

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pasar aplikasi *mobile* saat ini telah mengeluarkan banyak aplikasi-aplikasi dengan berbagai jenis kegunaannya. salah satunya adalah aplikasi *game online*. Masya & Candra [1] menyatakan bahwa *game online*, kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya), maupun sekedar mengisi waktu luang.

Yanto [2] juga menyatakan bahwa sekarang ini banyak sekali *game online* yang menyediakan fitur 'komunitas *online*, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game-game* seperti ini biasanya lebih diminati daripada *singleplayer game* karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain. *Game* jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*. *MMOG* memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis *MMOG*, antarlain:

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) : Ragnarok, Seal, MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) : WarCraft, DotA, MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) : CounterStrike, Rising Force, dan Perfect Wars.5".

Player mobile legends : Bang-Bang (MLBB) adalah sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan "MOBA" sebagai genre utama, *game* ini berjenis "5 vs 5" ini juga salah satu *game* yang sangat populer dikalangan *gamers* Moonton Developer sejak 2016, *game* yang masuk dalam e-sport ini dapat dimainkan pada ponsel dengan sistem operasi Android dan iOS. Sehingga, terbilang praktis karena bisa dimainkan kapan saja dan di mana saja

JM TOOLS adalah sebuah aplikasi baru yang memuat *gamebooster* dan *gfx tools* pro khusus untuk *game mobile legends* guna meningkatkan performa *device* yang rendah menjadi lebih stabil dalam pengalaman bermain *game* dengan kapasitas penyimpanan memori besar seperti *game mobile legends*. *JM TOOLS* dirilis oleh bangkukayu pada tanggal 9 mei 2020 dengan jumlah pendownload aplikasi ini mencapai 100.000 ribu lebih dan total rating 3 pada 21 oktober 2020. Sejak aplikasi *mobile JM TOOLS* dibuat dan dirilis, belum adanya analisis *usability* dari pihak manapun baik dari pihak developer ataupun dari pihak pengguna karena aplikasi ini tergolong baru sehingga peneliti sebagai salah satu pengguna aplikasi *mobile JM TOOLS* berargumen perlu dilakukannya pengujian *usability*.

Aelani & Falahah [3] menyatakan bahwa *usability* mengacu pada sejauh mana *user* dapat belajar dan menggunakan suatu produk untuk mencapai tujuannya dan sejauh mana kepuasan *user* dalam menggunakan produk tersebut. Pengujian *usability* dijalankan untuk mengukur aspek-aspek *usability* yaitu : efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Penelitian ini menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur aspek-aspek *usability* menurut penilaian subyektif pengguna. Hasil penelitian ini dapat menggambarkan tingkat *usability* aplikasi *mobile JM TOOLS* dari sudut pandang pengguna.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengambil judul “**ANALISIS USABILITY APLIKASI MOBILE JM TOOLS SEBAGAI GAME BOOSTER DAN GFX TOOLS PADA GAME MOBILE LEGENDS MENGGUNAKAN USABILITY SCALE (SUS)**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis *usability* pada aplikasi *mobile JM TOOLS* menggunakan metode *system usability scale (sus)*.
2. Apakah faktor efektivitas, efisiensi, dan kepuasan berpengaruh bagi pengguna aplikasi *mobile JM TOOLS*?

1.3 BATASAN MASALAH

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

1. Penelitian hanya dilakukan pada aplikasi *mobile JM TOOLS*.
2. Analisis *usability* aplikasi *mobile JM TOOLS* dengan menggunakan metode *system usability scale (sus)*.
3. *System usability scale (sus)* memuat variabel *usability* yaitu efektifitas, efisiensi dan kepuasan.
4. Penelitian ini dibatasi untuk pengguna di wilayah kota jambi.
5. Jumlah responden diambil berdasarkan jumlah pendownload aplikasi *mobile JM TOOLS* di *google playstore* dan di hitung menggunakan rumus perhitungan *slovin*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui tingkat efektifitas, efisiensi dan kepuasan dari sudut pandang pengguna aplikasi *mobile JM TOOLS*.
6. Mengetahui nilai kebergunaan (*usability*) yang dapat diterima dan di jadikan solusi bagi pengembang aplikasi *mobile JM TOOLS*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1. Mengembangkan *hardskill* penulis melalui penelitian ini (selain yang didapat dari perkuliahan).
2. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi pada umumnya, dan sistem informasi khususnya yang akan dianalisis yaitu aplikasi *mobileJM TOOLS*.
7. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan oleh developer aplikasi *mobile JM TOOLS* untuk mengembangkan aplikasinya menjadi lebih baik.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang akan dibahas secara umum dalam setiap bab dari laporan skripsi, yang terdiri dari 6 bab.

Adapun susunannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang uraian konsep-konsep teoritis yang mendasari pembahasan laporan yang bersumber dari buku, jurnal, dan pedapat para pakar yang

digunakan sebagai landasan untuk menjawab masalah penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data serta alat dan bahan pendukung untuk melakukan penelitian ini.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang model dan instrument penelitian mengenai *usability*(kegunaan) pada aplikasi *mobile JM TOOLS*.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dari analisis berdasarkan penelitian yang nantinya dapat memberikan gambaran tentang aplikasi *mobile JM TOOLS*.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang dapat dimanfaatkan sebagai wawasan untuk pengguna aplikasi *mobile JM TOOLS* dan juga dapat di jadikan solusi bagi pengembang aplikasi *mobile JM TOOLS*.