X2) dan Perilaku Peniruan Identitas (X3) sampai batas tertentu mempengaruhi Minat Belajar (Y) dan hasilnya adalah yang memiliki dampak kritis diantara ketiga faktor tersebut adalah variabel Keterbukaan. Media. Mengenai faktor Game Serbaguna Legends pada Minat untuk Maju sekaligus membuat perbedaan. Nilai R2 sebesar 0,112 masuk akal bahwa dampak variabel Game Serbaguna Legends terhadap minat belajar adalah 11,2%, sedangkan kelebihan 88,8% dipengaruhi oleh berbagai elemen yang tidak dianalisis dalam ulasan ini. Untuk eksplorasi tambahan, biasanya menggunakan contoh yang lebih besar dengan memanfaatkan faktor tambahan yang diharapkan dapat mempengaruhi minat belajar secara signifikan dan dapat menggunakan teknik kekambuhan strategis, pemeriksaan faktor, SEM dan lain-lain. [9]
2	Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang)	Korespondensi Islami dapat diterapkan dengan tepat selama waktu yang dihabiskan untuk bermain game berbasis web ini. Peristiwa kebiadaban verbal karena banyak pemain tidak memiliki ide atau iklim yang jauh dari sisi positif korespondensi Islam. Informasi tentang cara berbicara yang paling mahir, yang kemudian diterapkan dalam permainan, akan memberikan efek positif yang dapat membantu para pemain sebenarnya. Pada dasarnya game <i>Mobile Legend</i> mempertahankan sisi positif dari sportivitas dan melindungi pemain dari perbuatan buruk baik secara lisan maupun nyata dengan unsur pendukung seperti pengungkapan pemain. [10]
3	Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus : Mobile Legends : Bang-Bang !)	Ada 11 alasan dari 7 klasifikasi yang menyebabkan pemain menjadi dinamis dalam bermain <i>Mobile Legends: Bang!</i> , antara lain untuk mengisi waktu luang, menghilangkan rasa lelah, permainan tidak sulit untuk dimainkan, permainan memiliki banyak daya tarik menarik, permainan membuat pemain agresif untuk mendapatkan prestasi tertinggi, bermain dengan teman membuat permainan menjadi membosankan dan sangat mengasyikkan, bermain karena salam dari teman, mendapatkan teman dari permainan, jumlah orang yang bermain membuat orang-orang tertentu bermain juga, keinginan untuk mengetahuinya semua dalam game dan perangkat yang membantunya. [11]
4	Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game <i>Mobile Legends</i>)	Dengan kemajuan pesat inovasi, banyak orang dapat berdiskusi di mana saja dan kapan saja. Korespondensi virtual secara signifikan mempengaruhi kelangsungan korespondensi di antara orang-orang dan pertemuan baik di luar game maupun di dalam game. Pemain game <i>mobile legends</i> memikirkan korespondensi Administrasi virtual yang diberikan oleh <i>mobile legends</i> dapat membantu kelancaran korespondensi saat bermain game <i>mobile legends</i> . Dalam kehidupan sehari-hari, surat menyurat merupakan kebutuhan manusia untuk saling melengkapi. Saat ini, dapat kami sampaikan dari dekat dan pribadi serta dapat kami sampaikan melalui internet. Di samping kemajuan pesat inovasi, korespondensi tidak hanya melalui telepon atau mengirim pesan. Dalam permainan juga memberikan media untuk menyampaikan. [12]
5	Dampak Sosial Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Remaja Desa Fogi Kecamatan Sanana Kabupaten Kepulauan Sula	Efek positifnya adalah dapat bekerja pada kemampuan untuk melakukan pemeriksaan secara mendalam, menetapkan pilihan cepat dan berpikir kritis. Sedangkan akibat buruknya adalah anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game <i>mobile legends</i> di jam-jam luar sekolah. [13]
6	Perancangan Sistem Informasi E-Sports Di Indonesia (Khususnya <i>Mobile Legends</i>) Berbasis Website	<i>Framework</i> ini dapat membantu administrator dalam menangani informasi eSports divisi <i>mobile legends</i> untuk memperkuat penyampaian data tentang eSports di divisi <i>mobile legends</i> kepada penggemar atau penduduk secara keseluruhan di Indonesia. <i>Framework</i> ini diharapkan dapat mendorong atau bekerja sama dengan tamu/perusers (klien normal) dalam mendapatkan data tentang eSports di divisi <i>mobile legends</i> di

