

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era global saat ini melaju dengan pesat dimana teknologi sangat dibutuhkan untuk menunjang kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi, muncul penemuan baru yaitu internet. Dengan sifatnya yang dinamis, internet mampu memfasilitasi berbagai aktivitas kehidupan. Mulai dari bisnis, media sosial, pendidikan, perbankan, bahkan olahraga pun kini dapat menggunakan internet sehingga muncul istilah *Electronic Learning*, *Electronic Business*, *Electronic Banking*, dan *Electronic Sports* atau biasa dikenal dengan *E-Sports*. Pada umumnya, *e-sports* adalah istilah untuk olahraga yang tidak memerlukan aktivitas fisik karena berbasis peralatan elektronik. Namun lama-kelamaan, istilah *e-sports* kini lebih dikenal untuk menyebut kompetisi *video game multiplayer* baik *online* maupun *offline* antar para pemain profesional di bidangnya. *E-sports* mulai berkembang secara signifikan ketika warung internet (warnet) mulai menyebar. Dari *game online* PC dan konsol yang merambah ke ranah *mobile* dengan perkembangan pemain dan fans yang lebih pesat. Ada pemikiran bahwa *game online* bisa memberikan dampak negatif kepada pengguna atau pemain, namun *game online* sendiri memiliki manfaat yang cukup luar biasa diantaranya meningkatkan konsentrasi dan mengembangkan daya berpikir atau penalaran. Seorang *gamer* dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Semakin sulit *game* yang dimainkan maka semakin tinggi pula konsentrasi pemain yang dibutuhkan. Seorang *gamer* juga mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika, serta dilatih pengambilan keputusan secara cepat [1]. *Game online* juga membantu *gamer* dalam bersosialisasi. Hal ini dibantu dengan adanya *e-sports* sebagai perantara untuk menumbuhkan kemampuan bersosialisasi yang baik. *E-sports* juga membantu untuk melatih kemampuan disiplin *gamer*. Dari jumlah penduduk sebanyak 252,8 juta orang sejak tahun 2015, Indonesia telah memiliki 52,6 juta *Online Population* dan 34 juta diantaranya adalah *gamers* dan terus meningkat hingga kini [2].

Yamisok.com merupakan *website* wahana bagi *gamer* untuk bersosialisasi dengan sesama *gamer*. *Website* ini menyediakan layanan informasi terbaru seputar turnamen-turnamen *e-sports* dan memberikan fitur untuk membuat tim serta komunitas *gamer* sendiri. Tidak hanya turnamen, Yamisok.com sendiri ternyata memberikan tantangan untuk para *gamer* dan hadiah bagi para pemenang dari tantangan tersebut. Yamisok.com memiliki UI/UX yang cukup bagus, mulai dari warna teks dan warna latar yang cukup kontras dan tata letak fitur yang bagus membuat *website* ini terlihat jelas seperti *website gaming*. Selain Yamisok.com, Indoesports.com juga merupakan *website* yang menyediakan informasi seputar turnamen-turnamen *e-sport*. Dalam hal fitur Indoesports.com lebih berfokus kepada informasi berita-berita terkait *e-sports* dan turnamen. UI/UX Indoesport.com sendiri juga cukup bagus, mulai dari teks dan warna latarnya juga cukup kontras, namun untuk tata letak fitur Indoesports.com lebih terlihat seperti *website* berita daripada *website gaming*. Selain itu, tata letak fitur *websitenya* hampir mirip dengan beberapa *website* berita seperti CNN Indonesia. Adapun kendala dalam *website* tersebut adalah tidak tersedia fitur dan notifikasi bagi *gamer* solo yang tidak memiliki tim untuk mendaftar turnamen, bahkan tidak memiliki fitur streaming turnamen game. Turnamen *e-sport* yang sedang marak ini adalah turnamen dari *game-game online multiplayer* yang membutuhkan beberapa pemain untuk dapat bermain.

