

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA *GAME MOBILE*  
*LEGENDS: BANG BANG* MENGGUNAKAN METODE  
*GAME-DESIGN FACTOR QUESTIONNAIRE***

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

**Muhammad Aji Wijaya**

**NIM 09031282126040**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGENDS:  
BANG BANG MENGGUNAKAN METODE GAME-DESIGN FACTOR  
QUESTIONNAIRE**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian  
Studi di Program Studi Sistem Informasi

Oleh

**Muhammad Aji Wijaya**

**09031282126040**

Palembang, 26 Februari 2025

Mengetahui,

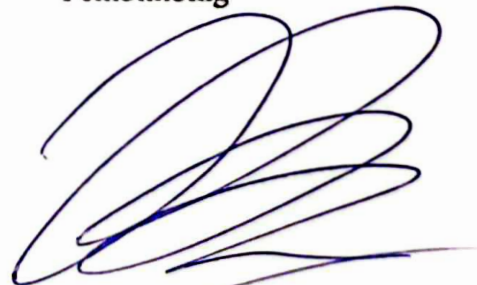
Ketua Jurusan Sistem Informasi

Pembimbing



**Ahmad Rifai, S.T., M.T**

**NIP. 197910202010121003**



**Pacu Putra Suarli, M.Cs**

**NIP. 198912182023211014**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 14 Februari 2025

Nama : Muhammad Aji Wijaya

NIM : 09031282126040

Judul : *Evaluasi User Experience Pada Game Mobile Legends: Bang Bang Menggunakan Metode Game-Design Factor Questionnaire*

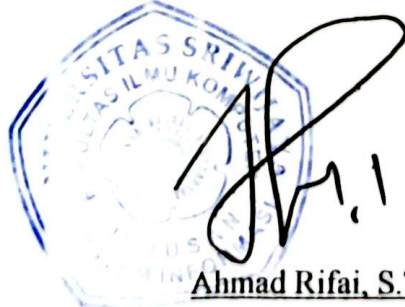
Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Pacu Putra Suarli, M.Cs
2. Ketua Penguji : Allsela Meiriza, M.T.
3. Anggota Penguji : Nabila Rizky Oktadini, M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T.,M.T

NIP. 197910202010121003

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Aji Wijaya

NIM : 09031282126040

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : *Evaluasi User Experience Pada Game Mobile Legends: Bang Bang Menggunakan Metode Game-Design Factor Questionnaire*

Hasil pengecekan Software iThenticate/Turnitin : 16%

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, 26 Februari 2025



Muhammad Aji Wijaya

NIM. 09031282126040

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

**“Engkau dapat melupakan orang yang tertawa bersamamu, tapi jangan melupakan orang yang telah menangis bersamamu”**

**— Kahlil Gibran —**

**“Melamun Bukan Membuang Waktu, Melainkan Menciptakan Waktu;  
Menciptakan Jeda Untuk Memeriksa Apa Yang Sudah Kita Miliki Atau Apa  
Yang Baru Saja Hilang”**

**— Eko Triono —**

**“Ketika Aku Ingin Hidup Kaya, Aku Lupa Bahwa Hidup Itu Sendiri Adalah  
Sebuah Kekayaan”**

**— W.S. Rendra —**

**Skripsi ini dipersembahkan untuk :**

- ❖ Diri saya sendiri**
- ❖ Ayah, Bunda, Adik serta Keluarga Besar Tersayang**
- ❖ Sahabat dan Rekan Seperjuangan**
- ❖ Dosen Pembimbing Saya**
- ❖ Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fakultas Ilmu Komputer Unsri**
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur Penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Evaluasi *User Experience* Pada *Game Mobile Legends: Bang Bang* Menggunakan Metode *Game-Design Factor Questionnaire*” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penulisan skripsi, penulis menemukan berbagai hambatan, rintangan serta kesulitan. Namun, berkat pertolongan Allah SWT, doa, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis dengan baik. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, nikmat dan karunia-Nya berupa nikmat kesehatan, kesempatan serta kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan serta memberikan dukungan dalam segala hal kepada penulis baik moril maupun materil yang tak ternilai selama menjalani pendidikan.
3. Diri sendiri, atas segala usaha, perjuangan, dan ketekunan dalam menghadapi segala tantangan selama perjalanan akademik ini. Terima kasih telah bertahan dan terus melangkah meskipun sering merasa lelah.

4. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya, atas perhatian, dukungan, dan bimbingannya selama penulis menjalani perkuliahan.
5. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, atas arahan dan dukungan yang telah membantu penulis selama masa studi.
6. Bapak Ali Bardadi, S.Si., M.Kom. dan Bapak Pacu Putra Suarli, M.Cs. selaku dosen pembimbing akademik, atas segala bimbingan, nasihat dan dorongan yang diberikan selama masa perkuliahan.
7. Bapak Pacu Putra Suarli, M.Cs. selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah memberikan ilmu, arahan, masukan dan bimbingan yang sangat berharga selama proses penyusunan tugas akhir ini.
8. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
9. Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMSI) yang telah memberikan pengalaman dan menjadi wadah pengembangan diri selama penulis mengikuti organisasi.
10. Wulan yang selalu memberikan support, motivasi, serta kekuatan moril kepada penulis yang selalu berada di sisi penulis.
11. Fariq, Ali, Hapis dan Reka, selaku teman yang telah berjuang bersama dari masa SMA, yang sering bertukar pikiran tentang dunia perkuliahan dan kehidupan serta tempat menginap.
12. Farhan, Daifan, Ary, Paulus dan Hanif, selaku rekan kuliah yang selalu mengajak nobar hingga mabar hingga fajar datang.

13. Rekan-rekan seperjuangan Sistem Informasi Angkatan 2021 yang sama-sama berjuang meraih gelar sarjana.

14. Rekan-rekan satu bimbingan serta rekan-rekan kelas SIREG A Angkatan 2021 yang sering penulis ajak diskusi terkait perkuliahan hingga pengerjaan skripsi.

15. Pihak-pihak terkait yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna dan masih perlu pengembangan. Maka dari itu penulis sangat terbuka untuk diberi kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi pada masa yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan serta melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.

Palembang, 26 Februari 2025



Muhammad Aji Wijaya

NIM.09031282126040



**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA *GAME MOBILE LEGENDS*:  
*BANG BANG* MENGGUNAKAN METODE *GAME-DESIGN FACTOR*  
*QUESTIONNAIRE***

Oleh

**Muhammad Aji Wijaya**

**09031282126040**

**ABSTRAK**

Kesuksesan *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai *game online* saat ini tak lepas dari faktor *user experience*-nya. Dalam pengembangan suatu sistem dibutuhkan suatu analisis pengalaman pengguna yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan loyalitas pengguna. Namun, sebagai sebuah *game* yang telah diunduh lebih dari 500 juta kali di Play Store, *Mobile Legends* hanya mendapat rating sebesar 3,9. Selain mendapatkan rating rendah, player *Mobile Legends* juga mengalami penurunan. Melihat adanya permasalahan ini, diperlukan suatu evaluasi terkait penyebab rendahnya rating dan adanya penurunan jumlah pemain aktif dari *game* ini. *Game-Design Factor Questionnaire* dirancang untuk mengevaluasi pengalaman pengguna berdasarkan 11 faktor utama dalam sebuah *game* dan satu faktor tambahan terkait *flow*. Faktor-faktor tersebut mencakup berbagai aspek penting, seperti mekanisme permainan, kebebasan, interaksi, fantasi, hingga tantangan. GDFQ dipilih karena instrumen ini memungkinkan untuk mengevaluasi menyeluruh terhadap elemen-elemen yang memengaruhi kepuasan dan keterlibatan pemain. Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 150 responden yang pernah memainkan *Mobile Legends*. Hasil dari penelitian menunjukkan hasil yang tinggi pada faktor *Game Goals* (75,8%), *Sociality* (72,9%), *Challenges* (71,3%) dan *Game Mechanism* (71,1%). Sedangkan pada faktor *Game Fantasy* (47,8%), *Flow* (50,5%) dan *Narrative* (53,6%) menjadi kekurangan dari *game* ini.