	Menggunakan Metode OOAD (<i>Object Oriented Analysis Design</i>)	Indonesia. Dapatkan strategi administrasi yang lebih produktif dan <i>powerful</i> untuk dijadikan bahan referensi dalam melacak data eSports divisi <i>mobile legends</i> di Indonesia. [14]
7	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online "Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga	Ada perilaku korespondensi relasional yang bagus dalam game berbasis web pemain Serbaguna Legends. Hal ini tidak lepas dari tugas aplikasi game <i>mobile legends</i> dalam membentuk perilaku korespondensi relasional antar pemain, karena dalam game <i>mobile legends</i> diperlukan korespondensi dengan partner sehingga membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan korespondensinya. Dalam game <i>mobile legends</i> , terdapat efek positif dan pesimis terhadap perilaku korespondensi relasional. Game <i>online</i> dapat dimanfaatkan sebagai sumber kemampuan relasional yang lebih baik antara pemain game online. Bagaimanapun, para pemain merasa sulit untuk bergaul dengan orang-orang di sekitar mereka dan beberapa kecewa dengan desain korespondensi mereka dengan keluarga mereka. <i>mobile legends</i> memberikan korespondensi virtual, sehingga dapat membantu pemain untuk berbagi saat bermain game <i>mobile legends</i> . Korespondensi diharapkan untuk melengkapi satu sama lain dalam korespondensi dua cara, dan kemampuan relasional diperlukan. [15]
8	Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar	Mengingat efek samping dari penemuan eksplorasi dan percakapan pengujian efek dari game legenda serbaguna pada contoh Kerjasama sosial siswa SD di SDN Karang Anyar 06 Malam ini dapat dilatarbelakangi bahwa: 1. Cara pemanfaatan game portable legends siswa SD sudah mulai mengenal alat dan saat ini memahami game berbasis web sebagai Game <i>mobile legends</i> . Siswa yang bermain Game <i>mobile legends</i> menghabiskan rata-rata 6-8 jam setiap hari. Siswa memiliki tujuan di balik seringnya bermain Game <i>mobile legends</i> karena mereka adalah pengalihan setelah kelelahan dengan bahan bacaan di sekolah. Game <i>mobile legends</i> pada desain kolaborasi sosial siswa memiliki konsekuensi positif dan negatif, efek positifnya adalah mereka dapat dengan cepat memajukan inovasi baru dari sebuah game dan komunikasi dengan game berbasis web. Sementara efek pesimisnya adalah ketika di rumah mereka lebih suka bermain game Game <i>mobile legends</i> daripada berbicara dengan keluarga mereka, terutama orang tua mereka, dan siswa biasanya akan lebih dalam dan marah. Siswa tidak memiliki kendali atas perasaan mereka sendiri, sehingga siswa menjadi sangat pemarah dan lebih mudah untuk memberikan kata-kata kasar dan kotor saat bermain game Game <i>mobile legends</i> , dan ketika siswa diminta bantuan oleh siswa keluarga mereka untuk menjadi lebih dekat dengan rumah. ruangan, nonkonformis, tidak bisa hidup berdampingan dengan iklim. Sejauh berkolaborasi dengan teman-teman, tampaknya itu benar-benar hilang, karena siswa lebih ramah dan fokus pada game berbasis tingkat lanjut. [16]
9	Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang	Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka cenderung ditarik kesimpulannya, bahwa kolaborasi Virtual merupakan penanda aspatial dalam game <i>mobile legends</i> yang diberikan elemen visit pada game yang mampu membangun korespondensi antar pemain di dalamnya. Sorotan yang diberikan juga cukup mudah dan sederhana ketika pemain perlu menggunakannya, unsur-unsur di dalamnya adalah kunjungan dalam permainan, tetapi juga memberikan suara termasuk yang dapat dilakukan oleh pemain individu dalam kelompok seperti dalam hipotesis CMC adalah nyata. fakta bahwa itu pada dasarnya adalah media teks saja. (CMC bersifat fisik karena lebih pada pesan instan). Komunikasi virtual melalui kerangka sebagian besar tidak bersamaan, menjawab pertanyaan yang dapat dianggap bahwa klien tidak dipaksa untuk menggunakan sorotan kunjungan ini, mereka dapat menggunakannya sesuai kebutuhan yang mungkin muncul. [17]