Dalam dunia *e-sports* khususnya sebuah *website game*, UI/UX merupakan suatu hal yang cukup penting, sebab para *gamers* rata-rata memiliki ekspektasi yang tinggi terkait tampilan visualisasi digital. Sebuah *website e-sports* membutuhkan UI/UX yang menarik dan nyaman serta mudah agar *website* dapat digunakan dan diterima masyarakat dengan baik. Oleh karena itu, *website* harus memiliki tingkat *usability* yang baik. Evaluasi *usability* ini dilakukan dalam tugas akhir ini karena sebelumnya belum ada dilakukan pengukuran *usability* terhadap *website* Yamisok.com dan Indoesports.com sehingga masalah UI/UX belum diketahui. Selain itu, pengukuran *usability* ini dibutuhkan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna melalui kuesioner *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*.

PSSUQ adalah rancangan kuesioner yang digunakan untuk menghitung kepuasan pemakai terhadap penggunaan sistem. PSSUQ dikembangkan berdasarkan riset yang dilakukan oleh IBM yang berisi 16 butir pertanyaan [3]. Adapun alas an

penulis untuk memilih PSSUQ adalah karena PSSUQ secara signifikan lebih panjang dari SUS, dengan total 16 buah pertanyaan. Skala jawaban juga lebih kompleks, mulai dari 1 hingga 7, bukan 1 hingga 5. Hal ini memungkinkan para responden untuk memberikan tanggapan yang lebih bernuansa untuk setiap pertanyaan. PSSUQ juga memiliki 3 sub-skor yang diturunkan dari 16 pertanyaan keseluruhan, berbeda dengan SUS yang hanya memiliki 2 sub-skor.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat topik proyek dengan judul **“Analisis Usability Website Turnamen Yamisok.com dan Indoesport.com Menggunakan Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)”**.

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup dalam penelitian terhadap *website* Yamisok.com dan Indoesports.com adalah:

1. Evaluasi *usability website* turnamen Yamisok.com dan Indoesport.com dengan 16 butir kuesioner yang dibagi menjadi 4 kategori yaitu, *System Usefulness, Information Quality, Interface Quality, dan Overall Satisfaction*.
2. Responden yang dipilih adalah para *gamers* dengan total minimal 95 orang.
3. Pengumpulan dan pengolahan data pada penelitian ini menggunakan *Google Form, Microsoft Excel, dan PSSUQ Online*.

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah melakukan pengukuran evaluasi *usability* pada *website* Yamisok.com dan Indoesports.com dalam aspek *System Usefulness, Information Quality, Interface Quality, dan Overall Satisfaction*.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan penulisan dan pembuatan **“Analisis Usability Website Turnamen Yamisok.Com dan Indoesport.Com Menggunakan Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)”** memerlukan rencana dalam penjadwalan dan tugas anggota

setiap kelompok. Maka dalam penulisan ini melakukan jadwal dan tugas sebagai berikut:

1.4.1. Personil Proyek

Berikut adalah pembagian tugas antara ketiga personil proyek.

Tabel 1. 1 Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
162113201	Boy Julialdo Simbolon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi masalah usability 2. Mengumpulkan referensi tentang <i>usability</i> dan PSSUQ 3. Mengobservasi Website turnamen Yamisok.com dan Indoesports.com 4. Menyusun kuesioner 5. Menyebarkan kuesioner 6. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner 7. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner 8. Penyusunan laporan tugas akhir
172111208	Arifinsyah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi masalah usability 2. Mengumpulkan referensi tentang <i>usability</i> dan PSSUQ 3. Mengobservasi Website turnamen Yamisok.com dan Indoesports.com 4. Menyusun kuesioner 5. Menyebarkan kuesioner 6. Menganalisis dan

		membandingkan hasil kuesioner 7. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner 8. Penyusunan laporan tugas akhir
172111186	Ibrohim	1. Mengidentifikasi masalah usability 2. Mengumpulkan referensi tentang <i>usability</i> dan PSSUQ 3. Mengobservasi Website turnamen Yamisok.com dan Indoesports.com 4. Menyusun kuesioner 5. Menyebarkan kuesioner 6. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner 7. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner 8. Penyusunan laporan tugas akhir

1.4.2. Jadwal Pelaksanaan Proyek

Berikut adalah rencana jadwal pelaksanaan proyek.

Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
		2021				2021				2021				2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengidentifikasi masalah <i>usability</i>																
2	Mengumpulkan referensi tentang <i>usability</i> dan																

