

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA ROLE PLAYING GAME (RPG)  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE  
QUESTIONNAIRE (GEQ) (Studi Kasus : Game Genshin Impact)**

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

**Tasya Permata Listi**

**NIM 09031381823115**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SEPTEMBER 2023**

**LEMBAR PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA ROLE PLAYING GAME (RPG)  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE  
QUESTIONNAIRE (GEQ) (Studi kasus : Game Genshin Impact)**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi  
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh:

**Tasya Permata Listi**

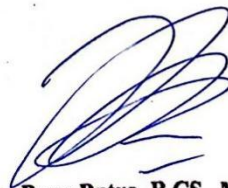
**NIM 09031381823115**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Endang Lestari Ruskan, M.T  
NIP. 197811172006042001**

**Palembang, 18 September 2023  
Pembimbing,**



**Pacu Putra, B.CS., M.CS  
NIP, 198912182013011201**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tasya Permata Listi

NIM : 09031381823115

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Evaluasi Pengalaman Pengguna Role Playing Game (RPG) dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ) (studi kasus : Game Genshin Impact)

Hasil pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 13%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, 18 September 2023



Tasya Permata Listi

NIM 09031381823115

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 2 Agustus 2023

Nama : Tasya Permata Listi

NIM : 09031381823115

Judul : Evaluasi Pengalaman Pengguna Role Playing Game (RPG) dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ) (studi kasus : Game Genshin Impact)

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Pacu Putra, B.CS., M.CS.
2. Ketua Penguji : Ari Wedhasmara, M.TI.
3. Sekertaris Penguji : Allsela Meiriza, M.T.
4. Penguji I : Ali Bardadi, S.SI., M.Kom.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T

NIP. 197811172006042001

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillahirabbil alamin.* Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas Rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir yang berjudul “ Evaluasi Pengalaman Pengguna Role Playing Game (RPG) dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ) (studi kasus : Game Genshin Impact)” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi stara satu di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan dorongan maupun petunjuk dari semua pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya, ibu Siti Aminah dan bapak Yulisman tercinta yang selalu menyemangati saya dalam mengerjakan tugas akhir ini. Tanpa dukungan dan tanpa motivasi dari ibu dan bapak, saya tidak bisa melanjutkan penulisan skripsi dan menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi.
2. Keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan supaya saya tetap semangat dalam mengerjakan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Pacu Putra, B.CS.,M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis,
6. Bapak Jaidan Jauhari, M.T dan Bapak Ali Bardadi,S.SI., M.Kom. selaku Dosen Akademik penulis.
7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah mengajar, mendidik, dan membimbing penulis selama masa perkuliahan

8. Mbak Rifka dan semua Staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu semua proses administrasi dan kemahasiswaan
9. Teman-teman yang selalu membantu, mendukung dan berproses bersama penulis, Naberi Oktaria, Tiara Dewangga, Mella Aulia Agusty yang selalu membantu penulis dalam proses perkuliahan maupun prestasi akademik.
10. Teman-teman seperjuangan Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2018 yang sama-sama berjuang menyelesaikan studi.
11. Teman-teman Unsri Mengajar, Ajeng Triani, Suci Amalia, Rudi Atmoko, Ardyah Febrianti, kak Ayu Habibaturrohmah, Kak Rezaldi, kak Zainur Akbar, dan Cindy Fauziah yang selalu menemani dan menghibur saya selama masa perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
12. Teman-teman online yang bertemu di game, Ruri, Fahmi, Tri, Hamidi, Ika, yang senantiasa mendengarkan penulis bercerita, menghibur penulis dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
13. Miji dan Ila yang telah menemani penulis kemanapun dan kapanpun sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
14. Dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam pembuatan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Sebagai penulis, saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Apabila terdapat kesalahan kata maupun Bahasa, saya hanturkan permohonan maaf yang sebesar-besarnya. Dengan segala keterbatasan yang ada, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Palembang, 18 September 2023

Penulis,



Tasya Permata Listi

# EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA ROLE PLAYING GAME (RPG) DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ) (Studi Kasus : Game Genshin Impact)

Oleh :

