

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 *Free Fire*.

Game Garena Free Fire atau biasa disebut *Free Fire* (sering disingkat FF) adalah permainan *battle royale* yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan diterbitkan oleh Garena untuk Android dan iOS[1]. Itu menjadi permainan seluler yang paling banyak diunduh secara *global* pada tahun 2019[2]. Karena popularitasnya, permainan ini menerima penghargaan untuk "*Best Popular Vote Game*" oleh *Google Play Store* pada tahun 2019, Pada Mei 2020, *Free Fire* telah mencetak rekor dengan lebih dari 80 juta pengguna aktif harian di seluruh dunia[3].

Namun seiring berkembangnya waktu, peminat dan pemain *Game Garena Free Fire* mulai berkurang yang di sebabkan oleh kurangnya respon dan pelayanan

Developer terhadap pemain yang melaporkan banyaknya bug yang terjadi saat bermain game. yang [4]awalnya pada tahun 2021 dimana jumlah pemain mencapai 240 juta orang, hingga Januari tahun 2022 mengalami penurunan yang sangat drastis dari setiap bulannya. seperti pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Jumlah penurunan Pemain Tahun 2022

NO	Bulan	Jumlah Pemain
1	Januari	203.368.392
2	Februari	202.067.009
3	Maret	198.482.454
4	April	197.717.300
5	Mei	197.968.059
6	Juni	196.681.401
7	Juli	194.971.061
8	Agustus	191.741.955
9	September	190.522.602
10	Oktober	189.712.644
11	November	187.988.905
12	Desember	186.014.476

Berdasarkan keluhan pengguna aplikasi *Garena Free Fire* maka peneliti tertarik melakukan analisis *Usability* terhadap aplikasi tersebut. Pada ISO 26580[5], “*Usability* yang dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan keberhasilan aplikasi”. Menurut ISO 9241[6], “*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 [7] 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 *Garena Free Fire* dari sudut pandang pengguna”.

Berdasarkan uraian-uraian masalah di atas maka penulis bermaksud untuk menyelesaikan permasalahan dalam bentuk penelitian Tugas Akhir yang di tuangkan dalam judul “**ANALISIS ASPEK USABILITY PADA APLIKASI GARENA FREE FIRE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

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

1. Bagaimana menganalisis *System Usability Scale* pada aplikasi *Garena Free Fire*.
2. Bagaimana tingkat, Efektifitas, Efisiensi, dan kepuasan pengguna aplikasi *Garena Free Fire*.

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 *Garena Free Fire* versi *mobile*
2. Analisis *Usability* aplikasi *Garena Free Fire* 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 populasi pemain *game Garena Free Fire* masyarakat kota jambi
5. Responden penelitian ini adalah orang-orang yang menggunakan aplikasi *Garena Free Fire* terkhususkan di kota jambi.
6. Jumlah responden akan di hitung berdasarkan jumlah sampel pemain angka pendownload aplikasi *Garena Free Fire* di kota Jambi menggunakan rumus perhitungan *slovin*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

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

1. Mengetahui tingkat *Usability* (kebergunaan) pada aplikasi *Garena Free Fire*.
2. Mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi *Usability* aplikasi *Garena Free Fire*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi *Developer* aplikasi *Garena Free Fire* dari sisi perspektif pengguna di kota Jambi.
2. Membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi pada umumnya, dan sistem informasi khususnya yang akan dianalisis yaitu aplikasi *Garena Free Fire*.
3. Mengembangkan *hardskill* penulis melalui penelitian ini (selain yang didapat dari perkuliahan).

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, batasan 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.

Pembahasan pada bab ini berupa penjelasan mengenai gambaran umum objek penelitian dan penggunaan metode penelitian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

BAB IV : 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 V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang dapat dimanfaatkan sebagai wawasan untuk pengguna aplikasi *Garena Free Fire* dan juga dapat di jadikan solusi bagi pengembang aplikasi *Garena Free Fire*.