

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Publisher Game adalah bisnis dimana perusahaan membeli lisensi sebuah *game* yang dibuat oleh *developer* dan kemudian diluncurkan di daerah *publisher* tersebut. *Publisher game* sebagai perusahaan industri *game* menggunakan *website* sebagai *portal game online* dan berperan sebagai perantara antara konsumen dengan pihak perusahaan. Sebagaimana *portal game online* harus memanfaatkan *website* sebaik mungkin untuk memuat informasi dan layanan khusus untuk konsumen [1].

Saat ini *publisher game* yang terbaik didunia adalah www.steampowered.com dan www.epicgames.com. Dari kedua situs *website* tersebut yang banyak digunakan adalah steampowered.com. Untuk mengetahui tingkat perbandingan dari kedua situs *website* tersebut, maka perlu untuk mengukur tingkat usability *website* Epic Games dan SteamPowered. Epic Games dan SteamPowered merupakan *publisher game online* yang menyediakan berbagai jenis *game* yang mendukung *Windows, Linux, Playstation, XBOX, Nintendo Switch, IOS dan Android*. Kedua situs ini banyak digunakan oleh *streamer* dan kedua *web* ini memiliki perbedaan dari segi tampilan dan layanan yang disediakan sehingga perlu untuk membandingkan kedua situs ini untuk mengetahui mana situs yang terbaik. SteamPowered menyediakan *Web analisis* yang sengaja dibuat sendiri untuk kebutuhan *survey* mereka sehingga dengan demikian pengunjung dapat mengetahui secara rinci dan jelas jumlah statistik *user, game* yang banyak diminati, penggunaan *hardware dan software, bandwidth* serta aktifitas *game play*. Hal tersebut dimaksudkan agar menarik pengunjung baru dapat bergabung dan membuat keputusan membeli produk yang ditawarkan SteamPowered. Kelemahan pada situs steampowered.com adalah konsumen *store* SteamPowered hanya didominasi oleh penduduk Amerika dan kurang mendapat respon dari negara lain [2].

Epic Games memberikan layanan obrolan suara dan anti *chat* gratis untuk membantu dan mendukung obrolan satu lawan satu selama permainan. Epic Games tentunya masih ada kekurangan yang dapat dilihat berdasarkan hasil *review* dari situs sitejabber.com dimana dari 150 *reviews* hanya mendapatkan rating 1,31 *stars*. Keluhan yang paling banyak diberikan adalah masalah pelayanan yang sangat buruk dan

pengembang sangat mengabaikan keamanan akun dimana sangat sulit untuk mendapatkan kembali akun yang telah diretas oleh pihak lain karena segala bukti dan informasi yang diberikan tidak akan cukup untuk mendapatkan kembali akun tersebut dan jika terjadi kesalahan dalam memilih *game* yang akan dibeli maka pihak Epic Games menyatakan tidak memberikan pengembalian uang meskipun digunakan untuk mengganti *game* yang salah beli. Masalah tersebut merupakan kekurangan dalam *website* seperti kurangnya fitur komplain yang terhubung langsung dengan admin sehingga komplain yang dilakukan oleh pelanggan tidak disatukan dengan hasil review agar admin mudah untuk menemukan data dan memberikan solusi terhadap keluhan pelanggan.

Permasalahan tersebut merupakan bagian dari masalah *usability* yang ada pada situs *game online* epicgames.com dan steampowered.com. Dengan permasalahan *usability* yang terjadi pada situs *game online* epicgame.com dan steampowered.com, maka perlu diketahui sejauh mana tingkat *usability* kedua situs tersebut. Berbagai aspek dapat digunakan untuk mengukur kualitas diantaranya adalah suatu *website* harus memiliki fitur yang berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuannya, *website* tersebut mudah dijalankan atau digunakan oleh penggunanya, pengguna dapat mengakses situs tersebut dimanapun dan kapanpun, dan lain sebagainya [3]. Untuk mengetahuinya maka perlu digunakan metode yang tepat yaitu metode pengukuran WEBUSE. Alasan menggunakan WEBUSE adalah karena WEBUSE memiliki kuesioner standar yang sudah teruji sehingga peneliti dapat menggunakan pernyataan tersebut untuk mengumpulkan nilai dari responden berdasarkan 4 kategori penilaian yaitu konten, navigasi dan tautan, desain antarmuka serta kinerja dan efektivitas.

