

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini menuntut untuk memiliki lebih dari satu fungsi, teknologi pada saat ini telah digunakan ke berbagai sektor untuk memenuhi segala aspek kebutuhan manusia. Tuntutan teknologi mendorong manusia untuk memudahkan pekerjaan secara efektif dan mencapai tujuan. Salah satu teknologi yang telah membantu manusia dalam memudahkan pekerjaan dan mencapai tujuan secara efektif adalah internet [1]. Internet telah digunakan dalam berbagai kebutuhan seperti kebutuhan komunikasi, transaksi, informasi, transportasi, hingga hiburan. Pada sektor hiburan, internet telah menyediakan berbagai bentuk macam hiburan. Salah satu bentuk dari hiburan yang telah disediakan oleh internet adalah gim atau video permainan.

Gim atau game dikenal dengan mesin elektronik yang dapat menampilkan permainan bergerak elektronik berbasis grafis dan dapat dikendalikan melalui *controller* [2]. Perkembangan gim dari zaman ke zaman mengalami perubahan dari menggunakan *controller* secara fisik hingga menggunakan *controller* dengan menyentuh layar. atau bermain gim secara *multiplayer* secara fisik telah berubah menjadi bermain gim secara *online* dengan menggunakan koneksi internet. Sekitar 80% pengguna internet usia rentang 16 hingga 64 tahun telah bermain gim setiap bulan. Mayoritas pengguna internet sebanyak 69% mengaku telah bermain gim pada perangkat *smartphone*. Sebanyak 41% bermain gim di PC (*personal computer*), dan 25% bermain gim di konsol [3]. Perlu diketahui harga dari perangkat *smartphone* lebih terjangkau dari gim PC atau konsol, tidak diragukan lagi jika jumlah pemain *mobile* telah melebihi jumlah pemain PC atau konsol.

Salah satu gim *online multiplayer Mobile* yang dimainkan oleh banyak pengguna *smartphone* saat ini adalah FIFA Mobile. FIFA Mobile merupakan gim yang bertemakan simulasi sepak bola yang dikembangkan oleh EA Sports dan EA Canada diterbitkan oleh EA Sports untuk perangkat IOS dan Android pada Oktober

2016. Gim FIFA *Mobile* memperkenalkan banyak tipe permainan seperti serangan versus, Satu lawan Satu, mode manajer, dan *versus* teman. Pengembang aplikasi FIFA Mobile yaitu EA Sports mendapatkan lisensi dari FIFA atau federasi asosiasi sepak bola dunia. Sehingga, FIFA Mobile dapat menampilkan acara langsung bertema peristiwa dunia nyata baru – baru ini seperti *champions league*, piala dunia, *Team of the Week*, *Team of the Year*, dan acara – acara langsung yang sedang berjalan. Dengan jumlah pengunduh lebih dari 100 juta pengguna yang telah mengunduh gim FIFA Mobile dan telah dimainkan lebih dari 200 negara dengan event program terbatas yang sering dimainkan oleh pemain FIFA Mobile adalah *Team of the Season* pada tahun 2022 [4].

Pada toko aplikasi resmi seperti Play Store, FIFA Mobile mendapatkan hasil ulasan 4,5 di *Play Store* pada tanggal 7 februari 2023. Sedangkan pada tanggal 29 Mei 2023, FIFA Mobile mendapatkan hasil ulasan 3,6 dengan ulasan negatif yang telah diberikan oleh para pemain. Seperti koneksi internet ketika bermain dengan pemain lain jaringan atau sinyal tidak stabil, karakter dalam permainan tidak bergerak secara efektif, dan ketika sedang *login* pemain tidak dapat masuk dengan sinyal internet yang stabil. Dapat disimpulkan bahwa hasil ulasan tersebut merupakan penurunan yang cukup signifikan dan perlu adanya analisis pengalaman pengguna (*User Experience*) untuk memahami kepuasan dan kebutuhan yang dialami oleh para pemain FIFA Mobile.

User experience mencakup persepsi, emosi, dan tanggapan pengguna terhadap sebuah produk atau layanan. *User Experience* dapat dikatakan baik apabila disertai aspek psikologis dan mengetahui perilaku pengguna. Fitur – fitur yang dimiliki oleh sebuah aplikasi diharapkan dapat sesuai dengan pengguna yang dituju [5]. Dalam hal ini, pengembang FIFA Mobile perlu metagame pengalaman pengguna secara mendalam, untuk menganalisis kualitas kebutuhan pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah gim.

