

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME HONOR OF KINGS MENGGUNAKAN
METODE *GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



OLEH:

Paulus Bonifasius Ricardo

NIM 09031282126058

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME HONOR OF KINGS
MENGGUNAKAN METODE GAME-DESIGN FACTORS
QUESTIONNAIRE

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

Oleh:
PAULUS BONIFASIUS RICARDO
09031282126058

Pembimbing 1 : **Dwi Rosa Indah, M.T.**
NIP. 198201132015042001

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
1979102010121003

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 14 Maret 2025

Nama : Paulus Bonifasius Ricardo

NIM : 09031282126058

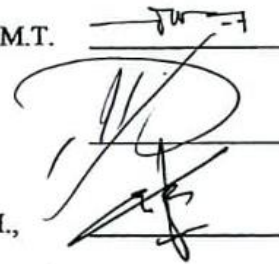
Judul : *Evaluasi User Experience Pada Game Honor Of Kings Menggunakan Metode Game-Design Factors Questionnaire*

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Dwi Rosa Indah. S.T., M.T.

2. Ketua Penguji : Dr. Ali Ibrahim, M.T.

3. Anggota Penguji : Ari Wedhasmara, M.TI.,
Ph.D.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T NIP.

197910202010121003

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Paulus Bonifasius Ricardo

NIM : 09031282126058

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Evaluasi *User Experience* Pada Game Honor Of Kings
Menggunakan Metode *Game-Design Factors Questionnaire*

Hasil pengecekan Software iThenticate/Turnitin : 6%

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, 7 Maret 2025



Paulus Bonifasius Ricardo
NIM. 09031282126058

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“The more you know who you are, and what you want, the less you let things upset you.”

— Kahlil Gibran —

**“Hidup kita memang tidak sempurna. Tapi kita bisa membuatnya lengkap
dengan selalu berterima kasih”**

— Tere Liye —

*“Coming together is a beginning; keeping together is progress; working together is
success.”*

— Henry Ford —

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ **Diri saya sendiri**
- ❖ **Orang Tua dan Keluarga Besar**
- ❖ **Teman-Teman, Sahabat dan Rekan Seperjuangan**
- ❖ **Dosen Pembimbing**
- ❖ **Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fakultas Ilmu Komputer Unsri**
- ❖ **Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan bimbingan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Evaluasi *User Experience* Pada Game Honor of Kings Menggunakan Metode *Game-Design Factors Questionnaire*"** dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Perjalanan dalam menyusun skripsi ini tentu tidak mudah. Ada banyak tantangan dan hambatan yang saya hadapi, namun dengan dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, saya dapat menyelesaikannya dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, saya ingin menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat, kesehatan, serta kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga besar, atas doa, kasih sayang, serta dukungan moral dan materi yang tidak pernah berhenti mengalir. Tanpa kalian, saya tidak akan dapat menyelesaikan perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. dan Alm. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing tugas akhir yang dengan penuh kesabaran telah

membimbing saya, memberikan arahan, masukan, serta motivasi selama proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya atas ilmu dan bantuannya selama masa perkuliahan.
7. NIM 09031282126091, terima kasih telah membantu dan menemani saya dengan selalu memberikan arahan, motivasi, semangat selama perkuliahan hingga tugas akhir.
8. Daifan, Aji, Hanif, Farhan, dan Ary selaku teman kuliah yang membantu serta bertukar pikiran dan selaku teman bermain dari billiard, bowling, berenang hingga menonton bola.
9. Seluruh teman seangkatan 2021 terutama kelas SIREG A. Terima kasih atas segala kenangan selama masa perkuliahan.
10. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan perlu pengembangan. Maka dari itu penulis menerima segala kritik dan saran agar skripsi ini dapat memberikan manfaat yang lebih bagi penulis maupun pembaca.

