

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

*PUBG Mobile* merupakan salah satu game *battle royale* yang bisa di mainkan di *Mobile* maupun *PC*. Saat bermain, anda dapat mengundang teman untuk bergabung dengan tim anda dan bertemu pemain baru dalam game. Game *PUBG Mobile* merupakan game online yang di distribusikan oleh tencent dan telah di unduh oleh 500 juta orang. Sistem permainan *PUBG Mobile* di dasarkan pada kedudukan pemain terakhir. Ini berarti pemain terakhir yang bertahan menang. Pemain harus bertahan terlebih dahulu dari serangan pemain lain.

Salah satu game populer yang menggunakan model *Free-to-play* adalah *PUBG Mobile*. Game online ini termasuk dalam kategori *MMOFPS* dengan latar perang, di mana setiap pemain dilengkapi item *virtual* yang menyerupai senjata militer. *PUBG Mobile* dirilis pada 9 Februari 2018 dan berhasil meraih posisi sebagai game terpopuler pada tahun 2020. Game ini sendiri merupakan adaptasi dari *PlayerUnknown's Battlegrounds*, game asli yang hadir di *Xbox One* dan *PC*, yang bahkan menjadi permainan dengan jumlah pemain terbanyak di platform *Steam* pada tahun 2017. Sebagai game *Battle Royale*, *PUBG Mobile* menyediakan berbagai desain peta yang menguji keterampilan pemain di medan perang. Setiap peta di *PUBG Mobile* memiliki karakteristik, tingkat kesulitan, serta keunikan tersendiri.. Berbagai desain map *PUBG Mobile* juga dirancang untuk membuat permainan lebih menantang, seru dan asyik untuk dinikmati semua kalangan pemain. Mulai dari tema urban, gurun, dataran tinggi, kombinasi di antara berbagai medan tempur hingga medan tempur bersalju. Daftar map *PUBG Mobile* dari awal hingga terbaru antara lain, Erangel, Miramar, Sanhok, Vikendi, Livik, Karakin, Dan Nusa.

*Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* adalah game *multiplayer* pertempuran online 2017 yang di terbitkan dan dikembangkan oleh *PUBG Corporation*, anak Perusahaan Perusahaan video game Korea Selatan *Bluehole*. Game ini didasarkan pada

modmod sebelumnya yang dibuat oleh Brendan “*Player Unknown*” Greene untuk game lain, terinspirasi oleh film 2000 Battle Jepang, dan di perluas menjadi game mandiri di bawah arahan kreatif Greene. *Battle Grounds* pertama kali di rilis untuk Microsoft windows melalui program *beta* akses awal *Steam* pada Maret 2017, dengan rilis penuh pada tanggal 20 desember 2017 [1].

*PUBG M* merupakan singkatan dari *Player Unknown Battle Ground* sendiri banyak dilirik oleh kalangan gamers terutama *streamer*, karena game *PUBG* sendiri memiliki banyak peminat, hal ini yang membuat *streamer PUBG M* mudah di ingat [2]

*Esports* atau olah raga elektronik merupakan salah satu cabang olah raga yang terdiri dari olah raga yang menggunakan permainan sebagai bidang utama perlombaan dan dilatih secara profesional seperti halnya atlet profesional pada olah raga lainnya. Diberitakan PMPL.id (*PUBG Mobile Pro League*), *esports* Indonesia mulai muncul di permukaan setelah Eddie Lim, ketua umum *Asosiasi Esports Indonesia (IeSPA)*, mendirikan *Gaming League* pada tahun 1999. Seiring berjalannya waktu, dunia *Esports* Indonesia semakin berkembang dengan meluasnya akses internet .[3]

Saat ini, masyarakat luas sudah mengenal game *esports*. Salah satunya adalah *PUBG M* yang saat ini sedang banyak dibicarakan. *Player Unknown's Battlegrounds* atau yang lebih dikenal dengan *PUBG M* merupakan salah satu video game bergenre *Battleroyale* . Karena banyaknya orang yang memainkan permainan ini, akhirnya timbul persaingan antar masing-masing pemain , meningkatkan keinginan pemain untuk menjadi lebih kuat, dan akhirnya lahirlah istilah pemain kompetitif. Melihat seruan ini, banyak tim *Esports* yang keluar untuk mendukung pemain amatir dan atlet profesional *Esports* di game *PUBG M*. [3]

Namun hal ini sangat disayangkan, karena rating *PUBGM* di *Google PlayStore* masih 3,8 per tanggal 26 Maret 2024. Oleh karena itu perlu dilakukannya pengujian untuk mengevaluasi tingkat *usability* dari Map *PUBG M*. Dan dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu agar rating game ini mengalami peningkatan yang lebih tinggi dan juga para pemain merasakan pengalaman bermain lebih baik lagi dari sebelumnya, dimana dapat kita lihat bahwa game ini sudah diunduh hingga 500 juta kali.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana menganalisis tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan Map *PUBG M* menggunakan kolaborasi Teori Nielsen dan *System Usability Scale*?
2. Bagaimana dengan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat *usability* Map *PUBG M* berdasarkan teori Nielsen?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti memberi batasan ruang lingkup permasalahan yang akan diselesaikan, diantaranya yaitu :

1. Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi *PUBG M* yang berusia 17 tahun Ke atas
2. Penelitian ini berfokus pada *Analisis User Experience* Map *PUBG M* menggunakan kolaborasi teori Nielsen dan *System Usability Scale (SUS)*
3. Perhitungan data penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel*

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kepuasan dari para pengguna dalam menggunakan Map *PUBG M*
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat *usability* pada Map *PUBG M* berdasarkan teori Nielsen
3. Untuk memberikan rekomendasi ilmiah berdasarkan hasil pengujian *usability* dalam meningkatkan kualitas *usability* pada Map *PUBG M*

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini, diantaranya :

1. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat *usability* Map *PUBG M*
2. Memberikan rekomendasi ilmiah hasil penelitian kepada *Developer Game PUBG M* untuk peningkatan kualitas *user experience*