

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGEND  
MENGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE  
(GEQ)**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi Bilingual  
Jenjang Sarjana**



Oleh

**M. Reza Pandu Wijaya**

**NIM 09031381823119**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
DESEMBER 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGEND  
MENGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE  
(GEQ)**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi Bilingual**

**Jenjang Sarjana**

**Oleh**

**M Reza Pandu Wijaya**

**NIM 09031381823119**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Sistem Infomasi**



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

**Palembang, 09 Desember 2022**

**Pembimbing I,**

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

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 09 Desember 2022

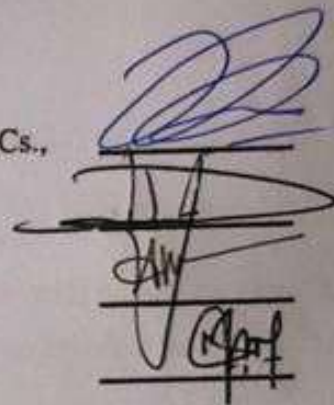
Nama : M. Reza Pandu Wijaya

NIM : 09031381823119

Judul : Evaluasi User Experience Pada Game Mobile Legend  
Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)

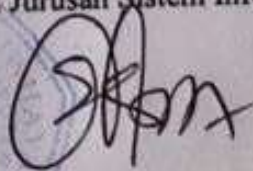
Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Pacu Putra Suarli, B.Cs., M.Cs.,
2. Ketua : .Dr. Ali Ibrahim, M.T.
3. Penguji 1 : Allsela Meiriza, M.T
4. Penguji 2 : Putri Eka Sevdiyuni, M.T.



Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.  
NIP. 197811172006042001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Reza Pandu Wijaya  
NIM : 09031381823119  
Prodi : Sistem Informasi Bilingual  
Judul Skripsi : Evaluasi User Experience Pada Game Mobile Legend  
Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire  
(GEQ)

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin* : 8%

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, 09 Desember 2022  
Penulis,



**M. Reza Pandu Wijaya**  
**NIM.09031381823119**

## 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 Legend Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)”** 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 pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat selesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi dan Pembimbing Akademik.
4. Bapak Pacu Putra Suarli, M.CS., CHFI. Selaku dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam memimbing penulis, memberikan masukan serta ide yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat di selesaikan.

5. Semua dosen dan staf pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Sahabat dan teman terbaik Fariz, Ardin, Gilang, Thareq, Shefa, Fadil, Nafil, dan Dayat.
7. Teruntuk Annisa Barafsya Shafa sebagai partner bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan kemampuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu segala masukan, kritik serta saran yang sifatnya membangun sangat diperlukan. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Palembang, 09 Desember 2022

Penulis



M. Reza Pandu Wijaya  
NIM.09031381823119

# EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGEND MENGGUNAKAN METODE *GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (GEQ)

Oleh

**M. Reza Pandu Wijaya**  
**09031381823119**

## ABSTRAK

Kesuksesan Mobile Legend Bang Bang sebagai game *esport* populer saat ini tak lepas dari faktor *user experience*-nya. *User experience* merupakan interaksi antara pengguna dan produk atau sistem yang mereka gunakan. Dalam pengembangan suatu sistem dibutuhkan suatu analisis pengalaman pengguna yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan loyalitas pengguna. Pengalaman pengguna dalam bermain video game disebut sebagai *player experience*. Namun sayangnya, sebagai sebuah *game*, Mobile Legend memiliki beberapa kekurangan, salah satu kekurangan utamanya adalah tingginya tingkat kesulitan bagi pemain baru. Melihat adanya masalah tersebut, mengevaluasi apa penyebab penurunan pengguna dari *game* Mobile Legend. Maka perlu dilakukan sebuah evaluasi terhadap *user experience* pada *game* terkait secara fundamental dalam sebuah *game*, *user experience* lebih diutamakan dibandingkan dengan *usability*. *Game Experience Questionnaire* mencakup banyak bagian dari pengalaman bermain *game* digital yang sudah diidentifikasi dari mengevaluasi pengalaman pemain secara teori. GEQ dipilih karena instrumen ini sesuai dengan metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada sebuah *game*. Instrumen ini fokus hanya pada pengalaman pengguna pada sebuah *game* tidak untuk produk lainnya. Instrumen ini menilai pengalaman bermain yang dirasakan oleh pengguna yang didasarkan pada sejumlah item (seperti pengaruh positif, kompetensi, tantangan). Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 200 responden yang belum mengetahui dan belum pernah memainkan *game* Mobile Legend. Perlunya perbaikan oleh developer terkait *game* setelah dilakukannya penelitian ini di beberapa bagian dalam *game* yang memiliki penilaian user atau responden dengan nilai reliabilitasnya yang sedikit.

