

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA *GAME EFOOTBALL 2022*  
*MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *GAME EXPERIENCE*  
*QUESTIONNAIRE (GEQ)***

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi Bilingual**

**Jenjang Sarjana**



Oleh

Muhammad Shefa Reynaldi

09031381823080

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

**2022**

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME *EFOOTBALL 2022*  
*MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *GAME EXPERIENCE*  
*QUESTIONNAIRE (GEQ)***

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan Pendidikan Program Strata-1 Pada  
Jurusan Sistem Informasi



Oleh

Muhammad Shefa Reynaldi

09031381823080

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

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME EFOOTBALL 2022  
MOBILE MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE  
QUESTIONNAIRE (GEQ)**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi Bilingual**

**Jenjang Sarjana**

Oleh

**Muhammad Shefa Reynaldi**


**NIM 09031381823080**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



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

**Palembang, 11 November 2022  
Pembimbing I,**



**Pacu Putra, B.CS., M.Cs.**  
**NIP. 198912182015109101**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada

Hari : Jumat

Tanggal : 11 November 2022

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : **Ali Ibrahim, S.Kom., M.T**



2. Penguji Sidang : **Dwi Rosa Indah, S.T., M.T**



3. Penguji Sidang : **Allsela Meiriza, M.T.**



4. Pembimbing I : **Pacu Putra, B.CS., M.Cs,**



**Mengetahui**

**Ketua Jurusan,**



**Endang Lestari Ruskan, M.T**

**NIP 197811172006042001**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda yangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Shefa Reynaldi  
NIM : 09031381823080  
Judul : EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME EFOOTBALL  
2022 MOBILE MENGGUNAKAN METODE GAME  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)

**Hasil pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 13%**

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.



Palembang, 11 November 2022



**Muhammad Shefa Reynaldi**

**09031381823080**

## 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 “ **EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME EFOOTBALL 2022 MOBILE MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ) ”**.

Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Adapun sebagai bahan penulisan, penulis mengambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung dalam penulisan proposal ini. Pada kesempatan ini juga, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik dari segi moril ataupun materil serta memberikan kemudahan, dorongan, saran dan kritik selama dalam proses penulisan Proposal Tugas Akhir ini.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT. Dan tak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang Tua saya terutama ibunda saya tercinta yang selalu mensupport serta mendoakan saya sehingga saya sebagai penulis mampu menempuh perjalanan pendidikan sehingga bisa mengikuti dan melaksanakan perkuliahan di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Seluruh Keluarga Besar Hj. Mahiya yang telah mensupport moral dan materi bagi penulis.
3. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., 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. Ibu Allsela Meiriza, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis.
7. Ibu Dwi Rosa Indah,S.T., M.T selaku Dosen Punguji Sidang Komprehensif
8. Dosen, staff, serta seluruh karyawan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
9. Teruntuk Via Aprilia Adline sebagai partner bagi penulis.
10. Marlee yang telah membantu penulis dalam dunia perkuliahan.
11. Seluruh teman-teman yang ada di grup SI BILINGUAL B 2018.
12. Seluruh teman angkatan 2018 Sistem Informasi bukit.
13. Seluruh teman dan keluarga Unsri E-Sports.
14. Seluruh teman-teman yang berada didalam grup KTT G 20, yang meliputi Gilang, Apepp, Fadil, Reza PW, Satria, Thareq, Nafil, Fariz dan James.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Karena sesungguhnya tak ada yang sempurna didunia ini. Untuk itu, segala saran dan kritik sangatlah penting bagi penulis. Akhir kata, semoga penelitian Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi khalayak.

# EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME EFOOTBALL 2022 MOBILE MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)

**Muhammad Shefa Reynaldi (09031381823080)**

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

E-mail: m.shefareynaldi29@gmail.com

## **Abstrak**

Game adalah sebuah platform hiburan pada dasarnya game digunakan untuk mengisi sela waktu kosong namun seiring dengan waktu sekarang. Game eFootball 2022 Mobile atau lebih dikenal dengan sebutan PES (Pro Evolution Soccer) merupakan game yang mempunyai jenis game sport dan memiliki fitur multiplayer online. Maka dari itu, peneliti menilai adanya pengaruh terhadap 3 dampak komponen yaitu the core questionnaire, the social presence, dan the post-game dalam penurunan rating permainan eFootball 2022 mobile. Dengan adanya permasalahan ini, sehingga diperlukan suatu evaluasi terhadap UX pada game eFootball 2022 mobile guna menemukan penyebab menurunnya pengguna dari game eFootball 2022 Mobile. Sehingga, metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode evaluasi yang secara khusus digunakan untuk game, yaitu Game Experience Questionnaire. Dengan adanya komponen yang memiliki nilai aspek tinggi seperti halnya pada core module terdapat aspek positive affect, social presence module terdapat empathy dan post game module terdapat positive experience. Berdasarkan dari ketiga komponen GEQ bahwa responden atau pengguna memiliki experience yang cukup baik namun terdapat kendala pada ketegangan dan alur terhadap pemain sehingga memberikan sedikit perasaan negatif kepada pengguna lain.

**Kata Kunci:** GEQ, Game Experience Questionnaire, Pengalaman Pengguna, eFootball



**EVALUATION OF USER EXPERIENCE IN THE EFOOTBALL 2022  
MOBILE GAME USING THE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE  
(GEQ) METHOD**

**Muhammad Shefa Reynaldi (09031381823080)**

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

E-mail: m.shefareynaldi29@gmail.com

**Abstract**

*Games are an entertainment platform, basically games are used to fill empty time but along with the current time, games are a popular activity among young people although usually people play games just to relieve stress, there are still some people who are serious about playing games or participating in competitions. The eFootball 2022 Mobile game or better known as PES (Pro Evolution Soccer) is a game that has a type of sport game and has online multiplayer features. Therefore, the researcher assessed the effect of the 3 component impacts, namely the core questionnaire, the social presence, and the post-game in decreasing the rating of the eFootball 2022 mobile game. With this problem, an evaluation of the UX of the eFootball 2022 mobile game is needed to find the cause of the decline in users of the eFootball 2022 Mobile game. Thus, the evaluation method used in this study is an evaluation method that is specifically used for games, namely the Game Experience Questionnaire. With components that have high aspect values, as in the core module, there are positive affect aspects, the social presence module has empathy and the post game module has positive experience. Based on the three components of GEQ, respondents or users have a fairly good experience but there are obstacles in the tension and flow of players so that it gives a little negative feeling to other users.*