Palembang, 7 Maret 2025

Penulis,

Paulus Bonifasius Ricardo

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME HONOR OF KINGS
MENGUNAKAN METODE *GAME-DESIGN FACTORS*
*QUESTIONNAIRE***

Oleh

Paulus Bonifasius Ricardo

09031282126058

ABSTRAK

Industri game yang terus berkembang pesat menjadikan evaluasi pengalaman pengguna sebagai aspek penting dalam meningkatkan kualitas game salah satunya adalah game Honor of Kings. Meski populer secara global, game ini baru dirilis di Indonesia pada pertengahan 2024. Saat penelitian dilakukan, belum ditemukan studi UX terkait game ini di Indonesia berdasarkan 100 jurnal teratas versi *Open Knowledge Maps*. Penelitian ini menggunakan metode *Game-Design Factors Questionnaire* (GDFQ) untuk memahami pengalaman bermain *Honor of Kings* dari sudut pandang pemain. Sebanyak 151 pemain aktif mengisi kuesioner yang mencakup 12 aspek desain game, seperti tantangan, kontrol, dan interaksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek *Game Mechanism*, *Game Goals*, *Sensation*, *Interaction*, *Freedom*, *Mystery*, *Sociality*, *Challenges*, dan *Game Value* mendapatkan penilaian "sangat baik," yang menandakan tingkat kepuasan tinggi dari pemain. Namun, beberapa aspek seperti *Game Fantasy*, *Narrative*, dan *Flow* hanya mendapat kategori "cukup baik," yang mengindikasikan adanya kekurangan dalam kesesuaian cerita dengan mekanisme game, alur cerita yang kurang menarik, serta pengalaman bermain yang kurang seimbang, menyebabkan pemain kurang menyadari lingkungan sekitar saat bermain.

Kata Kunci: *User Experience*, *Honor of Kings*, *Game-Design Factors Questionnaire*

USER EXPERIENCE EVALUATION OF THE GAME HONOR OF KINGS USING THE GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE METHOD

By

Paulus Bonifasius Ricardo

09031282126058

ABSTRACT

The rapidly growing gaming industry has made user experience (UX) evaluation an important aspect of improving game quality, including for Honor of Kings. Although the game is globally popular, it was only launched in Indonesia in mid-2024. At the time of this study, no UX focused research on this game in Indonesia was found among the top 100 journals listed on Open Knowledge Maps. This study uses the Game-Design Factors Questionnaire (GDFQ) to understand the Honor of Kings gameplay experience from the players' perspective. A total of 151 active players completed a questionnaire covering 12 game design aspects, such as challenge, control, and social interaction. The results show that aspects like Game Mechanism, Game Goals, Sensation, Interaction, Freedom, Mystery, Sociality, Challenges, and Game Value received "very good" ratings, indicating high levels of player satisfaction. However, Game Fantasy, Narrative, and Flow were only rated as "fair," suggesting shortcomings in story integration, lack of engaging narrative, and an unbalanced gameplay experience that caused players to be less aware of their surroundings while playing.

Keywords: *User Experience, Honor of Kings, Game-Design Factors Questionnaire*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
EVALUASI <i>USER EXPERIENCE</i> PADA GAME HONOR OF KINGS MENGUNAKAN METODE <i>GAME-DESIGN FACTORS</i> <i>QUESTIONNAIRE</i>	ix
<i>EVALUATION USER EXPERIENCE PADA GAME HONOR OF KINGS</i> <i>MENGUNAKAN METODE GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Tujuan Penelitian	19
1.3 Manfaat Penelitian	19
1.4 Batasan Masalah	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1 Penelitian Terdahulu.....	21
2.2 <i>User Experience</i>	25
2.3 Game	27
2.4 Honor Of Kings.....	28
2.5 <i>Game-Design Factors Questionnaire</i>	30
2.6 Uji Validitas.....	34
2.7 Uji Reliabilitas	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Tahapan Penelitian	36
3.2 Studi Literatur	37
3.3 Identifikasi Masalah	37
3.4 Pemilihan Metode Penelitian	38

