

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring berkembangnya teknologi informasi yang dapat membantu setiap orang di seluruh dunia. teknologi berperan penting untuk mengakses informasi, memudahkan pekerjaan, sebagai hiburan, dan bahan pembelajaran dalam mengasah kemampuan setiap penggunanya. salah satu aktivitas untuk menghibur dan mengasah kemampuan adalah *Game*.

Aktivitas bermain *game* telah menjadi kebutuhan tersendiri di sela kesibukan sekolah, perkuliahan, maupun pekerjaan. *game* menjadi pilihan yang paling digemari terutama di Indonesia. Salah satu *game* yang *booming* yaitu *Among Us*

Game Among Us menjadi salah satu tren di semua kalangan. Sudah ada sejak tahun 2018, *game* ini semula tidak begitu terkenal. pada tahun 2020 mengalami *comeback* luar biasa. Bahkan, tercatat pada September 2020 , *game* besutan Innersloth oleh *developer game* asal Amerika ini meraih rekor unduhan pertama dalam *game* terpopuler pada tahun 2020 oleh SensorTower.com[1].

Akan tetapi pada tahun 2021, *Game Among Us* tergeser menjadi urutan nomor 5 sebagai *game* terpopuler pada tahun 2021 oleh SensorTower.com[2]. Juga dalam versi terbaru pada *play store* yaitu 2021.6.30 pada tanggal 5 Juli 2021 [3]

terdapat banyak ulasan pengguna merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi diantaranya mulai dari tampilan, Bahasa, pengaturan yang berubah, masalah yang terjadi lainnya adalah eror pada aplikasi, dan lamanya sistem merespon.

Pada ISO 9126[4], “*usability* yang dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan keberhasilan aplikasi”. dan *usability* menurut ISO 9241[5], “*usability* adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas, efisiensi, dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu”. Penelitian ini menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS).

Penelitian Sauro [6] menunjukkan bahwa “System Usability Scale (SUS) merupakan alat pengujian *usability* yang valid dan reliabel. untuk mengukur ketiga aspek *usability* menurut penilaian subyektif pengguna. Hasil penelitian dapat menggambarkan tingkat *Usability* (Kebergunaan) berdasarkan efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pada aplikasi *Among Us* dari sudut pandang pengguna”.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka dari itu penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan dan metode tersebut sebagai bahan penelitian Tugas Akhir adapun judul yang dipilih adalah **“ANALISIS ASPEK USABILITY PADA APLIKASI AMONG US MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah anantara lain :

1. Bagaimana menganalisis *usability* pada aplikasi *Among Us* dengan Menggunakan *System Usability Scale*.
2. Bagaimana tingkat, efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna aplikasi *Among Us*.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar topik dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembatasan pada batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada aplikasi *Among Us* versi *mobile*
2. Analisis *usability* aplikasi *Among Us* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
3. *System Usability Scale* (SUS) memuat variabel *usability* (kegunaan) yaitu, Efektifitas, Efisiensi dan kepuasan.
4. Penelitian ini dibatasi hanya untuk masyarakat provinsi jambi
5. Responden penelitian ini adalah orang-orang yang menggunakan aplikasi *Among Us*
6. Jumlah responden akan di hitung dengan angka pendownload aplikasi *Among Us* menggunakan rumus perhitungan *slovin*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada masalah yang didefinisikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui nilai *usability* (kebergunaan) pada aplikasi *Among Us*
2. Mengetahui tingkat Efektifitas, Efisiensi dan kepuasan aplikasi *Among Us* terhadap penggunanya.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1. Bagi Penulis

Manfaat yang bisa didapat oleh penulis adalah dapat meningkatkan pemahaman serta dapat menambah wawasan dalam penulisan dan dapat meningkatkan pengetahuan dibidang ilmu komputer yang dapat diterapkan dan digunakan dalam kegiatan masyarakat nantinya.

2. Bagi Pembaca

Dapat menambah wawasan pembaca dan menjadikan panduan dalam penulisan laporan penelitian ataupun tugas akhir.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan penelitian ini disesuaikan dengan sistematika penulisan yang benar dan terbagi atas beberapa bab yang akan dibahas sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Pembahasan pada bab ini mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian serta terdapat sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pembahasan pada bab ini berupa teori-teori dasar yang mendukung penelitian meliputi teori mengenai pengertian analisis, *usability*, interaksi manusia dan komputer dan teori lainnya, beserta konsep dasar tentang aplikasi pada umumnya, juga metode *System Usability Scale*.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pembahasan pada bab ini menjelaskan tentang metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian. yang meliputi kerangka kerja penelitian, model yang digunakan, rancangan penelitian, teknik-teknik pengumpulan data serta teknik-teknik analisis data.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pembahasan pada bab ini berupa penjelasan mengenai gambaran umum objek penelitian dan penggunaan metode penelitian menggunakan *system usability scale* (SUS).

BAB V : HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Pembahasan pada bab ini mengenai pengujian yang dilakukan, hasil dari analisis dan rekomendasi yang diusulkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

BAB VI : PENUTUP

Pembahasan pada bab ini berisi tentang bagaimana kesimpulan yang di berikan penulis dan saran-saran yang berguna untuk pembaca maupun penelitian selanjutnya.