

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam industri permainan video, termasuk permainan Mobile Legends yang sangat populer di kalangan masyarakat, terutama di Indonesia. Mobile Legends adalah salah satu game bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang memiliki mekanisme permainan yang kompleks dan membutuhkan strategi yang matang, terutama dalam fase drafting yang meliputi ban dan pick hero.

Masalah yang sering terjadi adalah kesulitan pemain dalam memahami dan menguasai strategi drafting, yang berdampak pada kualitas permainan dan kemenangan tim. Banyak pemain, terutama pemula, mengalami kebingungan dalam memilih hero yang tepat dan strategi yang efektif. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai peran dan kemampuan setiap hero, serta kombinasi yang optimal dalam sebuah tim.

Peneliti mengasumsikan bahwa dengan adanya aplikasi drafting simulator yang interaktif dan berbasis web, pemain dapat belajar dan berlatih menyusun strategi drafting secara mandiri. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai proses ban dan pick, serta membantu pemain memahami peran setiap hero dalam tim. Penelitian ini dilakukan dengan ruang lingkup pada komunitas pemain Mobile Legends di Indonesia, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas permainan mereka melalui pemahaman yang lebih baik terhadap strategi drafting.





© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Instititit Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

© Teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat dan memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dunia permainan atau gaming. Mobile Legends, sebuah game mobile berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), menjadi sangat populer di kalangan pemain di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan menantang, serta memerlukan strategi yang baik untuk memenangkan pertandingan.

Mendukung pemain dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman mereka tentang strategi permainan, diperlukan alat bantu yang efektif. Salah satu alat bantu yang potensial adalah aplikasi drafting simulator berbasis web. Aplikasi ini dapat membantu pemain dalam merancang strategi permainan dengan mensimulasikan berbagai kemungkinan skenario pertandingan.

Perancangan aplikasi drafting simulator ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemain secara individual, tetapi juga untuk membantu tim dalam menyusun strategi yang lebih efektif. Dengan adanya simulator ini, pemain dapat melakukan latihan dan uji coba strategi tanpa harus terjun langsung dalam pertandingan yang sebenarnya.

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah salah satu game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang populer di seluruh dunia. Game ini menawarkan berbagai mode permainan, termasuk mode ranked yang memungkinkan pemain untuk berkompetisi dengan pemain lain di tingkat yang berbeda. Dalam mode



ranked, pemain harus mengumpulkan tim yang kuat dengan memilih hero yang tepat.

Proses ini disebut drafting.

Drafting adalah proses memilih hero untuk tim dalam game MOBA. Proses ini sangat penting karena hero yang dipilih akan menentukan kekuatan dan strategi tim dalam pertandingan. Pemain harus memilih hero yang sesuai dengan komposisi tim dan hero lawan. Proses drafting dalam MLBB dapat menjadi sangat sulit bagi pemain yang baru memulai atau tidak memiliki pengalaman yang cukup. Mereka sering kali tidak tahu hero mana yang cocok untuk tim mereka dan hero mana yang dapat mengalahkan hero lawan. Hal ini dapat menyebabkan tim mereka kalah.

Teknologi informasi modern berkembang pesat, memenuhi kebutuhan manusia akan kenyamanan, hiburan, dan bahkan olahraga. Kehadiran smartphone, khususnya, telah merevolusi interaksi pengguna, menawarkan berbagai fitur termasuk game. Game, yang kini menjadi industri yang berkembang pesat, melibatkan pengguna secara signifikan, terutama game mobile online yang memiliki jutaan pengguna di seluruh dunia. Di antara game-game tersebut, Mobile Legends: Bang Bang, sebuah game MOBA (multiplayer online battle arena), menjadi yang terdepan. Game ini membutuhkan kerja tim antar pemain yang mengendalikan hero unik untuk mengalahkan lawan. Dengan jutaan unduhan secara global, Mobile Legends menarik beragam pengguna, dari pelajar hingga profesional, yang mendedikasikan waktu yang cukup besar untuk bermain game.

Meskipun popularitasnya tinggi, pengalaman pengguna (UX) tetap menjadi hal penting bagi pengembang game. Pengalaman pengguna, bagian dari Interaksi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Manusia-Komputer (HCI), menilai interaksi pengguna dengan produk atau layanan, dengan menekankan kepuasan melalui peningkatan usability dan kenikmatan (Herman et al., 2017).

Penelitian ini mengevaluasi pengalaman pengguna dengan menggunakan Kuesioner Faktor Desain Game, sebuah alat untuk mengukur kualitas game digital di berbagai dimensi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dengan fokus pada pengguna Mobile Legends: Bang Bang versi 1.4.14.4454 di Kabupaten Kebumen. Sampling, menggunakan teknik purposive sampling, memilih 100 responden berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Proses drafting dalam MLBB dapat menjadi masalah bagi pemain baru atau yang kurang berpengalaman karena beberapa alasan berikut:

1. Tidak adanya statistik kemenangan dalam game yang mempermudah pemilihan hero.
2. Minimnya waktu di turnamen untuk meracik strategi drafting hero.
3. Kurangnya pengetahuan user tentang kekuatan masing-masing hero.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Tidak adanya statistik kemenangan dalam game yang mempermudah pemilihan hero yang tepat.
2. Aplikasi ini dirancang untuk mengatasi minimnya waktu di turnamen untuk meracik strategi drafting hero.



3. Aplikasi ini fokus pada membantu pemain memahami kekuatan masing-masing hero, namun tidak mencakup seluruh aspek pembelajaran yang mungkin dibutuhkan pemain.



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi drafting simulator berbasis web yang dapat membantu pemain Mobile Legends dalam memahami dan menguasai strategi drafting. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan aplikasi yang mampu mensimulasikan fase ban dan pick hero serta memberikan statistik dalam permainan Mobile Legends.
2. Membantu pemain maupun pelatih dalam mempersingkat waktu yang diperlukan untuk drafting di turnamen dan menjadikannya lebih efektif.
3. Meningkatkan kualitas permainan dan strategi pemain dengan memberikan pengetahuan yang lebih kepada user.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis:

- Memperoleh pemahaman dan pengalaman praktis dalam pengembangan aplikasi berbasis web.
- Meningkatkan keterampilan pemrograman dan analisis sistem.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



2. Bagi Pengguna (Pemain Mobile Legends):

- Aplikasi ini dapat membantu pemain meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menyusun strategi drafting, yang berdampak pada peningkatan kualitas permainan dan kemenangan tim.
- Menyediakan alat bantu interaktif untuk belajar dan berlatih strategi drafting secara mandiri.

Bagi Developer:

- Memberikan wawasan dan referensi dalam mengembangkan aplikasi serupa untuk game lainnya.
- Menyediakan solusi teknologi yang dapat diterapkan dalam konteks permainan video atau e-sport lainnya.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.