3.5	Instrumen <i>Game-Design Factors Questionnaire</i>	38
3.6	Metode Pengambilan Data	41
3.6.1	Rumus Lemeshow	41
3.6.2	Skala Likert	42
3.7	Metode Pengolahan Data	43
3.7.1	Pengujian Validitas	43
3.7.2	Pengujian Reliabilitas.....	44
3.8	Analisis Hasil Perhitungan Kuesioner	45
3.9	Pengambilan Kesimpulan dan Saran.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	Hasil Uji Validitas	46
4.2	Hasil Uji Reliabilitas	47
4.3	Hasil Analisis Perhitungan Jawaban Kuesioner.....	48
4.3.1	<i>Game Goals</i>	49
4.3.2	<i>Game Mechanism</i>	49
4.3.3	<i>Interaction</i>	50
4.3.4	<i>Freedom</i>	50
4.3.5	<i>Game Fantasy</i>	51
4.3.6	<i>Narrative</i>	52
4.3.7	<i>Sensation</i>	52
4.3.8	<i>Game Value</i>	53
4.3.9	<i>Challenges</i>	53
4.3.10	<i>Sociality</i>	54
4.3.11	<i>Mystery</i>	54
4.3.12	<i>Flow</i>	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....		58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	36
Gambar 3. 2 Skala Penelitian.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian <i>Game-Design Factors Questionnaire</i>	39
Tabel 3. 2 Skala Likert	42
Tabel 3. 3 Skala Nilai	45
Tabel 4. 1 Analisis Tingkat Validitas Respon Responden.....	46
Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Data Responden	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rilis Honor of Kings dan Open Knowledge Maps.....	A-1
Lampiran 2 SK TA	B-1
Lampiran 3 Kuesioner Penelitian.....	C-1
Lampiran 4 Tabel Responden.....	D-1
Lampiran 5 Uji Korelasi dan Cronbach's Alpha	E-1
Lampiran 6 Kartu Konsultasi Pembimbing 1	F-1
Lampiran 7 Halaman Rekomendasi Sidang Kompre.....	G-1
Lampiran 8 Verifikasi Suliet	H-1
Lampiran 9 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	I-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan era digital yang semakin pesat ini mendorong teknologi untuk ikut berkembang dan berinovasi dalam menyokong serta memenuhi kebutuhan manusia. Teknologi informasi yang semakin berkembang ini juga menjadi sebuah pengaruh terhadap kehidupan manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari (K.K Rafidah & Maharani, 2024). Adanya pengaruh terhadap berkembangnya teknologi menyebabkan manusia harus memenuhi kebutuhan mereka baik itu dari segi hiburan, pekerjaan, hingga olahraga. Era Revolusi Industri Generasi 4.0 adalah sebuah era dimana dalam perkembangannya sangat tinggi dalam bidang teknologi internet. Dengan adanya Revolusi Industri 4.0, komputer terus berupaya untuk meningkatkan fungsinya, sehingga dapat mengubah cara manusia dalam bertahan hidup dan menjalani pekerjaan (Fadli, 2021). Salah satu contohnya adalah kemajuan dalam telepon seluler atau *smartphone*. Kehadiran *smartphone* telah memberikan kemudahan bagi manusia untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cara yang lebih efisien dan efektif. *Smartphone* yang berfungsi sebagai sarana hiburan telah mengalami perkembangan yang pesat, salah satu contohnya adalah penggunaan internet di *smartphone* untuk bermain video game (Ardita Pramesti et al., 2023).

Game umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang, berfungsi baik sebagai sumber hiburan maupun cara untuk mengurangi stres setelah aktivitas sehari-hari yang biasanya dilakukan bersama teman-teman tetapi juga bisa dinikmati secara individu sebagai bentuk relaksasi atau tantangan pribadi. Di era

digital sekarang, video game *online* telah menjadi salah satu jenis hiburan yang sangat banyak peminatnya. Game ini mudah diakses menggunakan perangkat seperti komputer atau ponsel, sehingga bisa dimainkan kapan saja dan di mana saja (Lature, 2024). Game MOBA yang banyak digemari dan dimainkan di Indonesia yaitu Mobile Legend, Dota 2, League Of Legends dan Honor of Kings (HOK) game ini menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif, dengan grafis menarik, serta berbagai fitur yang memungkinkan interaksi langsung dengan pemain lain dari seluruh dunia, menjadikannya pilihan favorit bagi berbagai kalangan (Ridwan & Maulana, 2024)

Honor of Kings, yang sering disingkat sebagai HoK ini salah satu game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang paling terkenal dan banyak dimainkan di Tiongkok. HoK juga merupakan salah satu game yang termasuk dalam kategori e-sports. Dalam beberapa tahun terakhir, *e-sports*, atau olahraga digital yang menggunakan game *online* sebagai arena kompetisi, telah mengubah lanskap game. E-sports terus berkembang dengan munculnya berbagai tipe game (Homario & Wulandari, 2024).