**Tasya Permata Listi**  
**09031381823115**

## ABSTRAK

*Game Genshin Impact* yang resmi liris pada September 2020 kemarin. *Game* garapan Mihoyo ini bergenre *Role Playing Game* yang juga dikombinasikan dengan *Action* dan *Open world*. Dengan alur cerita yang menarik, pada awal perilisannya game ini berhasil meraih penghargaan *Best Innovative Game, Users*, dan *best game of 2020*. Sekarang ini industry game sedang berlomba lomba dalam meningkatkan user experience dari game yang mereka buat agar dapat menarik perhatian dari masyarakat dan mempertahankan player lama. Oleh karena itu user experience pada sebuah game menjadi salah satu faktor yang penting untuk mendukung kesuksesan dalam sebuah game. Peneliti menggunakan metode Game Experience Questionnaire untuk mengukur bagaimana user experience yang dirasakan oleh pemain game *Genshin Impact*. metode ini memiliki 3 module yaitu The Core Module pada elemen *Competence* ( 4.044 ), *Immersion* ( 4.04 ), *Flow* ( 3.8507 ), *Tension* ( 3.7133 ), *Challenge* (3.9987), *Negative Affect* (3.9983), *Positive Affect* (4.0387) pada elemen flow menunjukkan kurangnya perasaan tenggelam dalam *game Genshin Impact* yang dirasakan oleh pemain. Module kedua adalah *The Social Presence* pada elemen *emphaty* (4.095), *Negative feelings* (3.892) dan *behavioural Involvement* (3.6133). dan module terakhir adalah *the Post Game Module* pada aspek *Positive experience* (4.0478), *Negative Experience* (3.7644), *Tiredness* (4.1267), dan *returning to Reality* (3.8333) aspek ini mendapatkan bahwasanya pemain merasakan kelelahan setelah bermain *game Genshin Impact*.

**Kata kunci :** GEQ, Game Experience Questionnaire, Pengalaman Pengguna, *Genshin Impact*

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi,  
  
**Endang Lestari Ruskan, M.T.**  
NIP. 197811172006042001

Palembang, 26 september 2023

Pembimbing,  
  
**Pacu Putra, B.CS., M.CS**  
NIP. 198912182013011201

**EVALUATION USER EXPERIENCE OF ROLE PLAYING GAME (RPG)  
USING GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ) METHOD (Case  
Study: Game Genshin Impact)**

By :

**Tasya Permata Listi**  
**09031381823115**

**ABSTRACT**

The Genshin Impact game which was officially released in September 2020. This game by Mihoyo is in the Role Playing Game genre which is also combined with Action and Open world. With an interesting storyline, at the beginning of its release, this game won the Best Innovative Game, Users, and best game of 2020 awards. Now the game industry is competing on improving the user experience of the games they make in order to attract the attention of the public and maintain the old players. Therefore the user experience in a game is one of the important factors to support the successes in a game. Researchers use the Game Experience Questionnaire method to measure how the user experience is felt by Genshin Impact game players. This method has 3 modules, namely The Core Module on Competence (4.044), Immersion (4.04), Flow (3.8507), Tension (3.7133), Challenge (3.9987), Negative Affect (3.9983), Positive Affect (4.0387) on the flow element shows the lack of feeling immersed in the game Genshin Impact felt by players. The second module is The Social Presence on the elements of empathy (4.095), Negative feelings (3.892) and behavioral involvement (3.6133). and the last module is the Post Game Module in the aspects of Positive experience (4.0478), Negative Experience (3.7644), Tiredness (4.1267), and Returning to Reality (3.8333) this aspect finds that players feel tired after playing the Genshin Impact game.

**Keyword** : GEQ, Game Experience Questionnaire, User Experience, Genshin Impact

**Palembang, 26 september 2023**

  
**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Sistem Informasi,**  
**Endang Lestari Ruskan, M.T.**  
**NIP. 197811172006042001**

**Pembimbing,**  
  
**Pacu Putra, B.CS., M.CS**  
**NIP. 198912182013011201**



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Batasan Masalah .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Penelitian Sebelumnya .....	5
2.2 Game .....	8
2.2.1 Role Playing Game .....	11
2.3 User Experience .....	12
2.4 Game Experience Questionnaire (GEQ) .....	13
2.4.1 The Core Questionnaire .....	13
2.4.2 Social Presence Module .....	17
2.4.3 Post-Game Module .....	19
2.5 Genshin Impact .....	20
2.6 SPSS .....	23
2.7 Cara Menghitung Sampel .....	23
2.8 Uji Validitas .....	24
2.9 Uji Reliabilitas .....	25
2.10 Analisis Deskriptif .....	25