**Keywords:** *GEQ, Game Experience Questionnaire, Pengalaman Pengguna, eFootball*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
Abstrak .....	viii
Abstract .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	A
1.1 Latar Belakang.....	A
1.2 Rumusan Masalah .....	D
1.3 Tujuan Penelitian.....	D
1.4 Manfaat Penelitian.....	E
1.5 Batasan Masalah.....	E
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 <i>Game eFootball 2022 Mobile</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Simulasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 <i>User Interface (UI)</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Pengertian <i>User Experience (UX)</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Metode <i>Game Experience Questionnaire</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1 The Core Questionnaire .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.5.2	<i>The Social Pressence Module</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.3	<i>The Post Game Module</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6	<i>Player Experience</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7	Penelitian Sebelum .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8	<i>Tools</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.1	SPSS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9	Cara Menghitung Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Tahapan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Studi Literatur.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Penyusunan Instrumen GEQ .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4	Metode Pengambilan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1	Jenis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2	Sumber Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.3	Penyebaran Kuesioner <i>Game Experience Questionnaire</i> (GEQ) <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
3.5	Skala Likert .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6	Skala Hasil Analisis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7	Skenario Evaluasi <i>Game eFootball 2022 Mobile</i> <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
3.8	Analisis Hasil Skenario <i>User Experience Game eFootball 2022 Mobile</i> <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
3.9	Pengambilan Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Evaluasi Game.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1	Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2	Uji Reliabilitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.2	Analisis Hasil.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Statistik Hasil <i>The Core Questionnaire Module</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Statistik Hasil <i>The Social Presence Module</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3	Statistik Hasil <i>The Post Game Module</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4	Statistik Hasil <i>User Experience</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Aplikasi eFootball 2022 Mobile di Playstore **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Ulasan dari pengguna terhadap *game eFootball 2022 mobile* .. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Tampilan awal *game* ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 4 Tampilan menu *game* ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 5 Tampilan saat bermain ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 6 Tampilan *pause game*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 7 Tampilan hasil akhir *game* ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 Alur penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata *Core Module* **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata *Social Presence Module*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata *Post Game Module*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata Komponen GEQ ..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Core Module</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 <i>Social Presence Module</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 <i>Post Game Module</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 4 <i>Komponen Core Module</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 5 <i>Komponen Social Presence Module</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.6 <i>Komponen Post Game Module</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 <i>Uji Validitas</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 <i>Uji Reliabelitas</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SK TA.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing I**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Halaman Rekomendasi Sidang Kompre**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Verifikasi Suliet.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Verifikasi Hasil Turnitin.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Form Revisi Ujian Komprehensif.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 Kuisisioner Pada Google Formulir.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Data Responden.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Hasil Data Responden Kuisisioner (Core Module)**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Uji Data Cronbach's Alpha dan Uji Korelasi (Core Modul).... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Hasil Data Responden Kuisisioner (Social Presence)**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12 Uji Data Cronbach's Alpha dan Uji Korelasi (Social Presence).....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13 Hasil Data Responden Kuisisioner (Post Game)**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14 Uji Data Cronbach's Alpha dan Uji Korelasi (Post Game)..... **Error! Bookmark not defined.**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* adalah sebuah *platform* hiburan pada dasarnya *game* digunakan untuk mengisi sela waktu kosong namun seiring dengan waktu sekarang, *game* adalah kegiatan yang populer di kalangan anak muda meski biasanya orang bermain *game* hanya untuk menghilangkan stres, masih ada beberapa orang yang serius bermain *game* atau mengikuti kompetisi. Fenomena inilah yang memunculkan istilah “*Electronic Sport*” atau lebih dikenal dengan istilah “*eSports*”. Arti *eSport* juga ditujukan kepada permainan kompetisi yang biasanya melibatkan penonton (Freeman & Wohn, 2017).

*eFootball 2022 Mobile* biasa dikenal dengan sebutan PES atau *Pro Evolution Soccer* merupakan sebuah *platform game* bertemakan *sport game* yang biasanya mempunyai sebuah fitur bersifat *one versus one online*. *Pro Evolution Soccer* (PES) sendiri sudah lama dikenal di kalangan gamer konsol. Pada 10 September 2019, pengembang PES KONAMI merilis *game mobile* PES 2020 di seluruh dunia. Pada *game mobile* PES 2020 ini, terdapat perbaikan pada mekanisme *dribbling* seperti *console* sehingga *gameplay* memiliki *gameplay* yang lebih mirip dengan *console* sehingga dapat diperoleh pengguna baru. Namun sepertinya *game* PES *mobile* telah berganti nama pada tahun 2021 menjadi *eFootball PES 2021 mobile*, tidak hanya itu KONAMI juga secara resmi menjatuhkan nama PES pada akhir tahun 2021 dan berganti nama menjadi *eFootball 2021 Mobile* dan sekarang menjadi *eFootball 2022 Mobile* seiring berjalannya waktu. Pengguna aplikasi *game eFootball 2022*



*Mobile* ini juga memberikan respon yang negatif saat memainkan *game* ini dari beberapa tanggapan yang ada di Playstore dan *game eFootball 2022 Mobile* di pasar aplikasi *mobile* ini mendapatkan peringkat kurang dari 4 bintang di toko aplikasi.

Perkembangan dalam penggunaan aplikasi *mobile* sangat kompetitif di masa kini, terutama terkait ragam aplikasi baru. Pada dasarnya pengguna ingin menggunakan aplikasi dengan tidak adanya pengenalan aplikasi yang panjang untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi yang mudah, dan cepat oleh pengguna untuk merangsang pengalaman pengguna. Baiknya *system* aplikasi yang dirancang namun adanya kesusahan dalam penggunaan untuk memahami dan menggunakannya, menyebabkan penggunaan *system* yang salah atau jarang, sehingga merugikan organisasi untuk menggunakannya. Untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik, diperlukan evaluasi.