**Kata kunci:** *Mobile Legends, User Experience, Game Design Factor Questionnaire*

***EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG  
BANG MENGGUNAKAN METODE GAME-DESIGN FACTOR  
QUESTIONNAIRE***

*By*

**Muhammad Aji Wijaya**

**09031282126040**

**ABSTRACT**

*The success of Mobile Legends: Bang Bang as an online game is largely influenced by its user experience. In system development, user experience analysis is essential for enhancing user satisfaction and loyalty. However, despite being downloaded over 500 million times on the Play Store, Mobile Legends has only received a rating of 3.9. In addition to its low rating, the game has also experienced a decline in player numbers. Given this issue, an evaluation is needed to determine the causes of its low rating and the decrease in active players. The Game-Design Factor Questionnaire (GDFQ) is designed to assess user experience based on 11 core game factors and an additional factor related to flow. These factors cover key aspects such as game mechanics, freedom, interaction, fantasy, and challenges. GDFQ was chosen because it enables a comprehensive evaluation of the elements that influence player satisfaction and engagement. This study involved 150 respondents who had played Mobile Legends. The results indicated high scores in Game Goals (75.8%), Sociality (72.9%), Challenges (71.3%), and Game Mechanism (71.1%). Meanwhile, Game Fantasy (47.8%), Flow (50.5%), and Narrative (53.6%) were identified as weaknesses of the game.*

***Keywords:*** *Mobile Legends, User Experience, Game Design Factor Questionnaire*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>17</b>
1.1 Latar Belakang.....	17
1.2 Rumusan Masalah .....	21
1.3 Tujuan Penelitian.....	21
1.4 Manfaat Penelitian.....	21
1.5 Batasan Masalah.....	22
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>23</b>
2.1 Penelitian Sebelumnya .....	23
2.2 <i>User Experience</i> .....	27
2.3 <i>Game</i> .....	28
2.3.1 MOBA ( <i>Massive Online Battle Arena</i> ).....	30
2.4 <i>Mobile Legends</i> .....	30
2.5 <i>Game-Design Factor</i> .....	32
2.5.1 <i>Game Goals</i> .....	32

2.5.2	<i>Game Mechanism</i> .....	33
2.5.3	<i>Interaction</i> .....	33
2.5.4	<i>Freedom</i> .....	33
2.5.5	<i>Game Fantasy</i> .....	34
2.5.6	<i>Narrative</i> .....	34
2.5.7	<i>Sensation</i> .....	34
2.5.8	<i>Game Value</i> .....	35
2.5.9	<i>Challenges</i> .....	35
2.5.10	<i>Sociality</i> .....	36
2.5.11	<i>Mystery</i> .....	36
2.5.12	<i>Flow</i> .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>38</b>
3.1	Tahapan Penelitian .....	38
3.2	Studi Literatur.....	38
3.3	Penyusunan Instrumen GDFQ.....	39
3.4	Metode Pengambilan Data .....	41
3.4.1.	Jenis Data .....	41
3.4.2.	Sumber Data.....	41
3.4.3.	Rumus Slovin.....	41
3.4.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.5	Skala Likert .....	43
3.6	Analisis Hasil Skenario <i>User Experience Game Mobile Legends</i> .....	43
3.7	Pengambilan Kesimpulan.....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>45</b>
4.1	Evaluasi <i>Game</i> .....	45
4.1.1	Uji Reliabilitas .....	45

