

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan mengisi waktu luang, bersenang-senang, atau berolahraga ringan. Permainan bisa dinikmati dengan cara bermain sendiri ataupun bermain bersama dengan teman-teman. Permainan adalah sebuah objek yang terdiri dari komponen dan aturan serta memiliki kriteria tertentu seperti aturan, tujuan, arah yang selalu berubah, kesempatan, kompetisi, berbagi pengalaman, kesamaan atau kesetaraan, kebebasan, aktivitas, menyelami dunia dari permainan tersebut dan tidak memiliki dampak pada kenyataan [1].

Mobile Legends: Bang Bang adalah *game mobile* dengan genre *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dibuat serta dikembangkan oleh Moonton perusahaan pengembang *game* dari Shanghai, China dan dirilis secara global pada tanggal 9 Nopember 2016. *Game* ini mengharuskan pemainnya untuk bermain dalam tim 5 VS 5, untuk menghancurkan tower di markas lawan. *Game* ini merupakan salah satu *game mobile* yang paling banyak digemari pada saat ini, dapat dilihat dari jumlah pemain yang semakin bertambah setiap tahunnya. Pada tahun 2017 *game* Mobile Legends: Bang Bang telah diunduh sebanyak 35 juta kali dan memiliki 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia [2]. Pada tahun 2018 *game* Mobile Legends: Bang Bang memiliki 43 juta pengguna aktif bulanan di Asia Tenggara, 50%-nya berasal dari Indonesia [2]. Pada tahun 2020 jumlah pengguna aktif *game* Mobile Legends: Bang Bang meningkat drastis seiring adanya pandemi Covid-19 [3]. *Game* ini juga berhasil menempati posisi ke-dua pada kategori *game* terlaris berdasarkan data dari Google Playstore pada tanggal 13 Oktober 2020. Penikmat *game* ini sangat beragam mulai dari anak kecil hingga dewasa baik pelajar ataupun yang sudah bekerja, mereka merelakan waktu mereka untuk memainkan *game* ini. Selain itu *game* ini menjadi salah satu *game* paling kompetitif di Indonesia dengan adanya turnamen-turnamen besar

yang rutin digelar setiap tahunnya, sehingga memungkinkan adanya pengguna baru [4].

Game Mobile Legends: Bang Bang dilakukan pembaruan besar-besaran pada bulan September lalu, dimana segala aspek di dalam *game* seperti elemen visual dan *gameplay* diperbarui oleh Moonton [5]. Dengan adanya perbaruan tersebut membuat sebagian pemain kurang puas, karena membuat mereka kesulitan untuk beradaptasi dengan sistem yang baru [5]. Beberapa pemain menyatakan *game* terasa berat, bahkan sampai patah-patah ketika dimainkan [20]. Beberapa pemain lainnya mengeluhkan sistem *matchmaking* yang dianggap kurang adil [21]. Bahkan salah satu pemain profesional *game Mobile Legends: Bang Bang* yaitu Udil, mengeluhkan pembaruan tersebut karena banyak terjadi *bug* [22].

Pasar aplikasi *mobile* sangat saat ini kompetitif, terutama untuk aplikasi yang baru dirilis ke pasar. Pengguna ingin menggunakan sebuah aplikasi tanpa harus melalui proses pembelajaran yang lama untuk dapat memaksimalkan semua fungsi yang tersedia dengan mudah dan setiap aplikasi harus menjadikan pola pikir pengguna untuk dapat meningkatkan pengalaman pengguna saat pertama kali menggunakan aplikasi khususnya dari segi *learnability*. *Learnability* adalah bagaimana tingkat kemudahan pengguna untuk dapat menjalankan sebuah sistem saat pertama kali mereka menggunakan sistem [6]. Apabila pengguna mengalami kesulitan pada saat pertama kali memainkan *game* tersebut, sebagian besar dari mereka pasti akan beralih ke *game* yang lain.

Sistem yang tidak dirancang dengan baik dan tidak mudah digunakan akan membuat pengguna mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menjalankan sistem tersebut, akibatnya sistem tersebut akan jarang digunakan [7]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna baru ketika memainkan *game Mobile Legends: Bang Bang*. Untuk mengukur sejauh mana tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap *game Mobile Legends: Bang Bang* maka perlu dilakukan sebuah evaluasi. Metode yang bisa digunakan untuk mengevaluasi *usability* dari sebuah sistem atau produk disebut *Usability Evaluation*. *Usability Evaluation* merupakan sebuah tahap yang penting dalam pembuatan sistem untuk

