

**PENERAPAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
(GEQ) DALAM MENGEVALUASI TINGKAT PENGALAMAN
PENGGUNA PADA GAME GENSHIN IMPACT BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

WIRA ISLAMIANSYAH

09031381722134

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

MEI 2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
(GEQ) DALAM MENGEVALUASI TINGKAT PENGALAMAN
PENGGUNA PADA GAME GENSHIN IMPACT BERBASIS MOBILE**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Studi di Program Studi Sistem Infromasi S1

Oleh

WIRA ISLAMIANSYAH

09031381722134

Palembang, 04 Mei 2023

**Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi**

Endang Lestari Ruskam, M.T
NIP 197811172006042001

Pembimbing I,

Pacu Putra S, B.CS., M.CS., CHFI
NIP 198912182013011201

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wira Islamiansyah

NIM : 09031381722134

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE GAME EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (GEQ) DALAM MENGEVALUASI
TINGKAT PENGALAMAN PENGGUNA PADA GAME
GENSHIN IMPACT MOBILE

Hasil Pengecekan *Software Itnenticate/Turnitin*: 10%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya.

Demikian, Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.



HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada

Hari : Kamis

Tanggal : 04 Mei 2023

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Ari Wedhasmara, S.Kom., M.T.I.
2. Penguji Sidang : Dwi Rosa Indah, S.T., M.T
3. Penguji Sidang : Putri Eka Sevdiyuni, S.SI., MT
4. Pembimbing I : Pacu Putra Suarli, M.Cs., CHFI



Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskam, M.T
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Jangan menyia-nyiakan kesempatan kedua”.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Orang Tua dan Keluarga Tercinta
- Sahabat-sahabat Saya
- Teman-teman Angkatan 2017
- Fasilkom Unsri
- Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah dan puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, dengan segala karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir yang berjudul “ PENERAPAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ) DALAM MENGEVALUASI TINGKAT PENGALAMAN PENGGUNA PADA GAME GENSHIN IMPACT BERBASIS MOBILE ”.

Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak dapat penulis selesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dan telah membantu selama proses penulisan tugas akhir ini :

1. Kedua Orang Tua saya yang tercinta yang selalu menyemangati dan mendoakan saya sehingga saya mampu menempuh perjalanan pendidikan sehingga bisa sampai perkuliahan di Jurusan Sistem Informasi Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Wisya Islamiarti sebagai kakak perempuan dan Faddel Pinastika sebagai suaminya yang selalu memberikan semangat dan tidak lupa selalu mengingatkan untuk menyelesaikan Skripsi.
3. Seluruh Keluarga Besar Ruslan yang selalu memberikan dukungan supaya saya tetap semangat dalam mengerjakan skripsi hingga selesai.
4. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

5. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
6. Bapak Pacu Putra, B.CS.,M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis.
7. Ibu Allsela Meiriza, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis.
8. Ibu Dwi Rosa Indah,S.T., M.T selaku Dosen Punguji Sidang Komprehensif.
9. Ibu Putri Eka Sevtiyuni,S.SI., MT selaku Dosen Punguji Sidang Komprehensif.
10. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah mengajar, mendidik, dan membimbing penulis selama masa perkuliahan
11. Mbak Rifka dan semua Staff Fakultas Ilmu Komputer yang telah membantu semua proses administrasi dan kemahasiswaan
12. Sahabat perjuangan saya selama masa perkuliahan, Albrin Abdullah, Muhammad Adib Kusuma, Muhammad Ammar yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama penulisan tugas akhir serta semua teman-teman Sistem Informasi Bilingual angkatan 2017.
13. Sahabat Online yang berteman via Media Sosial atau dalam Game yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama penulisan tugas akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini, tetapi penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat kepada semua pihak yang membacanya.

Palembang, 04 Mei 2023
Penulis,



Wira Islamiansyah

**PENERAPAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
(GEQ) DALAM MENGEVALUASI TINGKAT PENGALAMAN
PENGGUNA PADA GAME GENSHIN IMPACT BERBASIS MOBILE**

Wira Islamiansyah (09031381722134)

