

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna terhadap tujuh map di dalam game *PUBG Mobile*, yaitu Erangel, Miramar, Sanhok, Vikendi, Livik, Karakin, dan Nusa, dengan menggunakan kolaborasi teori Nielsen's dan *system usability scale*. Metode SUS merupakan alat pengujian usability yang menggunakan 10 pertanyaan yang telah ditetapkan sebagai alat ujinya. Analisis Teori Nielsen dilakukan berdasarkan lima kriteria utama: *Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, dan Satisfaction*, melalui data dari 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Map Erangel menjadi map dengan performa terbaik, mendapatkan nilai tinggi dalam aspek kemudahan dipelajari, *efisiensi*, kemampuan diingat, dan kepuasan, serta rendah dalam kesalahan yang terjadi. Map Sanhok juga mendapatkan respon positif, meski masih membutuhkan perbaikan pada beberapa ketidak konsistenan desain seperti tidak selaras nya tema event kolaborasi *PUBG M* yang sedang berlangsung dengan karakter, *visual*, dan atmosfer map sanhok . Sebaliknya, Map Karakin dan Map Nusa merupakan map dengan nilai terendah, terutama dalam hal kesalahan dan kompleksitas yang menyebabkan rendahnya kepuasan pengguna karena map Nusa belum lama ini keluar secara global sehingga *player* belum terbiasa. Apalagi map ini hanya memiliki ukuran 1x1 dan 2x2. Tidak ada map yang memiliki ukuran yang lebih kecil dari map nusa dan map karakin. Disarankan agar melakukan penyederhanaan pada map dengan nilai rendah seperti Karakin dan Nusa. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan kepuasan dalam jangka panjang. Adapun nilai SUS yang didapatkan dari setiap map ini antara lain map erangel sebesar 56,10 rentang nilai tersebut masuk kedalam kategori "D" dengan adjective rating "Poor". Map Miramar sebesar 50,425 rentang nilai tersebut masuk kedalam kategori "F" dengan adjective rating "Very Poor". Map Sanhok sebesar 53,525 rentang nilai tersebut masuk kedalam kategori "D" dengan adjective rating "Poor". Map Vikendi sebesar 50,275 rentang nilai tersebut masuk kedalam kategori "F" dengan adjective rating "Very Poor". Map Livik yaitu sebesar 52,15. rentang nilai tersebut masuk kedalam kategori "D" dengan adjective rating "Poor". Map Karakin yaitu sebesar 49,20 rentang nilai tersebut masuk kedalam kategori "F" dengan adjective rating "Very Poor". Map Nusa yaitu sebesar 50,425 rentang nilai tersebut masuk kedalam kategori "F" dengan adjective rating "Very Poor". Map yang memiliki nilai rata rata terendah dari semua map adalah Map Karakin dan Map yang memiliki nilai rata rata tertinggi adalah Map Erangel

Kata Kunci: *PUBG Mobile, usability, Nielsen's Usability scale*, pengalaman pengguna, efisiensi, kepuasan, Kesalahan, kemudahan pengguna, kemampuan belajar