mengevaluasi sistem supaya sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna [8].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Pembaharuan fitur menyebabkan penyesuaian ulang dari pengguna serta belum diketahui tingkat kebergunaannya.
2. Belum diketahui tingkat pengalaman pengguna pada *game* Mobile Legends: Bang Bang yang diukur menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan untuk pengguna baru yang belum pernah memainkan *game* Mobile Legends: Bang Bang.
2. Penilaian evaluasi *usability* yang dilakukan pada beberapa fungsi *game* Mobile Legends: Bang Bang.
3. Penelitian ini hanya sampai pada tahap rekomendasi *design user interface*, tidak sampai pada penerapan dalam *game*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kenyamanan pengguna baru pada saat memainkan *game* Mobile Legends: Bang Bang dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.
2. Untuk mengetahui tingkat *user experience* pada *game* Mobile Legends: Bang Bang dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.

3. Untuk memberikan rekomendasi perbaikan *usability* pada *game* Mobile Legends: Bang Bang sesuai dengan tingkat kemudahan dan kenyamanan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi akademik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan atau tambahan bagi perkembangan informatika khususnya dalam bidang *User Experience* dan *User Interface* dalam *game*.
2. Bagi pengembang *game*, penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam upaya meningkatkan *User Experience* dalam sebuah *game* sehingga pengguna bisa mendapatkan *User Experience* yang lebih baik.
3. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam penelitian yang berkaitan dengan analisis *usability* dan sebagai sumber informasi bagi penelitian selanjutnya. Selain itu penelitian ini bisa memberikan gambaran umum dalam menentukan topik penelitian.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan untuk melakukan evaluasi *usability*. Metode penelitian dalam karya ilmiah ini meliputi:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan analisis pada penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data-data menggunakan berbagai cara antara lain wawancara dan studi pustaka.

A. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data berupa informasi dari narasumber yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan dari pewawancara (orang yang mencari informasi) kepada narasumber (orang yang

memiliki informasi). Dalam wawancara sudah disiapkan skenario dan pertanyaan-pertanyaan yang harus dilakukan dan dijawab oleh responden. Target yang akan diwawancarai merupakan orang yang belum pernah memainkan *game* Mobile Legends: Bang Bang.

B. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan segala upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan, membaca dan mempelajari teori dari buku, karya ilmiah, dan media internet yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini analisis dilakukan berdasarkan pada urutan penggunaan yang sesuai dengan diagram *Hierarchical Task Analysis* (HTA) maka tahapan-tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan analisis sebagai berikut :

1. Memprediksi masalah kegunaan dengan bantuan pertanyaan proses. Pertanyaan proses dibagi menjadi 2 tingkat pertanyaan. Yang pertama (level 1) digunakan untuk analisis fungsi pada HTA dan yang kedua digunakan untuk analisis operasi pada HTA.
2. Selanjutnya dilakukan penilaian jawaban. Setiap pertanyaan yang ada dijawab dan dinilai dengan angka 1 sampai 5. Penilaian tersebut mewakili dari berbagai tingkat keberhasilan dalam melakukan tugas.
3. Tahap selanjutnya dilakukan identifikasi masalah. Pada tahap ini jika ditemukan permasalahan yang memiliki nilai 1 sampai 4, maka menunjukkan adanya permasalahan *usability*. Permasalahan *usability* tersebut kemudian dijelaskan berdasarkan dari cerita kegagalan/kesuksesan dalam menjalankan aplikasi.
4. Tahap terakhir pengkategorian masalah. Setiap masalah yang ditemukan dikategorikan berdasarkan jenis masalah dengan menggunakan bantuan dari deskripsi masalah dan cerita kegagalan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan akan dilakukan pembuatan desain rekomendasi *user interface* dengan menggunakan Figma. Desain yang akan dibuat merupakan hasil dari analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya, sehingga diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan oleh pengguna baru ketika memainkan *game* Mobile Legends: Bang Bang.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan akan dilakukan pembuatan *prototype* dari desain yang telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman berbasis *mobile apps*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dan penyusunan laporan penelitian skripsi ini dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan konsep atau teori yang melandasi pembahasan secara menyeluruh. Landasan teori bisa berupa pengertian-pengertian atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai alat dan bahan penelitian serta tahapan-tahapan yang dilakukan selama penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai pemaparan hasil-hasil dari tahapan penelitian, mulai dari tahap analisis, desain *user interface*, *prototype* desain, dan *testing*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan bisa memaparkan kembali masalah penelitian serta menyimpulkan dari hasil analisis yang telah dilakukan apakah rekomendasi desain yang telah dibuat layak untuk diimplementasikan.