4.1.2	Uji Validitas .....	46
4.2	Analisis Hasil.....	48
4.2.1.	<i>Game Goals</i> .....	48
4.2.2.	<i>Gane Mechanism</i> .....	49
4.2.3.	<i>Interaction</i> .....	50
4.2.4.	<i>Freedom</i> .....	51
4.2.5.	<i>Game Fantasy</i> .....	52
4.2.6.	<i>Narrative</i> .....	53
4.2.7.	<i>Sensation</i> .....	54
4.2.8.	<i>Game Value</i> .....	55
4.2.9.	<i>Challenges</i> .....	56
4.2.10.	<i>Sociality</i> .....	57
4.2.11.	<i>Mystery</i> .....	58
4.2.12.	<i>Flow</i> .....	59
4.2.13.	Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya.....	60
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>66</b>
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>69</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	38
Gambar 4. 1 Skala Penelitian.....	46
Gambar 4. 2 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Game Goals</i> .....	49
Gambar 4. 3 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Game Mechanism</i> .....	50
Gambar 4. 4 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Interaction</i> .....	51
Gambar 4. 5 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Freedom</i> .....	52
Gambar 4. 6 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Game Fantasy</i> .....	53
Gambar 4. 7 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Narrative</i> .....	54
Gambar 4. 8 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Sensastion</i> .....	55
Gambar 4. 9 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Game Value</i> .....	56
Gambar 4. 10 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Challenges</i> .....	57
Gambar 4. 11 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Sociality</i> .....	58
Gambar 4. 12 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Mystery</i> .....	59
Gambar 4. 13 <i>Bar Chart</i> Aspek <i>Flow</i> .....	60
Gambar 4. 14 Kesimpulan Faktor GDFQ .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian <i>Game-Design Factor Questionnaire</i> .....	39
Tabel 4. 1 Uji Reliabilitas .....	45
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Tingkat Validitas Respon Responden .....	47
Tabel 4. 3 Perbandingan Penelitian Terdahulu .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK TA.....	A-1
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian.....	B-1
Lampiran 3 Tabel Responden .....	C-1
Lampiran 4 Uji Korelasi dan Cronbach's Alpha.....	D-1
Lampiran 5 Kartu Konsultasi Pembimbing 1.....	E-1
Lampiran 6 Halaman Rekomendasi Sidang Kompre.....	F-1
Lampiran 7 Verifikasi Suliet.....	G-1
Lampiran 8 Surat Keterangan Pengecekan Similarity .....	H-1



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi saat ini terjadi dengan sangat cepat, menjawab berbagai kebutuhan manusia, mulai dari mempermudah pekerjaan, menyediakan hiburan, hingga mendukung kegiatan olahraga. Berbagai produk teknologi informasi terus dikembangkan melalui inovasi yang menambahkan fasilitas atau fitur pada teknologi yang sudah ada. Era Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan perkembangan pesat teknologi di berbagai aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan signifikan adalah telepon genggam, atau yang sekarang dikenal sebagai *smartphone*. Berbagai fitur yang disediakan *smartphone* memberikan kemudahan serta memungkinkan interaksi lebih luas bagi penggunanya. Salah satu fitur yang paling menarik perhatian adalah *game*. Saat ini, *game* telah menjadi industri yang sangat potensial karena mampu menciptakan interaksi yang tinggi dengan penggunanya.

Perkembangan teknologi juga berpengaruh pada pesatnya perkembangan *game*. *Game* memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna, mendorong mereka untuk bermain secara kompetitif dalam apa yang dikenal sebagai “*eSport*”. Pengertian *eSport* umumnya merujuk pada kompetisi *game* yang melibatkan penonton, menambah elemen kompetisi dan hiburan dalam permainan tersebut. *Electronic sport*, disingkat *eSport*, adalah cabang olahraga yang menggunakan *game* melalui media elektronik seperti komputer, konsol, *smartphone*, dan lainnya, yang dimainkan secara kompetitif dan dilakukan secara profesional. Salah satu

*genre game* yang sering dilombakan pada ajang *eSport* baik lingkup lokal maupun internasional adalah *game* dengan *genre* MOBA.

*Game* MOBA (*Multiplayer online battle arena*) adalah *genre* permainan video yang menggabungkan elemen strategi real-time dan aksi, di mana dua tim pemain bersaing untuk menguasai peta dan menghancurkan markas utama lawan. Setiap pemain mengendalikan satu karakter unik, yang dikenal sebagai "*hero*" atau "*champion*," dengan kemampuan dan peran khusus dalam tim. Tujuan utama dalam permainan ini adalah menghancurkan markas utama tim lawan, sering disebut sebagai "*nexus*" atau "*ancient*". Kerjasama tim sangat penting dalam *game* MOBA. Tim yang mampu berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik memiliki peluang lebih besar untuk memenangkan permainan.