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Metode Penelitian .....	27
3.2 Tahapan Penelitian .....	27
3.3 Studi Pustaka .....	28
3.4 Penyusunan Instrumen GEQ .....	28
3.4.1 Pernyataan GEQ yang <i>Valid</i> .....	28
3.5 Metode pengambilan data .....	32
3.5.1 Jenis data .....	32
3.5.2 Sumber data .....	33
3.5.3 Penyebaran kuesioner game experience questionnaire (GEQ) .....	33
3.6 Skala likert .....	33
3.7 Skenario Evaluasi Game Genshin Impact .....	34
3.8 Analisis Hasil Skenario User Experience Game Genshin Impact .....	34
3.9 Pengambilan Kesimpulan .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMABAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Evaluasi Game .....	36
4.1.1 uji validitas .....	36
4.1.2 uji reliabilitas .....	38
4.2 Analisis Hasil .....	39
4.2.1 statistik hasil The Core Module .....	40
4.2.2 Hasil the social presence module .....	41
4.2.3 hasil the post game module .....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>44</b>
5.1 Kesimpulan .....	44
5.2 Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> <i>Top mobile games</i> pada 2022 dari worldwide revenue .....	1
<b>Gambar 2.1</b> Tampilan awal game Genshin Impact .....	21
<b>Gambar 2.2</b> Melawan weekly boss Azhdaha. ....	22
<b>Gambar 2.3</b> Ulasan dari pengguna game Genshin Impact .....	23
<b>Gambar 3.1</b> Tahapan Peneitian .....	28
<b>Gambar 4.1</b> grafik hasil The Core Module .....	40
<b>Gambar 4.2</b> hasil The Social presence module .....	42
<b>Gambar 4.3</b> Hasil the post game module .....	42

## DAFTAR TABEL

<b>Table 2.1</b> Komponen Core Questionnaire Module .....	14
<b>Table 2.2</b> Komponen Social Presence Module .....	17
<b>Table 2.3</b> Komponen <i>Post-Game Module</i> .....	19
<b>Tabel 3.1</b> Pertanyaan Core Module .....	28
<b>Tabel 3.2</b> Pertanyaan Social Presence Module .....	30
<b>Tabel 3.2</b> Pertanyaan Social Presence Module .....	31
<b>Tabel 4.1</b> uji validitas Core Module .....	36
<b>Tabel 4.2</b> uji validitas Social presence module .....	37
<b>Tabel 4.3</b> uji validitas post game module .....	37
<b>Tabel 4.4</b> uji validitas .....	38
<b>Tabel 4.5</b> Uji reliabilitas Core module .....	38
<b>Tabel 4.6</b> Uji reliabilitas Social presence module .....	39
<b>Tabel 4.7</b> Uji reliabilitas post game module .....	39
<b>Tabel 4.8</b> Uji reliabilitas .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Bukti penyebaran kuisisioner .....	A-1
<b>Lampiran 2</b> Kuisisioner Penelitian .....	D-1
<b>Lampiran 3</b> Tabel Responden pada Core Module .....	H-1
<b>Lampiran 4</b> Tabel Responden pada Social Presence Module .....	H-1
<b>Lampiran 5</b> Tabel Responden pada Post Game Module .....	I-1
<b>Lampiran 6</b> uji reliabilitas dan uji validitas (core module) .....	J-1
<b>Lampiran 7</b> uji reliabilitas dan uji validitas (Social Presence Module) .....	K-1
<b>Lampiran 8</b> uji reliabilitas dan uji validitas (Post Game Module) .....	L-1
<b>Lampiran 9</b> Kartu Konsultasi Skripsi .....	N-1
<b>Lampiran 10</b> Surat keterangan Pengecekan Similarity .....	P-1
<b>Lampiran 11</b> Form Perbaikan Ujian Komprehensif .....	R-1

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

*Game* online adalah permainan yang banyak digemari kalangan masyarakat. Dikutip dari Kompas.com tahun 2021 ada lebih dari 133,8 juta orang di Indonesia bermain *game mobile*, sedangkan sebanyak 53,4 juta tercatat gemar bermain *game PC* (Pratama Kevin, 2022) . Namun dengan banyaknya jumlah tersebut, tidak menjamin setiap *game online* memiliki banyak peminatnya. Tentu saja setiap industri *game* akan terus berlomba lomba dalam meningkatkan pengalaman pengguna sehingga jumlah peminat *game* yang mereka tawarkan akan terus meningkat.