Seperti pada Lampiran 1, Game Honor Of Kings baru rilis di Indonesia pada 18 Juni 2024 telah diunduh sebanyak lebih dari 10 juta kali di play store dengan rating yang didapat yaitu sebesar 3,8. Pada saat dilakukan penelitian, tidak ditemukan penelitian dari 100 *most relevant journal* yang membahas mengenai user experience terhadap game Honor of Kings di Indonesia berdasarkan dari Open Knowledge Maps. Setelah mengetahui kejadian tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian terhadap game Honor Of Kings untuk mengetahui pengalaman pengguna terhadap game tersebut.

Evaluasi pengalaman pengguna berguna untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas aplikasi agar dapat lebih sesuai dengan pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna menjadi aspek yang cukup penting dalam peningkatan produk. Sebaik apapun fungsi produk, *user interface*, sistem, atau layanan, jika pengguna tidak puas dan merasa tidak nyaman dalam interaksinya dengan produk tersebut, maka tingkat pengalaman pengguna akan sangat rendah. (Muflihah et al., 2024).

Oleh karena itu, penulis akan melakukan evaluasi *user experience* dengan menggunakan metode *Game-Design Factors Questionnaire*. *Game-Design Factors Questionnaire* digunakan karena dirancang untuk memahami bagaimana berbagai aspek desain game memengaruhi pengalaman pemain, mulai dari tingkat tantangan, keterampilan yang dibutuhkan, kemudahan kontrol, hingga interaksi sosial. Pendekatan ini lebih tepat dibandingkan metode UX umum seperti UEQ atau SUS, yang lebih melihat pada kemudahan penggunaan dibandingkan pengalaman bermain secara menyeluruh (Widhiyanti et al., 2022). Sebagai game MOBA, Honor of Kings memiliki sistem permainan yang kompleks, di mana kerja sama tim, strategi, dan keseimbangan antar karakter menjadi faktor utama (Huda, 2020). Metode ini merupakan sebuah penelitian yang menerapkan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif, yang dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang sudah teruji dan dapat dipercaya, dilakukan pada sampel yang mendekati jumlah total populasi, dan pengumpulan serta analisis data dilakukan dengan metode yang benar untuk memperoleh data yang sah, dapat diandalkan, dan objektif (Nurfitriya & Kusumandyoko, 2021).

Mengacu pada penjelasan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menetapkan judul penelitian yaitu **“Evaluasi *User Experience* Pada Game Honor Of Kings Menggunakan Metode *Game-Design Factors Questionnaire*”**.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari melakukan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi *user experience* pada game Honor Of Kings dengan menggunakan Metode *Game-Design Factors Questionnaire* untuk mengukur dan menilai aspek-aspek yang digunakan dalam aplikasi Honor.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Dapat memperluas pemahaman dan wawasan mengenai faktor-faktor desain game seperti cerita, estetika, mekanik, dan sosial yang mempengaruhi pengalaman pengguna.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi, evaluasi dan melihat dampak dari game Honor Of Kings jika diteliti dengan menggunakan metode *Game-Design Factors Questionnaire*.
3. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan referensi, saran dan kritik untuk tim pengembang untuk meningkatkan pengalaman pengguna game Honor Of Kings.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Kriteria responden yang dibutuhkan yaitu pengguna aplikasi game Honor Of Kings yang berdomisili di Indonesia diberbagai provinsi.
2. Versi patch yang diteliti pada game Honor Of Kings adalah patch versi 10.2.1.2.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263.
<https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Ardita Pramesti, Inna Sholihati Embrik, & Ayu Pratiwi. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Dunia Ilmu Kesehatan (JURDIKES)*, 1(2), 45–49. <https://doi.org/10.59435/jurdikes.v1i2.156>
- Fadli, M. R. (2021). Hubungan Filsafat dengan Ilmu Pengetahuan dan Relevansinya Di Era Revolusi Industri 4.0 (Society 5.0). *Jurnal Filsafat*, 31(1), 130.
<https://doi.org/10.22146/jf.42521>
- Hasibuan, F., Setiawan, H., Ali, E., Studi Teknik Informatika, P., & Amik Riau, S. (2023). PROTOTYPE DESIGN USER INTERFACE SISTEM PRELOVED MENGGUNAKAN METODE LEAN UX. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1).
- Herawati, Y., Arianti, Y. M., Damerianta, S., & Mintarsih, N. (2022). Analisis User Experience Pada Tiktok Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 21(4).
<https://doi.org/10.32409/jikstik.21.4.3108>
- Huda, M. (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).