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

E-mail : wiraislam691@gamil.com

Abstrak

Genshin Impact Mobile adalah game bertemakan Role Playing Game (RPG) yang sekarang lagi memiliki puncak karir nya sebagai game RPG paling laris pada Android Market di PlayStore, Dengan berbekalkan cerita yang menarik game ini dapat memancing Pengguna untuk memainkannya. Pada zaman ini industri game sedang berlomba-lomba untuk meningkatkan user experience pada game mereka agar menarik player baru atau mempertahankan player lama, hal ini memiliki artian sebagai user experience pada sebuah game menjadi faktor yang penting untuk mendukung kesuksesan pada game mereka. Maka dari itu, pada penelitian ini menggunakan metode Game Experience Questionnaire yang bertujuan untuk mengukur pengalaman pengguna dalam bermain game Genshin Impact Mobile Dengan instrumen berbasis kuesioner dengan menggunakan 3 Modul pada GEQ. Modul yang pertama adalah *The Core Module* pada aspek *Competence* (3,552), *Immersion* (3,937), *Flow* (2.688), *Tension* (2433), *Challenge* (2,742), *Negative Affect* (3.048), *Positive Affect* (4,026) pada aspek *Challenge* menunjukkan kurangnya tantangan pada game Genshin Impact Mobile. Modul kedua adalah *The Social Presence* pada aspek *Empathy* (3.825), *Negative Feelings* (2,492), *Behavioural Involvement* (2,773) pada aspek *Behavioural Involvement* kurangnya kerja sama antar pemain lain. Dan Modul terakhir adalah *The Post Game Module* pada aspek *Positive Experience* (3,353), *Negative Experience* (2,331), *Tiredness* (2,780), *Returning to Reality* (2,593).

Kata Kunci: GEQ, Game Experience Questionnaire, Pengalaman Pengguna, Genshin Impact Mobile

**APPLICATION OF THE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
(GEQ) METHOD IN EVALUATING THE LEVEL OF EXPERIENCE
USERS IN THE MOBILE-BASED GENSHIN IMPACT GAME**

Wira Islamiansyah (09031381722134)

Department of Information Systems, Faculty of Computer Science, Sriwijaya University

E-mail : wiraislam691@gmail.com

Abstract

Genshin Impact Mobile is a Role Playing Game (RPG)-themed game that is now at the peak of its career as the best-selling RPG game on the Android Market on the Play Store. Armed with an interesting story, this game can lure users to play it. In this era, the game industry is competing to improve the user experience of their games in order to attract new players or retain old ones. This means that the user experience in a game is an important factor in supporting the success of the game. Therefore, this study uses the Game Experience Questionnaire method to measure user experience in playing Genshin Impact Mobile games with questionnaire-based instruments using three modules on GEQ. The first module is *the Core Module* on Aspect Competence (3,552), *Immersion* (3,937), *Flow* (2,688), *Tension* (2433), *Challenge* (2,742), *Negative Affect* (3,048), *Positive Affect* (4,026) in the *Challenge aspect*, showing the lack of challenge in the Genshin Impact Mobile game. The second module is "*Social Presence* in the aspects of *Empathy* (3,825), *Negative Feelings* (2,492), and *Involvement* (2,773) in the Aspects of Behavioral Involvement and Lack of Cooperation Between Other Players." And the last module is *the Post-Game Module* on aspects of *Positive experience* (3,353), *Negative Experience* (2,331), *Tiredness* (2,780), and *Returning to Reality* (2,593).

Keywords: GEQ, Game Experience Questionnaire, User Experience, Genshin Impact Mobile

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
Abstrak.....	viii
Abstract.....	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II.....	5
2.1 Game Genshin Impact.....	5
2.2 Role Playing Game (RPG).....	7
2.3 User Interface (UI).....	7
2.4 Pengertian User Experience (UX).....	9
2.5 Metode Game Experience Questionnaire.....	10
2.5.1 The Core Questionnaire.....	10
2.5.2 The Social Presence Module.....	11
2.5.3 The Post Game Module.....	11
2.5.4 Player Experience.....	11
2.6 Tools.....	11
2.7 SPSS.....	12
2.8 Rumus Slovin.....	12
2.9 Penelitian Sebelumnya.....	12
BAB III.....	16
3.1 Tahapan Penelitian.....	16