Salah satu metode pengujian *usability* adalah *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) yang merupakan sebuah metode evaluasi *usability* yaitu berupa kuesioner *evaluasi usability* berbasis *website* yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs *website* yang dievaluasi dan membagi kategori *usability* dalam metode WEBUSE berdasarkan kriteria *evaluasi usability*, yaitu *Content Organization and Readability, Navigation and Links, Desain User Interface, Performance and Effectiveness* [4].

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik mengukur kualitas *usability* dengan mengangkat topik **“Evaluasi Usability Situs Game Online Epicgames.Com**

Dan Steampowered.Com Melalui Pendekatan Website Usability Evaluation (WEBUSE)”.

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pengukuran kualitas situs *game online* epicgames.com dan steampowered.com menggunakan metode WEBUSE yang meliputi *Content Organization and Readability, Navigation and Links, Desain User Interface, Performance and Effectiveness*.
2. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa/mahasiswi jurusan Sistem Informasi Universitas Mikroskil tahun 2018 sampai tahun 2021 yang diukur dengan teknik slovin yaitu minimal 91 responden untuk pengguna *website* Epic Games dan minimal 91 responden untuk pengguna SteamPowered.
3. Pengolahan data hasil kuesioner dengan alat bantu menggunakan *Microsoft Excel*.
4. Objek yang diteliti adalah *website* Epic Games dan Steam Powered

1.3 Tujuan Proyek

Adapun tujuan proyek dari penyusunan tugas akhir ini adalah mengukur kualitas *usability situs game online* epicgames.com dan steampowered.com melalui pendekatan *website usability evaluation* (WEBUSE).

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Rencana pelaksanaan proyek dari penyusunan tugas akhir ini terdiri dari uraian tugas setiap personil proyek dan jadwal pelaksanaan proyek.

1.4.1 Personil Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan tugas dari masing-masing personil yang terlibat pada penyusunan tugas akhir.

Tabel 1.1 Uraian Tugas Personil Proyek

No	NIM	Nama	Tugas
1	192119095	Krisdayanti Siagian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati <i>website</i> yang akan diukur 3. Menentukan populasi dan sampel 4. Menyusun kuesioner 5. Menyebarkan kuesioner 6. Mengolah data kuesioner 7. Menganalisis hasil kuesioner 8. Membuat solusi alternatif 9. Menyusun laporan tugas akhir
2	192119044	Alfredo Sitohang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati <i>website</i> yang akan diukur 3. Menentukan populasi dan sampel 4. Menyusun kuesioner 5. Menyebarkan kuesioner 6. Mengolah data kuesioner 7. Menganalisis hasil kuesioner 8. Membuat solusi alternatif 9. Menyusun laporan tugas akhir
3	162114401	Ronaldo Simbolon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan bahan dan referensi 2. Mengamati <i>website</i> yang akan diukur 3. Menyebarkan kuesioner 4. Menyusun laporan tugas akhir

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Berikut ini merupakan rencana jadwal pelaksanaan tugas akhir yang akan dikerjakan.

Tabel 1.2 Uraian Tugas Personil Proyek

Kegiatan	Oktober 2021					November 2021				Desember 2021				Januari 2022					Februari 2022
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1
Mengumpulkan bahan dan referensi	■	■	■																
Mengamati <i>website</i> yang akan diukur				■	■														
Menentukan populasi dan sampel																			
Menyusun kuesioner																			
Menyebarkan kuesioner																			
Mengolah data kuesioner																			
Menganalisis hasil kuesioner																			
Membuat solusi alternatif																			
Menyusun laporan tugas akhir	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■