**Kata kunci:** *Mobile Legend, User Experience, Game Experience Questionnaire*

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

Oleh

**M. Reza Pandu Wijaya  
09031381823119**

**ABSTRACT**

*The success of Mobile Legend Bang Bang as a popular esports game today cannot be separated from the user experience factor. User experience is the interaction between users and the products or systems they use. In developing a system, an analysis of user experience is needed which is used to increase user satisfaction and user loyalty. The user experience in playing video games is called the player experience. But unfortunately, as a game, Mobile Legend has several shortcomings, one of the main shortcomings is the high level of difficulty for new players. Seeing this problem, evaluate what causes the decrease in users from the Mobile Legend game. So it is necessary to do an evaluation of the user experience on the game related fundamentally in a game, user experience is prioritized over usability. The Game Experience Questionnaire covers many parts of the digital gaming experience that have been identified from evaluating the player experience in theory. GEQ was chosen because this instrument is in accordance with the method used in research to evaluate user experience in a game. This instrument focuses only on user experience on a game not for other products. This instrument assesses the user's perceived playing experience based on a number of items (such as positive influence, competence, challenge). The number of respondents used in this study were 200 respondents who did not know and had never played the Mobile Legend game. The need for improvements by game-related developers after doing this research in several parts of the game that have user or respondent ratings with little reliability values.*

**Keywords:** *Mobile Legend, User Experience, Game Experience Questionnaire*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian .....	4
1.3 Manfaat Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Game Mobile Legend BANG BANG .....	5
2.2 Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) .....	7
2.3 User Interface (UI) .....	7
2.4 Pengertian User Experience (UX) .....	7
2.5 Metode Game Experience Questionnaire .....	8
2.5.1 The Core Questionnaire .....	9
2.5.2 The Social Presence Module .....	9
2.5.3 The Post Game Module.....	10
2.6 Metode Penelitian Kuantitatif.....	10
2.7 Penentuan Jumlah Responden .....	10
2.8 Penelitian Sebelumnya .....	11
BAB III METODELOGI PENELITIAN .....	13
3.1 Tahapan Penelitian .....	13
3.2 Studi Literatur.....	14
3.3 Penyusunan Instrumen GEQ .....	14

3.3.1	Pernyataan GEQ yang <i>Valid</i> .....	14
3.4	Metode Pengambilan Data .....	18
3.4.1	Jenis Data .....	18
3.4.2	Sumber Data.....	18
3.4.3	Rumus Slovin .....	18
3.4.4	Teknik Pengumpulan Data .....	18
3.5	Skala Likert .....	19
3.6	Skenario Evaluasi Game Mobile Legend .....	19
3.7	Analisis Hasil Skenario User Experience Game Mobile Legend.....	20
3.8	Penyusunan Rekomendasi Game Sejenis .....	21
3.9	Pengambilan Kesimpulan .....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		22
4.1	Evaluasi Game .....	22
4.1.1	Uji Validitas .....	22
4.1.2	Uji Reliabilitas.....	23
4.2	Analisis Hasil.....	23
4.2.1	Statistik Hasil The Core Questionnaire Module .....	24
4.2.2	Statistik Hasil The Social Presence Module .....	26
4.2.3	Statistik Hasil The Post Game Module .....	27
4.2.4	Statistik Hasil User Experience .....	29
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		30
5.1	Kesimpulan .....	30
5.2	Saran .....	31
DAFTAR PUSTAKA .....		33

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aplikasi Mobile Legend 2022 .....	5
Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....	13
Gambar 4. 1 Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata Core Module .....	24
Gambar 4. 2 Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata Social Presence Module .....	26
Gambar 4. 3 Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata Post Game Module.....	27
Gambar 4. 4 Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata Komponen GEQ.....	29

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pernyataan GEQ – Core Module.....	14
Tabel 3. 2 GEQ – Social Presence Module.....	15
Tabel 3. 4 GEQ – Post Game Module.....	16
Tabel 4. 1 Uji Validitas .....	22
Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas .....	23

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK TA .....	A-1
Lampiran 2 Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing I .....	B-1
Lampiran 3 Halaman Rekomendasi Sidang Kompre .....	C-1
Lampiran 4 Verifikasi Suliet .....	D-1
Lampiran 5 Verifikasi Hasil Turnitin .....	E-1
Lampiran 6 Form Revisi Ujian Kompre .....	F-1
Lampiran 7 Kuisisioner Pada Google Formulir .....	G-1
Lampiran 8 Data Responden .....	G-8
Lampiran 9 Hasil Data Responden Kuisisioner (Core Module) .....	H-1
Lampiran 10 Uji Data Cronbach's Alpha Dan Uji Korelasi (Core Modul) .....	H-2
Lampiran 11 Hasil Data Responden Kuisisioner (Social Presence) .....	H-4
Lampiran 12 Uji Data Cronbach's Alpha Dan Uji Korelasi (Social Presence) .....	H-5
Lampiran 13 Hasil Data Responden Kuisisioner (Post Game) .....	H-6
Lampiran 14 Uji Data Cronbach's Alpha Dan Uji Korelasi (Post Game) .....	H-8