10	Analisis Perilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends : Bang Bang Analysis of Communication Behavior of the Online Player Mobile	Mengingat hasil eksplorasi yang telah dibantu dari persepsi dan pertemuan melalui lima belas saksi, maka dapat disimpulkan bahwa dari pemeriksaan ini terdapat penyesuaian perilaku korespondensi dari seorang akibat adanya game berbasis web <i>Mobile legends</i> . [18]
11	Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring	Studi ini menunjukkan bagaimana jenis perlawanan dengan cara <i>cheat</i> terhadap kecerdasan AI yang disimulasikan melalui latihan memperdaya adalah bahaya bagi

	Mobile Legends : Perspektif Deleuze dan Guattari	kekuatan perusahaan swasta yang terkomputerisasi. Kita dapat melihat jumlah game internet yang telah ditinggalkan karena fakta bahwa para insinyur tidak dapat menjinakkan jenis praktik penipuan ini sebagai bagian dari inkonsistensi internal "peluang" yang disajikan oleh lingkungan game berbasis web. Kegiatan para pemain yang menerjemahkan kode-kode yang telah ditetapkan, untuk melepaskan semangat mereka, terbukti telah membawa banyak desainer meninggalkan bisnis karena kerangka kerja intelijen berbasis komputer yang mengabaikan untuk mengalahkan jenis hambatan para pemain. Orang mungkin mengatakan bahwa kekhasan kecurangan sebagai strategi tandingan terhadap kecerdasan buatan manusia adalah masalah yang sulit bagi industri game internet. Kegiatan pembodohan para pemain MLBB tidak sulit untuk memicu pertarungan inovasi terkomputerisasi yang terkendala oleh kerangka modal. [19]
13	Identifikasi Karakteristik Riset Interaksi Manusia dan Komputer di Indonesia : Alur , Metodologi , dan Arahnya di Masa Mendatang	Berdasarkan penggambaran dan percakapan bagian sebelumnya, beberapa hal yang dapat ditarik, antara lain: Poin penelitian Kerjasama Manusia dan PC yang biasanya diangkat oleh para ilmuwan Indonesia adalah: Upaya dan Pembelajaran yang Terkoordinasi, <i>Setting Mindful Processing</i> , <i>Computerized Plan and Manufacture</i> , <i>Human-focused</i> Kesadaran buatan manusia, titik Koneksi Perseptual, Pengalaman Klien. Semua artikel yang didistribusikan secara luas termasuk dalam kelas Miniatur HCI. Semua artikel ujian dalam klasifikasi skala besar HCI didistribusikan di buku harian dan kursus di seluruh dunia. Untuk memimpin penelitian di kelas skala besar HCI, diperlukan ilmu multidisiplin, misalnya penelitian otak. menetapkan poin pendaftaran yang penuh perhatian adalah mata pelajaran yang paling banyak didistribusikan di jurnal atau kelas global. [20]
14	Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer	Aplikasi Ruangguru memiliki UI yang mudah digunakan dan lugas oleh klien. Kesesuaian simbol, warna, desain highlight, dan pedoman membuat klien menjadi alasan kuat untuk melibatkan manual atau kebingungan mencari petunjuk aplikasi, klien hanya perlu meniru perilaku yang sesuai dengan informasi yang dipahami. Dari sisi mekanis, Ruangguru saat ini memiliki inovasi yang dipandang sesuai dengan kebutuhan klien dan memenuhi kebutuhan komunikasi manusia dengan PC. Desainer dapat memahami atribut klien sehingga kantor yang dilengkapi sesuai dengan kebutuhan klien. Register nyata yang dibuat oleh kerangka kerja aplikasi cocok, kerangka kerja mengetahui urutan yang disebutkan dan menjalankannya sesuai pesanan klien. Berdasarkan penilaian heuristik yang dilakukan, ada kecocokan antara kerangka kerja dan kenyataan saat ini, konsistensi dan norma, tindakan pencegahan kesalahan, kemampuan beradaptasi dan keterampilan, koneksi ke keunggulan dan rencana moderat, membantu klien jika terjadi kesalahan. dan cara memperbaikinya serta bantuan dan dokumentasi. [21]