Selama pengembangan *game*, keistimewaan dalam pengalaman penggunaan aplikasi *game* adalah sebuah alasan penting bagi keberhasilan besar *game* digital secara umum (Hakiki et al., 2019). Bagi pengguna baru *game eFootball 2022 mobile*, ketika terjadinya perubahan sistem atau perubahan platform, interaksi dan pengguna baru.

Oleh sebab itu, peneliti menilai adanya pengaruh terhadap 3 dampak komponen yaitu *the core questionnaire*, *the social presence*, dan *the post-game* dalam penurunan rating permainan *eFootball 2022 mobile*. Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat mengetahui permasalahan yang muncul berdasarkan sejauh mana masalah dan jenis masalah dalam tugas yang diberikan dan membuat saran perbaikan yang dapat diajukan.

Melihat adanya masalah tersebut, penulis bermaksud menemukan apa penyebab penurunan pengguna dari game *eFootball 2022 Mobile*. Maka dari itu perlu dilakukannya evaluasi pada *user experience game* tersebut. Pada dasarnya, dalam sebuah game, pengalaman pengguna lebih diutamakan daripada *usability*.

Fungsi terkait penggunaan aplikasi *game* biasanya disengaja untuk dirancang sulit dipergunakan, terkait pada maksud yang akan diperoleh dari tahap *design*. Hal ini merupakan sebuah faktor yang nantinya akan memberikan perbedaan antara *game software* dengan *game digital* (Lennart, 2011).

Oleh sebab itu, dengan digunakannya metode evaluasi dalam penelitian ini adalah metode evaluasi yang dirancang secara spesifik untuk *game* seperti *game experience questionnaire (GEQ)*.

*Game experience questionnaire (GEQ)* akan mengevaluasi pengalaman pengguna pada sebuah *game eFootball 2022 Mobile* dengan menggunakan *survey* pada pengguna yang telah memainkan *game eFootball 2022 Mobile* dengan menggunakan sebuah kuesioner yang akan mempertanyakan mengenai hal apa saja yang telah dirasakan pengguna pada saat memainkan *game* tersebut, kemudian dari data kuesioner tersebut akan diolah dengan menggunakan sebuah sistem penilaian yang sudah disediakan.

*Game experience questionnaire (GEQ)* dipilih karena konsisten dengan metodologi yang dipergunakan dalam penelitian ini guna menilai pengalaman atau pengetahuan pengguna dalam *game platform* ini berfokus pada pengalaman atau pengetahuan pengguna dalam *game*. Metode sejenis ini akan mengevaluasi

pengalaman pemain *game* yang dialami berdasarkan beberapa faktor (seperti keterampilan, pengaruh positif, tantangan).

Ada beberapa penelitian terkait penggunaan *game experience questionnaire* yang telah dilakukan diantaranya, (Hakiki et al., 2019) mengenai evaluasi *user experience* pada *game* *PUBG Mobile* dengan metode *Game Experience questionnaire* dan (Rizky Akbar et al., 2018) mengenai Evaluasi *user experience* pada *game* *Hearthstone* dengan metode *Game Experience Questionnaire* yang memberikan sebuah penjelasan bahwa metode ini cocok untuk para pengguna karena dapat mengeksplorasi proses kognitif pengguna saat menggunakan sistem untuk pertama kalinya.

Dari penjelasan yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti mengambil judul penelitian yaitu “Evaluasi *User Experience* Pada *Game eFootball 2022 Mobile* Menggunakan Metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)*”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, ada beberapa hal permasalahan mengenai *game eFootball 2022 Mobile* sebagai berikut:

1. Bagaimana cara atau tahap melakukan evaluasi *user experience* pada *game eFootball 2022 Mobile* dengan menggunakan metode *game experience questionnaire (GEQ)*.
2. Bagaimana hasil dari analisis *user experience* dengan menggunakan metode *game experience questionnaire (GEQ)* pada aplikasi *game eFootball 2022 Mobile* ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis memiliki tujuan dari pelaksanaan penelitian ini

1. Untuk mengetahui cara atau tahap melakukan evaluasi *user experience*

pada game *eFootball 2022 Mobile* dengan menggunakan metode *game experience questionnaire* (GEQ).