3.2	Studi Literatur.....	16
3.3	Penyusunan Instrumen GEQ	17
3.4	Metode Pengambilan Data	17
3.4.1	Jenis Data	17
3.4.2	Sumber Data	17
3.4.3	Teknik Pengumpulan Data	17
3.5	Skala Likert.....	23
3.6	Skala Hasil Analisis	23
3.7	Skenario Evaluasi Game Genshin Impact Mobile.....	23
3.8	Hasil Skenario User Experience Game Genshin Impact Mobile	24
3.9	Pengambilan Kesimpulan.....	25
BAB IV		26
4.1	Evaluasi Game.....	26
4.1.1	Uji Validitas	26
4.1.2	Uji Reliabilitas.....	28
4.2	Analisis Hasil	29
4.2.1	Statistik Hasil The Core Questionnaire Module	29
4.2.2	Statistik Hasil The Social Presence Module	32
4.2.3	Statistik Hasil The Post Game Module	34
4.2.1	Statistik Hasil User Experience.....	35
BAB V.....		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA		40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Genshin Impact Mobile di Playstore	6
Gambar 2.2 Ulasan dari pengguna pada game Genshin Impact Mobile.....	7
Gambar 2.3 Tampilan awal game Genshin Impact Mobile	8
Gambar 2.4 Tampilan saat bermain Genshin Impact Mobile	9
Gambar 3.1 Alur Penelitian	16
Gambar 4.1 Hasil perhitungan Nilai rata-rata Core Module	30
Gambar 4.2 Hasil perhitungan Nilai rata-rata Social Presence Module	32
Gambar 4.3 Hasil perhitungan Nilai rata-rata Post Game Module	34
Gambar 4.4 Hasil perhitungan Nilai rata-rata Post Komponen pada GEQ	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sejenis	12
Tabel 3.1 Pernyataan GEQ – Core Module	18
Tabel 3.2 Pernyataan GEQ – Social Presence Module.....	20
Tabel 3.3 Pernyataan GEQ – Post Game Module	21
Tabel 3.4 Komponen Core Module	22
Tabel 3.5 Komponen Social Presence Module	22
Tabel 3.6 Komponen Post Game Module	22
Tabel 4.1 Hasil uji Validitas Core Module	26
Tabel 4.2 Hasil uji Validitas Social Presence Module.....	27
Tabel 4.3 Hasil uji Validitas Post Game Module	28
Tabel 4.4 Hasil uji Reliabilitas	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Penyebaran Kuesioner	A-1
Lampiran 2 Tabel Data Responden	B-1
Lampiran 3 Uji Data Cronbach's Alpha dan Uji Korelasi	C-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin majunya perkembangan internet di dunia menyebabkan pertumbuhan pasar dalam industri game meningkat secara drastis selama beberapa tahun ini dan menyebabkan mayoritas kalangan anak-anak, remaja, sampai dewasa cenderung membutuhkan suatu hiburan dengan cara bermain game online. Game adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah, dalam konteks dan tidak serius dan dengan tujuan refresing (Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati , 2016). Game adalah sebuah pekerjaan yang bertujuan mencari hiburan, menghilangkan stres, dan sebagian orang menjadikan game sebagai mata pencariannya. Dengan bermodalkan device berbentuk PC atau Mobile dan memiliki jaringan Internet sebuah Game Online bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja.

Role-Playing Game (RPG) adalah salah satu genre pada sebuah game yang dimana pemain akan mendapatkan kontrol aksi dari karakter atau grup dalam sebuah dunia fiksi di video game tersebut dan mendapatkan suatu alur cerita atau sejarah fiksi setiap kali menyelesaikan tantangan dalam game. Genre RPG sudah tidak asing lagi dikalangan player dizaman sekarang terutama untuk content creator didunia digital, selama perkembangan game untuk Genre RPG sudah mendapatkan macam-macam kombinasi dengan genre lain seperti Action RPG, MMORPG, Tactical RPG, First Person Party Based RPG, dan lain-lain.

Dari macam-macam game bergenre RPG yang terkenal saat ini, Genshin Impact menjadi game RPG yang paling laris dimainkan oleh kalangan Casual

Player, Streamer, dan Creators pada saat ini yang bisa dilihat dari website gamesight.io. Genshin Impact sudah bisa dibilang sebuah game yang sangat sukses, Kesuksesan ini tidak lepas dari faktor User Experience yang ada pada game Genshin Impact. Dalam User Experience berperan menjadi motivasi pemain untuk mengunduh game dan memberikan kenyamanan bagi pemain lama untuk tetap bermain game tersebut.

Pada suatu pengembangan sistem diperlukan suatu analisis yang harus diterapkan untuk menaikkan kepuasan serta loyalitas pengguna, Pengalaman pengguna saat bermain game disebut dengan player experience. Pada pengembangan sebuah game, pengalaman bermain game menjadi salah satu alasan penting untuk kesuksesan pada suatu game digital sekarang. Walaupun mendapatkan point yang terbilang baik pada aplikasi *Google Play Store* sebesar 4.4 tetapi game ini masih juga mendapatkan kritik keras pada bagian Rating dan Ulasan, Seperti Stuck ketika di dalam loading screen, Beberapa Bug yang terjadi ketika bermain game, Sering terjadi nya Force Close tanpa sebab.