15	Antarmuka Manusia dan Komputer pada Game Edukasi Berbasis Model Kognitif Hirarki Tugas dan Tujuan	Penelitian ini menggunakan model mental dari usaha dan ketertiban tujuan (GOMS dan CCT) untuk merencanakan titik koneksi dari permainan instruksi bisnis. Titik interaksi ini mengkoordinasikan klien/siswa untuk mengikuti tindakan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan model GOMS dan CCT, klien akan merasa lebih mudah untuk berkolaborasi, karena tujuan dan keputusannya jelas dan tidak mengejutkan. Latihan yang dilakukan oleh klien/siswa bersifat konstan dan memiliki pedoman yang jelas sehingga koneksi dari aplikasi game pelatihan usaha bisnis ini menjadi lebih menyenangkan untuk digunakan dan dapat lebih mengembangkan pemahaman klien terhadap materi. Model GOMS dan CCT masih diproduksi untuk peningkatan game sekolah usaha bisnis yang lebih membingungkan. Selain itu, model ini juga dapat diproduksi untuk perakitan game edukatif lainnya dengan mengikuti peningkatan terbaru dalam inovasi antarmuka. [22]
16	Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile	Mengingat akibat dari eksekusi dan percakapan yang telah dilakukan, dapat ditarik akhir-akhir yang menyertainya. GDLC sangat tepat untuk digunakan dalam pembuatan game. GDLC mengambil bagian dalam grup peningkatan game dalam membangun game. Model Konfigurasi UML memberikan rencana kerangka kerja sederhana untuk pemrograman OOP seperti rencana permainan. Pengujian game benar-benar tepat jika Anda menerapkan model pengujian alfa dan pengujian beta seperti yang dibicarakan. [23]

Berdasarkan deskripsi hasil pencarian telah dilakukan dan tercantum dalam tabel, menunjukkan bahwa hasil HCI pada game *Mobile legends* belum banyak tertera di situs situs pencarian jurnal dan jarang dilakukan

penelitiannya. Penerapan interaksi manusia dan komputer dalam aplikasi game *mobile legends*, dapat memberikan hasil diagnosa yang berbeda beda berdasarkan basis pengetahuan yang diperoleh dari kepakaran seorang ahli.

4. KESIMPULAN

Literature review ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan menganalisis penelitian, metode, atribut, dan dataset. Dari hasil kajian ditemukan bahwa 16 review dan prosedur terkait penerapan interaksi manusia dan komputer dalam aplikasi *game mobile legends* di publishkan dari 2018 hingga 2022. Setelah itu, *literature review* ini disusun menjadi *systematic literature review*. *Systematic literature review* didefinisikan sebagai proses mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan semua bukti penelitian yang tersedia untuk tujuan memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian tertentu.

Systematic literature review untuk mengevaluasi tulisan yang digunakan berkonsentrasi pada kerangka artikel utama yang melibatkan prosedur dalam penambangan informasi layak untuk menyalurkan informasi untuk melacak data. Instrumen yang digunakan harus menjadi komponen pendukung. Demikian juga kumpulan data digunakan untuk menyimpan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan. *Systematic literature review* selanjutnya sangat membantu untuk menyesuaikan di bidang kerangka kerja utama dengan artikel-artikel pada penelitian serupa. Saluran informasi untuk hasil *game IT Mobile Legends*. Demikian juga di daerah, misalnya, kesejahteraan di mana sistem induk mulai berkembang lebih menarik. Bagaimanapun, iklim sosial yang sedang berlangsung memiliki banyak tujuan kerangka kerja utama dalam pelaksanaannya. Apa yang diperlukan adalah penyelidikan lebih lanjut tentang hasil yang mungkin dari kerangka kerja utama yang membantu daerah-daerah di mana ada sedikit seperti permainan dan masyarakat itu sendiri. Ada juga metode yang paling banyak digunakan di *Systematic literature review* ini: ekspektasi, karakterisasi, dan anomali. Jadi jika Anda memiliki keinginan untuk menggunakan prosedur serupa, tidak ada lagi batasan eksplorasi yang digunakan sebagai pemeriksaan. Ini tidak menghindari kemungkinan melibatkan strategi penggalan informasi yang berbeda untuk peningkatan arsip dalam eksplorasi logis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Mufti, "Rancangan Layar Sebagai Alat Bantu Pendewasa," *Fakt. Exacta*, vol. 8, no. 2, pp. 181–185, 2015.