Suatu gim dapat diukur melalui kualitas yang dimiliki suatu gim dengan menggunakan *Game Design Factors Questionnaire* (GDFQ). GDFQ merupakan alat yang terstruktur dan valid untuk mengumpulkan data tentang preferensi dan persepsi pemain terhadap berbagai aspek permainan. Dengan menggunakan GDFQ,

tim pengembang gim dapat memperoleh wawasan yang lebih baik tentang kekuatan dan kelemahan sebuah gim, serta mengetahui area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan.

1.2. Perumusan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini yaitu beberapa pengguna yang memiliki keluhan dan memberikan respon negatif mengenai kualitas permainan FIFA Mobile pada ulasan *google playstore* seperti jaringan yang tidak stabil, pengoperasional permainan dan karakter. Maka diperlukan dilakukan analisis User Experience dengan menggunakan metode *game design factor questionnaire*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, pertanyaan penelitian yang dapat diajukan adalah Bagaimana kualitas *User Experience* pada gim FIFA Mobile berdasarkan pengalaman pengguna?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kualitas User Experience dari pengguna FIFA Mobile dengan menggunakan metode *Game Design Factor Questionnaire (GDFQ)*.

1.5. Batasan Masalah

Game design factor questionnaire (GDFQ) sebagai metode tumpuan dalam penelitian ini untuk menganalisis pengalaman pengguna (*User Experience*) yang mempengaruhi pengguna dalam bermain FIFA Mobile.

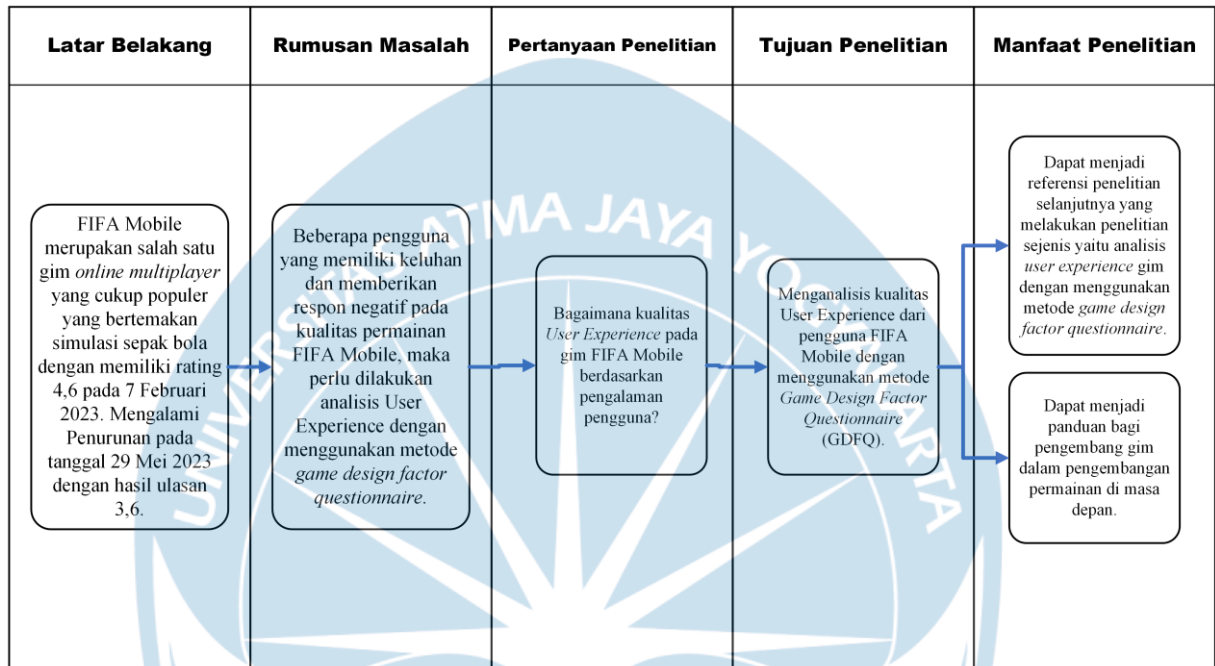
1.6. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini:

- a. Menjadi referensi penelitian selanjutnya yang melakukan penelitian sejenis yaitu analisis *user experience* gim dengan menggunakan metode *game design factor questionnaire*.

- b. Menjadi panduan bagi pengembang gim dalam pengembangan permainan di masa depan.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan