



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang semakin modern ini dunia virtual menjadi sangat berperan dalam kehidupan manusia. Berbagai macam teknologi diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Salah satu bentuk teknologi yang diciptakan yaitu teknologi berbasis *mobile* yang terdapat pada ponsel pintar atau yang biasa dikenal dengan *smartphone*. Teknologi *mobile* pada umumnya menggunakan internet untuk menghubungkan aplikasi yang ada di dalamnya dengan server/database perusahaan penyedia aplikasi. Pemanfaatan teknologi *mobile* ini sangat bervariasi mulai dari kebutuhan informasi, transaksi, interaksi sosial, ataupun hiburan berupa permainan-permainan berbasis *mobile*.

Hiburan dibutuhkan manusia untuk mengisi waktu luang mereka ataupun menghilangkan stres karena beban pekerjaan atau masalah hidup lainnya.. Kecemasan, kesepian, dan depresi juga menjadi beberapa penyebab orang bermain *game*, Marchand, Thureau (2013). Saputra (2008) juga menjelaskan bahwa melalui permainan *game*, seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi bahkan saling mencoba berkompetisi dalam memecahkan sebuah permasalahan yang dekat dengan kehidupan manusia. Para pencipta permainan berbasis *mobile* berusaha menciptakan permainan yang bisa membuat manusia merasa terhibur kapanpun dan dimanapun mereka berada saat mereka membawa ponsel pintar yang dimiliki. Salah satu permainan berbasis *mobile* yang sedang populer saat ini yaitu Clash of clans. Clash of Clans adalah permainan *online* berbasis *mobile* yang diciptakan oleh perusahaan *game* bernama Supercell dari Finland. Permainan ini dapat diunduh secara gratis di perangkat *mobile* android dan IOS

kemudian dipasang dalam perangkat tersebut. Untuk memainkan permainan ini tentunya membutuhkan koneksi internet untuk menghubungkan data client dengan server. Melalui permainan ini perusahaan Supercell telah mendapatkan keuntungan dengan jumlah \$892 juta pada tahun 2013 sebagaimana diberitakan dalam *forbes.com* salah satu website informasi tentang *business leader* di Amerika. Suksesnya permainan ini dapat dilihat dari banyaknya orang yang memainkan permainan ini dengan jumlah active user mencapai jutaan perhari sebagaimana ditulis dalam <http://thinkgaming.com/app-sales-data/1/clash-of-clans/> salah satu situs yang menghitung jumlah pengguna dari permainan online melalui *tools* yang dimiliki. Kesuksesan permainan ini tidak lepas dari konsep dan fitur-fitur (*critical success factor*) yang ada di dalamnya sehingga menarik pengguna dan membuat pengguna merasa puas dan ingin terus memainkan permainan ini.

Perkembangan permainan *online* berbasis *mobile* dengan penghasilan yang sangat besar seperti Clash of Clans merupakan salah satu peluang bisnis saat ini. Sayangnya tidak ada penelitian terutama di Indonesia yang ingin meneliti kunci kesuksesan dari permainan tersebut. Melihat hal ini maka penulis akan melakukan penelitian untuk menemukan *critical success factor* apa saja yang mempengaruhi kesuksesan dari permainan tersebut sehingga orang tertarik untuk terus memainkannya dan membuat perusahaan memperoleh keuntungan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa *critical success factor* yang bisa menjadi penentu kesuksesan dari permainan Clash of Clans. Faktor-faktor tersebut yaitu alur cerita dari permainan, kualitas grafis dari permainan, suara dari permainan, lamanya permainan, kontrol permainan, tingkat kesulitan permainan, user interface permainan, interaksi sosial, dan biaya. Dari faktor-faktor tersebut maka dapat dibuat perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah alur cerita adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
2. Apakah kualitas grafis adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
3. Apakah suara dari adalah merupakan *critical success factor* yang kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
4. Apakah lamanya permainan adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
5. Apakah kontrol permainan adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
6. Apakah tingkat kesulitan permainan adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
7. Apakah *user interface* adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
8. Apakah interaksi sosial adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
9. Apakah biaya adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
10. Apakah kecepatan/performance permainan ini adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
11. Apakah *Update* fitur permainan ini adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
12. Apakah *Costumizing* dalam permainan ini adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?
13. Apakah fitur ranking permainan ini adalah *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans ?

Faktor penentu seperti ini yang dapat dimanfaatkan oleh para perusahaan atau *developer game* ke depannya agar permainan yang dikembangkan membuat orang tertarik ingin bermain dan terus bermain dengan jangka waktu yang tidak ditentukan.

### 1.2.1 Hipotesis Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, hipotesis yang dikembangkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut :

Hipotesis 1 :  $H_0$  : Alur tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

$H_1$  : Alur cerita mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 2 :  $H_0$  : kualitas grafis tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

$H_1$  : kualitas grafis mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 3 :  $H_0$  : Suara tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

$H_1$  : Suara mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 4 :  $H_0$  : Lama permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

$H_1$  : Lama permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 5 :  $H_0$  : Kontrol permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

H<sub>1</sub> : Kontrol permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 6 : H<sub>0</sub> : Tingkat kesulitan permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

H<sub>1</sub> : Tingkat Kesulitan permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 7 : H<sub>0</sub> : *User Interface* permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

H<sub>1</sub> : *User Interface* permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 8 : H<sub>0</sub> : Interaksi sosial permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

H<sub>1</sub> : Interaksi sosial permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 9 : H<sub>0</sub> : Biaya permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

H<sub>1</sub> : Biaya permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 10 : H<sub>0</sub> : Kecepatan/*performance* permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

H<sub>1</sub> : Kecepatan/*performance* permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 11 :  $H_0$  : *Update* fitur permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

$H_1$  : *Update* fitur permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 12 :  $H_0$  : *Customizing* permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

$H_1$  : *Customizing* permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

Hipotesis 13 :  $H_0$  : *Ranking* permainan tidak mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

$H_1$  : *Ranking* permainan mempengaruhi kesuksesan permainan Clash Of Clans.

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- Penelitian dilakukan dengan mengambil sampel dari para pemain melalui pengisian kuesioner saja tidak melakukan wawancara langsung.
- Populasi dalam penelitian ini adalah pemain permainan Clash of Clans, dengan sampel yaitu pemain permainan Clash of Clans yang tinggal di Indonesia .
- Penelitian dibatasi pada 13 *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan dari permainan Clash Of Clans.

- Penelitian menggunakan kuisioner yang dimodifikasi dari penelitian sebelumnya dan juga berdasarkan landasan-landasan teori dan objek penelitian yang digunakan pada penelitian ini.
- Penelitian ini hanya meneliti tentang permainan online berbasis mobile yaitu Clash of Clans, permainan *online* berbasis *mobile* lain seperti Clash of Lords dan Get Rich tidak terdapat dalam penelitian ini.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

- Mencari tahu apa saja *critical success factor* yang mempengaruhi kesuksesan permainan *Clash Of Clans*.
- Mencari tahu *critical success factor* yang paling berpengaruh terhadap kesuksesan permainan *Clash Of Clans*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- Developer atau pengembang permainan online berbasis mobile bisa mengetahui *Critical Success Factor* yang mempengaruhi kesuksesan sebuah permainan , khususnya pengguna dari Indonesia.
- Penelitian ini bisa menjadi acuan untuk pembuatan permainan-permainan *online* berbasis *mobile* kedepannya setelah mengetahui *Critical Success Faktor* yang mempengaruhi kesuksesan sebuah permainan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi akan terbagi menjadi lima bab yang secara sistematis akan menjelaskan semua langkah-langkah yang akan dilakukan oleh penulis:

### **BAB I PENDAHULUAN.**

Bab ini akan membahas secara singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TELAAH LITERATUR.**

Bab ini akan membahas teori-teori untuk dipergunakan oleh penulis selain itu juga bab ini berisi tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis.

### **BAB III METODE PENELITIAN.**

Bab ini akan membahas secara singkat tentang objek penelitian yang dipilih oleh penulis, kemudian menjelaskan metode yang dipilih dalam melakukan penelitian juga proses yang dilakukan.

### **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.**

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan dan hasil analisis dari penelitian yang dilakukan.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN.**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran-saran bagi penelitian sejenis selanjutnya.