- K.K Rafidah, A. S., & Maharani, H. N. (2024). *Inovasi dan Pengembangan Produk Keuangan Syariah: Tantangan dan Prospek di Era Revolusi Industri 4.0*. 08(01).
- Lature, K. K. (2024). IVIC SOCIETY RESEARCH and EDUCATION: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VIII SMP NEGERI 1 TOMA. *IVIC SOCIETY RESEARCH and EDUCATION: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* , 5(1), 81–94. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index>.
- Manemi, V. B., Rumagit, A. M., & Akay, Y. V. (2024). World War II History Game Application In Sausapor West Papua. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(2), 192–140.
- Muslim Rasmanna, P., Utami, Y., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.
- Niu, Z., & Zhang, R. (2021). Investigating the Impact of Social Media Marketing on Millennial's Purchase Intention of Sports Brands in China-A Case of LI NING. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 203.
- Nurfitriya, A., & Kusumandyoko, T. C. (2021). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME AMONG US DENGAN MENGGUNAKAN GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE. *Jurnal Barik*, 2(3), 148–162.
- Putra, E. L., Fadilah, F. D., Listanto, K. I. I., Martinez, M. P., & Purbaningtyas, R. (2023). Pengukuran Kualitas Website SIM Polije Berdasarkan Respon

Pengguna. *Jurnal Teknik Informatika Dan Teknologi Informasi*, 3(3), 70–80.

<https://doi.org/10.55606/jutiti.v3i3.2914>

Richardo, A., & Atmojo, W. T. (2025). JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI (S I N T E K) PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM MENINGKATKAN ANTARMUKA PENGGUNA (STUDI KASUS GAME ETHAN: INTO REALITY GAME). *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI (S I N T E K)*, 5(1).

<https://sintek.stmikku.ac.id/index.php/home>

Ridwan, M. Y., & Maulana, R. (2024). MOBA Metamorphosis: The Evolution of Gamer Preferences in the MOBA Esport Landscape in Indonesia ABS TRACT. *JICTECH: Journal Innovation in Information and Computer Technology*, 1(1), 50–56.

Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS KUESIONER PERILAKU PROSOSIAL. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279.

<https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>

Salsabila At Thohir, S., Afifudin, M., Purbaningtyas, R., & Ayu Wulandari Teknik Informatika, S. (2024). PENGUKURAN KUALITAS WEBSITE INFORMASI DESA SIDOKERTO MENGGUNAKAN MC CALL DENGAN METODE EUCLIDEAN DISTANCE. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(3).

Sari, N. F. A. T., Kusumawati, R., Karami, A. F., & A, M. H. P. S. (2024). Utilizing the game design factor questionnaire to develop engaging games for adaptive

- learning in the serious educational game: the Ma'had. *OPSI*, 17(1), 104.
<https://doi.org/10.31315/opsi.v17i1.11322>
- Shi, Y. R., & Shih, J. L. (2015). Game Factors and Game-Based Learning Design Model. In *International Journal of Computer Games Technology* (Vol. 2015). Hindawi Publishing Corporation. <https://doi.org/10.1155/2015/549684>
- Sihite, W. K., Santoso, A. R., Setiady, E. M., Sutanto, T. D., Wicaksono, P. A., & Nastiti, P. (2024). Analisis User Experience pada Game Valorant dengan Menggunakan Metode Game Design Factors Questionnaire. *Prosiding KONSTELASI*, 1(1).
- Supardi, R. (2021). PEMBUATAN GAME BALAP KELINCI DENGAN UNITY BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1).
- Wibowo, T., & Tan, D. (2021). *Studi Artikel Mengenai Efek Ui/Ux Terhadap Perkembangan Gaming*. 1(1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>
- Widhiyanti, K., Dewangga, K., & Almukhtar, F. (2022). Game Design Factor Questioner in User Experience Analysis on Selera Nusantara Game. *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)*, 4(2).
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).