Dari banyaknya *game* yang beredar sekarang ini, *game* ciptaan perusahaan Mihoyo termasuk ke salah satu *game* populer pada saat ini. *Game* Genshin Impact yang resmi liris pada September 2020 kemarin. *Game* garapan Mihoyo ini bergenre *Role Playing Game* yang juga dikombinasikan dengan *Action* dan *Open world*. Tak lama setelah perilisannya pada tahun 2020 Genshin Impact mendapatkan penghargaan sebagai *game* terbaik dalam Google Play dan *game* terbaik pada Iphone di tahun yang sama. Selain penghargaan tersebut, Genshin Impact juga mendapatkan penghargaan sebagai *Best Innovative Game, Users*, dan *best game of 2020*. Dilansir dari platform AppMagic, Indonesia menduduki peringkat ke 4 pemain Genshin Impact terbanyak untuk platform *mobile*. Lebih spesifiknya sejak awal perilisannya hingga september 2022, Genshin Impact diunduh sebanyak 6,857,493 pada google play Indonesia.



Gambar 1.1 Top mobile games pada 2022 dari worldwide revenue

Dilihat dari prestasi yang diraih, *game* Genshin impact dapat dikatakan cukup sukses dengan genre *role playing game* nya. Dari banyaknya prestasi tersebut, tentunya *game* Genshin impact juga memiliki beberapa kekurangan. Dilansir dari ulasan *game* Genshin Impact pada google playstore. Pemain Genshin merasakan bosan dengan alur cerita Genshin impact yang panjang dan tidak adanya fitur skip, membuat pengguna merasa jenuh terlebih pada saat memainkan Genshin Impact, *player* lama hanya bisa mengumpulkan *character*, melawan bos yang tidak ada peningkatan kekuatan, dan melakukan misi harian yang berulang setiap harinya. Tidak adanya fitur skip dalam dialog cerita membuat *player* lama yang hanya ingin mengumpulkan *character* bosan memainkan *game* Genshin Impact. dengan munculnya seperti itu, maka *game* Genshin impact perlu melakukan evaluasi user experience. Cerita dalam *game*, desain, dan tingkat tantangan dalam suatu *game* sangat mempengaruhi keberhasilan *user experience*. Memahami pemain secara mendalam juga digunakan untuk mencapai kepuasan pelanggan dalam proses pengembangan *game*. Dalam penelitian yang dilakukan (Irfan Haikal dkk., t.t.) terkait *game* Genshin Impact memiliki masalah utama pada saat pemain ingin mengganti senjata (*Switch Weapon, Use Items, dan Play Co-op mode*). Pemain merasa kesulitan karena kurangnya tampilan yang memberikan indikator yang jelas sehingga sulit dipahami (*hidden*) dan kurangnya pengetahuan responden.

Metode *game experience questionnaire* atau GEQ sering digunakan untuk melakukan evaluasi pada sebuah *game experience* secara benar. Pada metode GEQ atau *game experience questionnaire*, interview dilakukan untuk melakukan evaluasi *user experience* pada sebuah *game*. Pertanyaan pertanyaan tersebut mencakup bagaimana perasaan pemain Genshin impact saat mereka memainkan *game* tersebut, data yang diperoleh akan menghasilkan bagaimana *user experience* pada *game* Genshin Impact. *Game experience questionnaire* dipilih lantaran pada metode ini memiliki 3 komponen yang dapat mengukur tingkat keberhasilan *user experience*. Instrument ini hanya fokus di pengalaman pengguna pada sebuah *game* tidak untuk produk lain. Dalam sebuah penelitian dalam menggunakan metode GEQ atau *game experience questionnaire* oleh (Rizky Akbar dkk., 2018) pada *game* Hearthstone mendeskripsikan bahwa penggunaan metode GEQ atau *game experience questionnaire* berhasil menemukan kekurangan dari *game*

tersebut. Analisis perasaan pemain yang dilakukan pada pemain *game* Hearthstone berhasil menemukan kekurangan dari *game* tersebut. Dikarenakan hal tersebut, pada tugas akhir ini penulis bermaksud mengangkat judul mengenai **Evaluasi Pengalaman Pengguna Role Playing Game (RPG) dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ) (Studi kasus : Game Genshin Impact).**

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, penulis menarik kesimpulan bahwasanya rumusan masalah pada tugas akhir ini merupakan bagaimana cara melakukan evaluasi *user experience* pada *game* Genshin Impact menggunakan metode GEQ atau *game experience questionnaire*. Setelah dilakukan evaluasi tersebut maka akan menghasilkan analisis *user experience* dari aplikasi *game* Genshin Impact.

