

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin meningkatnya jumlah *game online* yang ada saat ini dikarenakan efek pasca pandemi yang membuat orang terbiasa menghabiskan waktu berjam - jam didepan layar *smartphone*. Sehingga para *developer game online* pun berlomba – lomba menerbitkan *video game* rancangannya untuk bersaing dengan *game* yang telah lebih dulu memasuki pasar *mobile*. Salah satu *game* yang sedang banyak dipertandingkan turnamen *esports* saat ini adalah *game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dan salah satu *game* MOBA yang baru rilis pada tahun 2020, yaitu *league of legends : wild rift*. Untuk bisa beradaptasi dengan mekanik *game* tersebut, maka pemain harus mempelajari lagi setiap karakter yang ada pada masing – masing *lane* dan *objective* yang ada pada setiap map, hal tersebut membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Para pemain dapat mencari informasi mengenai *game* yang ingin mereka mainkan dengan cara melihat *gameplay* orang yang sedang memainkan *game* tersebut, mencari melalui *website* atau aplikasi yang ramah untuk pemula maupun bergabung dengan komunitas dan berdiskusi dengan pemain lain yang juga memainkan *game* tersebut.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai panduan untuk memainkan *game Wild Rift* yang telah diunduh sebanyak 50 juta unduhan sejak 3 tahun terakhir yaitu aplikasi *Wild Rift Guide* yang bisa diunduh melalui *Play Store*. Dan untuk mengakses aplikasi tersebut kita memerlukan *smartphone* dan juga koneksi internet yang stabil. Namun bila melihat *feedback* yang ada pada kolom penilaian aplikasi *Wild Rift Guide* masih ditemukan kekurangan yang membuat para pemain kurang nyaman menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga aplikasi *Wild Rift Guide* memerlukan evaluasi agar dapat memberikan informasi yang diinginkan dan memberikan kenyamanan pemain yang menggunakan aplikasi tersebut.

Dari permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian untuk membuat rekomendasi tampilan baru pada aplikasi *Wild Rift Guide* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), yaitu Metode pengembangan yang memusatkan proses pengembangan pada pengguna utama sistem. Menempatkan kebutuhan dan evaluasi pemain pada posisi yang sangat penting. Penelitian ini melakukan evaluasi pada aplikasi *Wild Rift Guide* dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur pengalaman pemain selama menggunakan aplikasi.

Menurut ISO 9241-210:2010, UCD adalah sebuah metode pengembangan sistem interaktif dan tujuannya adalah untuk mengembangkan sistem berguna bagi pengguna. metode UCD melibatkan peran pengguna mulai dari tahap awal pengembangan aplikasi. Dalam metode ini yang dilakukan adalah mendesain dan membangun masukan tentang antar muka aplikasi *Wild Rift Guide*. Metode ini dipilih berdasarkan kebutuhan serta kenyamanan pengguna, bila dibandingkan dengan metode lain seperti metode *heuristic evaluation* yang hanya memusatkan perhatian mereka pada suatu masalah tertentu, sedangkan metode UCD melibatkan pengguna nyata sehingga bisa mengerti secara jelas apa saja yang merupakan kebutuhan dan pengalaman pengguna melalui evaluasi pada setiap tahapannya. Dalam evaluasi yang dilakukan, menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang dapat dijadikan sebuah alat dalam melakukan perbandingan dari *user experience* antara produk yang sudah ada sebelumnya dengan hasil perbaikan desain. Adapun hasil akhir pengembangan aplikasi ini diharapkan mampu membuat saran desain aplikasi yang nyaman dan mudah digunakan oleh pemain.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hasil rekomendasi desain Aplikasi *Wild Rift Guide* menggunakan metode UCD dan UEQ?

1.3 Batasan Masalah

1. Objek penelitian yang diteliti adalah *video game League of Legends : Wild Rift*
2. Responden penelitian meliputi komunitas *Wild Rift* di daerah Yogyakarta
3. Metode yang digunakan adalah *user centered design* dan *user experience questionnaire* agar diketahui apakah user dapat menggunakan aplikasi dengan mudah dan dapat memenuhi kebutuhan para pengguna
4. Pengujian *user centered design* pada Aplikasi *Wild Rift Guide* bagian *Menu, Champions, Items, Runes, Summoner Spells, Settings*
5. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *user interface* menggunakan Figma

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian akan dijelaskan sebagai berikut :

- Rekomendasi aplikasi yang dirancang sesuai tujuan dan memenuhi kebutuhan pengguna.
- Memberikan rekomendasi user interface untuk pengembangan pada aplikasi *Wild Rift Guide* dari kondisi sebelumnya.
- Mengetahui hasil dari analisa tersebut apakah aplikasi bisa digunakan dengan baik dan mudah dari semua yang dibutuhkan para pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun hasil pada penilitan ini aplikasi *Wild Rift Guide* bisa digunakan dengan lebih mudah oleh pengguna sesuai kebutuhan dari para pengguna, sehingga dihasilkan rekomendasi aplikasi *mobile* yang membantu para pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan penelitian ini diurutkan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan Pustaka dan landasan teori yang relavan dengan permasalahan yang akan diteliti.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang alur tahapan penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang rangkuman hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan dapat menjadi saran pengembang oleh peneliti selanjutnya.