- [2] S. Haryoko, "Penerapan sistem," pp. 1–8, 2012, [Online]. Available: <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/article/viewFile/20/20>
- [3] E. Triandini, S. Jayanatha, A. Indrawan, G. Werla Putra, and B. Iswara, "Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia," *Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, p. 63, 2019, doi: 10.24002/ijis.v1i2.1916.
- [4] B. R. Barricelli, E. Casiraghi, and D. Fogli, "A survey on digital twin: Definitions, characteristics, applications, and design implications," *IEEE Access*, vol. 7, p. 1, 2019, doi: 10.1109/ACCESS.2019.2953499.
- [5] Y. Rahmanto, Istikomah, and Styawati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Koperasi Menggunakan Metode Web Engineering," *Jdmsi*, vol. 2, no. 1, pp. 24–30, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/987>
- [6] R. R. Suryono, I. Budi, and B. Purwandari, "Challenges and trends of financial technology (Fintech): A systematic literature review," *Inf.*, vol. 11, no. 12, pp. 1–20, 2020, doi: 10.3390/info11120590.
- [7] Y. Anggraini, D. Pasha, and A. Damayanti Setiawan, "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020.
- [8] S. Setiawansyah, Q. J. Adrian, and R. N. Devija, "Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience," *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 24–36, 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i1.3710.
- [9] M. Ichsan Nawawi *et al.*, "Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar."

- [10] A. Zikrillah, A. M. Padiatra, I. Gunawan, B. Setiawan, and M. Z. Muttaqin, "Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang)," *J. Dakwah dan Komun.*, vol. 6, no. 1, p. 95, 2021, doi: 10.29240/jdk.v6i1.2960.
- [11] I. K. S. Yogatama, A. P. Kharisma, and L. Fanani, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus : Mobile Legends : Bang-Bang !)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 2558–2566, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4742>
- [12] C. V. Wijaya and S. Paramita, "Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)," *Koneksi*, vol. 3, no. 1, p. 261, 2019, doi: 10.24912/kn.v3i1.6222.
- [13] F. Angelina, V. Salem, and H. Gugule, "Dampak Sosial Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Remaja Desa Fogi Kecamatan Sanana Kabupaten Kepulauan Sula," *J. Paradig. J. Sociol. Res. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 137–142, 2021, doi: 10.53682/jpjsre.v2i2.1827.
- [14] A. Nasrullah, "Perancangan Sistem Informasi E-Sports Di Indonesia (Khususnya Mobile Legends) Berbasis Website Menggunakan Metode OOAD (Object Oriented Analysis Design)," vol. 1, no. 5, pp. 498–505, 2022.
- [15] D. P. Satria, H. Nabila, M. Maulidia, and M. J. Rasel, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online 'Mobile Legends' di Lingkungan Keluarga," *PARAHITA J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 41–47, 2021, doi: 10.25008/parahita.v2i2.63.
- [16] Aulia Tri Utami, D. Bandarsyah, and S. Sulaeman, "Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 3, pp. 899–907, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i3.2710.
- [17] M. Arif and S. Aditya, "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang," vol. 1, no. 1, pp. 33–49, 2022.
- [18] M. F. B. Putra, N. Atnan, M. Sc, and M. Legends, "Analisis Perilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game Online Mobile Legends : Bang Bang Analysis of Communication Behavior of the Online Player Mobile," *e-Proceeding Manag.*, vol. 7, no. 2, pp. 4285–4296, 2020.
- [19] R. Andreas and D. Arymami, "Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring Mobile Legends: Perspektif Deleuze dan Guattari," *J. Pemikir. Sociol.*, vol. 8, no. 2, p. 209, 2022, doi: 10.22146/jps.v8i2.67351.
- [20] Beny and H. Yani, "Identifikasi Karakteristik Riset Interaksi Manusia dan Komputer di Indonesia : Alur , Metodologi , dan Arahnya di Masa Mendatang," *J. Ilm. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 15, no. 1, pp. 74–85, 2020.
- [21] D. Rahadian, G. Rahayu, and R. R. Oktavia, "Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer," *J. Petik*, vol. 5, no. 1, pp. 11–24, 2019, doi: 10.31980/jpetik.v5i1.489.
- [22] U. Rosyidah, H. Haryanto, and A. Kardianawati, "Antarmuka Manusia dan Komputer pada Game Edukasi Berbasis Model Kognitif Hirarki Tugas dan Tujuan," 2018, [Online]. Available: <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/9854>
- [23] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, "Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile," *Teknokom*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2019, doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.