2. Untuk mengetahui hasil dari penilaian *user experience* dari aplikasi game *eFootball 2022 Mobile* dengan menggunakan metode *game experience questionnaire* (GEQ).

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dengan melaksanakan penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Guna untuk melihat dampak dari permainan game *eFootball 2022 Mobile*.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan pengalaman pengguna *game*.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Dibawah ini merupakan batasan masalah dari *game user experience* menggunakan metode GEQ yang akan dijelaskan berguna untuk menghindari hal yang mungkin menyimpang dari masalah yang ada:

1. Penelitian ini hanya menggunakan metode *game experience questionnaire* (GEQ).
2. Responden penelitian ini adalah pengguna/pemain game *eFootball 2022 Mobile*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, A. L., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 11, E-ISSN : 2548-964X, 5862-5870.
- Agarina, M., Sutedi, & Karim, A. S. (2019). Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, Vol. 1, 192-200.
- Audi, M., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Analisis Aspek Usability dan User Experience Website dan Aplikasi Mobile Radio Streaming (Studi Pada Website dan Aplikasi Mobile Radio Prambors). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 12, E-ISSN : 2548-964X, 6391-6400.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, Vol. 6, No. 1, E-ISSN : 2460-5255, 69-78.
- Izabal, S. V., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 9, E-ISSN : 2548-964X, 3224-3232.
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). EVALUASI PENGGUNAAN SLiMS PADA E-LIBRARY DENGAN MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 8, No. 2, E-ISSN : 2528-6579, 319-327.

- MZ, Y. (2016). EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING. *Jurnal Informasi Interaktif*, Vol. 1, No. 1, E-ISSN : 2527-5240, 34-43.
- Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA E-COMMERCE SOCIOLLA.COM MENGGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 1, No. 2, 57-62.
- Nurhayati, D., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 4, E-ISSN : 2548-964X, 3771-3780.
- Rafi, M. A. (2019). LKP: Perancangan User Interface Media Informasi Internal pada PT. Semen Indonesia. *Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya*, 1-83.
- Rizky, F. N. (2021). MATIC INJECTION MOTOR COMPONENT RECOGNITION LEARNING APPLICATION USING AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY. *UNSRAT Repository*, 1-10.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, Vol. 4, No. 3, E-ISSN : 2655-5263, 210-213.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *TEKNIKA*, Vol. 7, No. 1, E-ISSN : 2549-8045, 50-59.
- Saputra, H., & Falah, M. (2020). Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Stmik Palcomtech Palembang Menggunakan Metode User

Experience Questionnaire (UEQ). *Doctoral dissertation, STMIK Palcomtech.*

Surahman, M., Widiyasono, N., & Gunawan, R. (2021). ANALISIS USABILITY DAN USER EXPERIENCE APLIKASI KONSULTASI KESEHATAN ONLINE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. *Jurnal Siliwangi, Vol.7, No.1, E-ISSN : 2615-4765, 1-8.*

Ummah, L. D. (2018). RANCANG BANGUN E-COMMERCE PADA TOKO KERUDUNG NURI COLLECTION BERBASIS CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA, Vol. 12, No. 2, E-ISSN : 2614-5405, 10-17.*

Widyastuti, D. A. (2018). EFEKTIVITAS TAGLINE #DijaminOri TERHADAP BRAND AWARENESS E-COMMERCE JD.ID. *Journal of Entrepreneurship, Management, and Industry (JEMI), Vol. 1, No. 4, 211-225.*

Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA E-LEARNING DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNARE (UEQ). *Jurnal Mantik Penusa Vol. 2, No. 2, E-ISSN : 2580-9741, 146-151.*