## 1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini diantaranya :

1. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna pada *game* Genshin Impact.
2. Melihat pengalaman pemain *game* Genshin Impact saat bermain *game*.
3. Bagaimana hasil dari penelitian *user experience game* Genshin Impact dengan metode GEQ atau *game experience questionnaire*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain :

1. Hasil penelitian ini dapat melihat dampak permainan Genshin Impact.
2. Hasil dari penelitian dapat dijadikan referensi dari evaluasi *user experience* dalam meningkatkan pengalaman pengguna *game*.

## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk penelitian ini diantaranya :

1. Dalam penelitian terkait *user experience* penulis menggunakan metode GEQ (*game experience questionnaire*).
2. Dalam Penelitian ini penulis hanya menilai *user experience game* Genshin Impact.



3. Ruang lingkup dari penelitian ini hanya berfokus pada pemain Genshin Impact yang dimainkan di *platform Mobile* dan PC.

## DAFTAR PUSTAKA

- Clark, D. (2006). *Games and e-learning*. www.caspianlearning.co.uk
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. univ diponegoro press.  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=kbmklQQAAAAJ&citation\\_for\\_view=kbmklQQAAAAJ:b2kfBsK7yCQC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=kbmklQQAAAAJ&citation_for_view=kbmklQQAAAAJ:b2kfBsK7yCQC)
- gunawan, C. (2020). Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian New Edition B... - Google Books. Dalam *deepublish*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Mahir\\_Menguasai\\_SPSS\\_Panduan\\_Praktis\\_Men/babXDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Mahir_Menguasai_SPSS_Panduan_Praktis_Men/babXDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Hakiki, I. P., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Afirianto, T. (2019). *Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknowns Battleground Mobile Menggunakan Game Experience Questionnaire*. 3(6), 5862–5868. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Harrigan, P., & Fruin, N. W. (2010). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*.  
[https://books.google.co.id/books?id=gf4DQgAACAAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=gf4DQgAACAAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Ijsselsteijn, W. A., Kort, D., & Poels, Y. A. W. &. (t.t.). *GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*.
- Irfan Haikal, R., Panji Agustino, D., & Made Pasek Pradnyana Wijaya, I. (t.t.). *Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona*.
- ISO 9241-210:2019(en), *Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. (t.t.). Diambil 15 Maret 2023, dari <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en>
- Joncicilia, N. (2020). EVALUASI USER EXPERIENCE GAME 2D BAJAJ KELILING MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. Dalam *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* (Vol. 4, Nomor 2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Kusnadi, R., Yusuf, Y., Andriantony, A., Ardian Yaputra, R., & Caintan, M. (2021). ANALISIS SENTIMEN TERHADAP GAME GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN BERT. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 6(2), 122–129. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i2.1765>
- Kyat Madana, D., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Muslimah Az-Zahra, H. (2021). *Evaluasi User Experience Game Raft menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)*. 5(10), 4494–4503. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Norman don, & Nielsen Jakob. (t.t.). *The Definition of User Experience (UX)*. Diambil 15 Maret 2023, dari <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>

- Nugroho Sulisty. (2010, Februari 17). *Klasifikasi Game* .  
<https://sulistyonugroho.wordpress.com/2010/02/17/klasifikasi-game/>
- Pratama Kevin. (2022, Oktober 15). Koinfo klaim Industri Game di Indonesia semakin Moncer. *Kompas.com*, 1–1.  
<https://tekno.kompas.com/read/2022/10/15/17000057/koinfo-klaim-industri-game-di-indonesia-semakin-moncer>
- Rahman, A., Rokhmawati, R. I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Game PC Building Simulator Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)*. 5(1), 53–59. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- RAHMANSYAH, A. A. (2023). *Evaluasi User Interface dan User Experience Game Genshin Impact pada Platform PC dengan Metodologi Usability Test*.  
<http://repository.unsoed.ac.id/19977/>
- Rizky Akbar, N., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Afirianto, T. (2018). Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), 7551–7558. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- sadiman, A. S. (2018). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.  
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1292546>
- SIANIPAR, M., & DUHA, D. M. (2022). *EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI PERMAINAN GARENA FREE FIRE DENGAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE(GEQ)*.  
<https://repository.mikroskil.ac.id/id/eprint/470/>
- Wardani, P. (2022). *ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*. <http://e-journal.uajy.ac.id/27427/>
- WIKO, E., SIBURIAN, E. J., & SARAGIH, R. H. (2022). *EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI PERMAINAN MOBILE LEGENDS DENGAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)*.  
<https://repository.mikroskil.ac.id/id/eprint/463/>