Kritik pengguna yang di temukan di *Google Play Store* kebanyakan mengacu pada kualitas sistem pada game Genshin Impact Mobile, Kualitas sistem yang kurang baik dapat mengurangi tingkat pengalaman pengguna yang berpotensi mengurangi keuntungan pada perusahaan di masa yang akan datang karena pengguna yang semakin berkurang. Agar game Genshin Impact Mobile dapat selalu meningkatkan pengalaman penggunanya, Evaluasi tingkat pengalaman pengguna dibutuhkan untuk mencari dimana letak area yang diperlukan peningkatannya. Peneliti akan menggunakan Game Experience Questionnaire untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna pada game Genshin Impact Mobile. Game

Experience Questionnaire mencakup besar bagian berasal pengalaman bermain game digital yang telah diidentifikasi berasal mengevaluasi pengalaman pemain secara teori (Ijsselstein, 2007). Sudah ada beberapa penelitian yang terkait mengenai penggunaan Game Experience Questionnaire seperti “Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknowns Battleground Mobile Menggunakan Game Experience Questionnaire” (Iwan Prasetyo H, 2019) dan “Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire” (Naufal Rizky Akbar, 2018).

Maka dari itu, peneliti mendapatkan pengaruh adanya 3 dampak komponen yaitu *The Core Questionnaire*, *The Social Presence*, dan *The Post Game* dalam menjaga kestabilan rating game Genshin Impact Mobile. Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat mengetahui permasalahan yang muncul berdasarkan sejauh mana masalah yang diberikan dan membuat saran yang perbaikan yang akan diajukan. Peneliti bermaksud menemukan apa saja yang menyebabkan hal yang akan memungkinkan penurunan pemain game Genshin Impact Mobile, Maka dari itu perlu dilakukan evaluasi pada *user experience* game tersebut.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, penulis ingin mengangkat masalah ini sebagai bahan penelitian dan penyusunan laporan skripsi berjudul **“Penerapan metode GEQ dalam mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna pada game Genshin Impact berbasis Mobile.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana mengevaluasi

pengalaman pengguna pada game Genshin Impact Mobile dengan menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (user experience) game Genshin Impact Mobile menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Dapat melihat dampak dari permainan game Genshin Impact Mobile.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan pengalaman pengguna game bergenre RPG.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan ketika melakukan penelitian, penulis membatasi ruang lingkup penelitian dengan membuat batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian ini hanya menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ).
2. Responden penelitian ini adalah pengguna atau pemain baru game Genshin Impact.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada: Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol. 2, E-ISSN : 2548, 964X.
- Fiqih Hana Saputri, Dian Pratiwi (2016). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 9.1-9.9, E-ISSN : 2540-7589, P-ISSN : 2460-8696.
- Johnson, D., Nacke, L. E., & Wyeth, P. (2015, April). All about that base: differing player experiences in video game genres and the unique case of moba games. In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2265-2274).
- Rahman R, Tresnawati D (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, Vol. 13, No. 1 2016, ISSN : 2302-7339, 184-190.
- IJsselsteijn, W., De Kort, Y., Poels, K., Jurgelionis, A., & Bellotti, F. (2007, June). Characterising and measuring user experiences in digital games. In *International conference on advances in computer entertainment technology* (Vol. 2, p. 27).

- Erwin E, Purba Floresna Rosani (2013). Game RPG" True Destiny" Menggunakan Aplikasi RPG Maker VX. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, E-ISSN : 2089-3647.
- Kalmpourtzis, George. Educational Game Design Fundamentals: A journey to creating intrinsically motivating learning experiences. AK Peters/CRC Press, 2018. ISBN : 1315208792.
- Sward, D., & Macarthur, G. (2007). Making user experience design a business strategy. Towards a UX Manifesto. In *SIGCHI Workshop. Lancaster, UK, September* (pp. 3-4), 35-42.
- Wiwesa, Ngurah Rangga (2021) User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, Vol. 2, E-ISSN : 2622-1152.
- Kuniavsky, M. (2010). Smart things: ubiquitous computing user experience design. Elsevier. E-ISSN : 0385-4515, ISBN : 0080954081.
- Barbara, J. (2017). Measuring user experience in multiplayer board games. *Games and Culture*, 12(7-8), 623-649, E-ISSN : 1555-4120.
- IJsselsteijn, W. A., De Kort, Y. A., & Poels, K. (2013). The game experience questionnaire.
- De Kort, Y. A., IJsselsteijn, W. A., & Poels, K. (2007). Digital games as social presence technology: Development of the Social Presence in Gaming Questionnaire (SPGQ). *Proceedings of PRESENCE*, 195203, 1-9.

Wiemeyer, J., Nacke, L., Moser, C., & 'Floyd'Mueller, F. (2016). Player experience. *Serious games: Foundations, concepts and practice*, 243-271.