Dari berbagai macam *game eSport* yang ada hingga saat ini, *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan salah satu *game eSport* yang cukup terkenal. *Game Mobile Legends* sendiri telah memiliki banyak penggemar, hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah jutaan pengguna *smartphone* yang telah mengunduh *game* ini. Kesuksesan *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai *game e-sport* terkenal saat ini tidak terlepas dari faktor *user experience*-nya. *User experience* merujuk pada hubungan antara pengguna dengan produk atau sistem yang mereka gunakan, yang mencakup bagaimana pengguna berinteraksi dan merasakan kemudahan serta kepuasan saat bermain.

*Game Mobile Legends* sendiri telah diunduh sebanyak lebih dari 500 juta kali di play store dengan rating yang didapat hanya sebesar 3,9. Tingginya antusiasme pengguna *smartphone* terhadap *game online Mobile Legends* juga diiringi dengan

tantangan dalam penggunaan setiap karakter *hero* yang tersedia dalam permainan. Salah satu faktor kunci dalam pengembangan *game online* adalah memberikan pengalaman bermain yang positif bagi pengguna. Jika pemain mengalami kesulitan saat memulai permainan, terutama di tahap awal, banyak dari mereka kemungkinan besar akan berpindah ke *game* lain yang lebih mudah diakses atau dimainkan (Huda et al., 2020).

Menyadari adanya masalah tersebut, penulis bermaksud untuk mencari tahu penyebab rendahnya rating serta komentar negatif di *game Mobile Legends*. Metode yang sering dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna adalah evaluasi *usability evaluation* dan evaluasi *user experience* (Abdillah, 2022). Evaluasi *usability evaluation* berfokus pada kemudahan pengguna dan efisiensi interaksi yang dilakukan pengguna terhadap suatu aplikasi. Salah satu metode *usability evaluation* adalah metode *cognitive walkthrough*. Metode evaluasi *cognitive walkthrough* adalah teknik yang berfokus pada evaluasi awal dari desain sistem untuk menyelidiki kemudahan dipelajari atau *learnability* (Wahyuningrum, 2021). Secara fundamental, dalam sebuah *game*, *user experience* lebih diprioritaskan dibandingkan dengan aspek *usability*, karena pengalaman pengguna secara keseluruhan, termasuk kepuasan dan keterlibatan, menjadi faktor kunci dalam keberhasilan dan daya tarik sebuah *game* (Wijaya, 2022). Maka diperlukan penilaian terhadap *user experience* pada *game* tersebut.

Oleh karena itu, metode penilaian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Game-Design Factor Questionnaire*, sebuah metode dirancang untuk mengumpulkan informasi dari pemain tentang pengalaman mereka terkait elemen-elemen spesifik dalam desain *game*. Metode ini membantu pengembang memahami persepsi pemain terhadap fitur-fitur tertentu yang mempengaruhi pengalaman

bermain secara keseluruhan. Metode ini memiliki beberapa kelebihan dibanding metode lain. Metode ini memberikan evaluasi yang lebih komprehensif, mencakup berbagai aspek seperti pengalaman pemain, perasaan, keterlibatan, dan kepuasan pemain.

*Game-Design Factor Questionnaire* dapat digunakan untuk membantu desainer *game* dalam merancang *game* digital. Faktor-faktor tersebut terdiri dari 11 faktor penting dan 1 faktor tambahan dalam desain *game* (Shi & Shih, 2015). *Game-Design Factor Questionnaire* mengevaluasi kualitas dari sebuah *game* melalui survey berbentuk kuesioner yang menanyakan apakah aspek-aspek yang ada dalam *game* tersebut dapat dikatakan sudah bagus atau belum setelah dimainkan oleh pengguna atau pemain. Kemudian data dari hasil survey tersebut akan diolah menggunakan evaluasi yang ada. *Game-Design Factor Questionnaire* atau GDFQ dipilih dikarenakan pada metode ini terdapat 11 faktor krusial yang dapat mengukur tingkat keberhasilan *user experience*. Terdapat 11 variabel *game factors* yang memiliki hubungan keterkaitan satu sama lain dan memiliki tujuan utama (*game goals*). Selain dari 11 *game design factors* tersebut, terdapat pula instrument untuk kriteria *flow* yang bertujuan untuk mengukur apakah para pengguna *game Mobile Legends* tidak memperhatikan dunia nyata atau lingkungan sekitar saat sedang memainkan *game* tersebut. Dalam sebuah penelitian menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire* oleh (Nurfitriya & Kusumandyoko, 2021) pada *game Among Us* berhasil menemukan kekurangan pada *game* tersebut. Terdapat 4 dari 7 faktor yang memiliki kekurangan dari *game* tersebut. Dikarenakan hal tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian yaitu

## **“Evaluasi *User Experience* Pada *Game Mobile Legends: Bang Bang* Menggunakan Metode *Game-Design Factor Questionnaire*”.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, penulis menarik kesimpulan bahwasanya rumusan masalah pada penelitian ini merupakan bagaimana cara melakukan evaluasi *user experience* pada *game Mobile Legends: Bang Bang* menggunakan metode GDFQ atau *Game-Design Factor Questionnaire*.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi *user experience* pada *game Mobile Legends* Menggunakan Metode *Game-Design Factor Questionnaire* (GDFQ).

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

1. Hasil dari penelitian ini dapat melihat dampak dari *game Mobile Legends*.
2. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan pengalaman pengguna *game* ber-*genre* MOBA.

## 1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah untuk penelitian ini antara lain:

1. Versi patch yang diteliti adalah patch 1.9.33.10117
2. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada pemain *Mobile Legends* di Kota Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. A. (2022). *EVALUASI USER EXPERIENCE TERHADAP GAME DOTA 2 MENGGUNAKAN METODE ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH*. Sriwijaya University.
- Agnia Restu Gunawati, & Fanni Putri Diantina. (2022). Konsep Diri Gamers MOBA yang Mengalami IGD. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2(1). <https://doi.org/10.29313/bcps.v2i1.291>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Habdi, H., & Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19–26.
- Huda, M., Stie, & Bangsa, P. (2020). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGEND VERSI 1.4.14.4454 DENGAN MENGGUNAKAN GAME-DESIGN FACTOR QUESTIONNAIRE. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 8(1).
- Jayadi, M. M. W., Jonemaro, E. M. A., & Wardhono, W. S. (2022). Analisis Minat Bermain pada Gim DOTA 2 dengan Metode Game Design Factors. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 2996–2999.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1). <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Nurfitriya, A., & Kusumandyoko, T. C. (2021). Analisis User Experience Pada Game Among Us Dengan Menggunakan Game-Design Factors Questionnaire. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 148–162.
- Putra, I. N. T. A., Chandra, M., & Maharani, T. I. A. P. Y. (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGENDS DENGAN MENGGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH. *Jurnal Teknik Informatika Dan Komputer*, 2(2). <https://doi.org/10.22236/jutikom.v2i2.11922>
- Retno Sari Febrian, & Maryanah Safitri. (2023). Evaluasi User Experience Pada Mobile Legends: Bang Bang Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 9(2). <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1035>
- Septianawati, E., & Hanggara, B. T. (2021). Evaluasi User Experience Gim Mobile Legends: Bang Bang menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 3153–3159.

- Shi, Y.-R., & Shih, J.-L. (2015). Game factors and game-based learning design model. *International Journal of Computer Games Technology*, 2015(1), 549684.
- Teguh Martono, K. (2015). Pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–30.
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish.
- Wibowo, T. (2021). Studi Faktor Pendukung Popularitas Multiplayer Online Battle Arena dengan Pendekatan Kuantitatif. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1), 1–7.
- Wijaya, M. R. P. (2022). *EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGEND MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)*. Sriwijaya University.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.