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Industri game adalah sebuah industri yang merupakan pendapatan senilai jutaan dolar (Nazirah, 2014). Selain pendapatannya yang senilai jutaan dolar, bermain game ialah aktivitas yang populer bagi anak muda. Walaupun orang biasanya bermain game hanya sekedar melepas stres, jumlah orang yang bermain game secara bersungguh-sungguh, atau lebih tepatnya kompetitif ternyata relatif banyak. realitanya hal itu mendorong terciptanya sebuah istilah “Electronic Sport” atau biasa dianggap “eSport”. Pengertian eSport umumnya merujuk pada permainan game kompetitif yang melibatkan penonton. Penelitian akademis terhadap eSport ketika ini berpusat di permainan game kompetitif menjadi peristiwa budaya pada era sekarang.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah salah satu aliran di video game, permainan dimainkan secara berkelompok membuat 2 tim yang tidak sama. Setiap pemain mengontrol sebuah karakter yang dianggap “Hero” yang bertujuan buat menghancurkan markas tim musuh. Game bergenre MOBA menyampaikan suasana kompetisi yang kompeten terhadap pengguna sebagai akibatnya memberikan pengalaman yang tidak sama pada pengguna.

Dari aneka macam permainan eSport yang waktu ini sedang terkenal, Mobile Legend Bang Bang adalah salah satu eSport yang relatif terkenal. menjadi sebuah eSport, Mobile Legend Bang Bang mampu dibilang artinya sebuah game yang sangat sukses. Kesuksesan Mobile Legend Bang Bang menjadi

game esport terkenal waktu ini tidak terlepas pada faktor user experience-nya. User experience adalah hubungan antara pengguna serta produk atau sistem yang mereka terapkan,

Pada pengembangan suatu sistem diperlukan suatu analisis pengalaman pengguna yang diterapkan buat menaikkan kepuasan pengguna serta loyalitas pengguna. Pengalaman pengguna pada bermain video game dianggap menjadi player experience. pada pengembangan sebuah game, keunikan pengalaman bermain game ialah salah satu alasan krusial bagi kesuksesan akbar game digital di umumnya.

Tetapi sayangnya, menjadi sebuah game, Mobile Legend mempunyai beberapa kekurangan, salah satu kekurangan utamanya ialah tingginya taraf kesulitan bagi pemain baru (Joshua, 2017). Salah satu elemen kunci kesuksesan industri game ialah pengalaman yang dirasakan pemain ketika bermain sebuah game (Yen, 2017). Bila pemain kesulitan buat memainkan sebuah game, padahal ia baru memainkan game tersebut, maka hal ini bisa menyebabkan keengganan pemain buat melanjutkan bermain game tadi sebab pengalaman kurang menyenangkan yang ia dapatkan. sebagai akibatnya mengakibatkan problem penurunan pemain.

Melihat adanya problem tadi, penulis bermaksud menemukan apa penyebab penurunan pengguna di game Mobile Legend. Maka perlu dilakukan sebuah penilaian terhadap user experience di game terkait. Secara fundamental, pada sebuah game, user experience lebih diutamakan dibandingkan menggunakan usability.

Fungsi yang bekerjasama menggunakan gameplay terkadang sengaja dirancang sulit buat dipergunakan, tergantung asal tujuan yang ingin dicapai asal desain tadi. Inilah faktor primer yang membedakan antara aplikasi serta game digital (Lennart, 2011). sebab itulah, metode penilaian yang akan dipergunakan pada penelitian ini adalah metode penilaian yang secara spesifik dirancang buat game, yaitu Game Experience Questionnaire.

Game Experience Questionnaire mencakup besar bagian berasal pengalaman bermain game digital yang telah diidentifikasi berasal mengevaluasi pengalaman pemain secara teori (Ijsselteijn, 2007). Game Experience Questionnaire mengevaluasi user experience sebuah game melakukan interview di pemain yang sudah memainkan game tadi memakai sebuah kuesioner yang menanyakan apa saja yang dirasakan pemain ketika memainkan game tadi, kemudian data berasal survey tadi diolah memakai sistem evaluasi yang telah tersedia. GEQ dipilih lantaran instrumen ini sinkron menggunakan metode yang dipergunakan dalam penelitian buat mengevaluasi pengalaman pengguna di sebuah game. Instrumen ini fokus hanya di pengalaman pengguna di sebuah game tidak buat produk lainnya. Instrumen ini menilai pengalaman bermain yang dirasakan sang pengguna yang berdasarkan di sejumlah item (mirip efek positif, kompetensi, tantangan). Beberapa penelitian sudah dilakukan terkait penggunaan Game Experience Questionnaire antara lain, Iwan Prasetyo Hakiki (2019) yang berjudul penilaian User Experience di game PUBG Mobile memakai metode Game Experience Questionnaire serta Naufal Rizky akbar (2019) yang berjudul penilaian user experience di game Hearthstone memakai metode Game Experience Questionnaire mendeskripsikan bahwa metode ini cocok buat para



pengguna sebab bisa menggali proses kognitif pengguna saat pertama kali memakai sistem. Dari penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengangkat judul penelitian yaitu **“Evaluasi User Experience Pada Game Mobile Legend Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire GEQ”**

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil user experience game Mobile Legend menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ).

## **1.3 Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Dapat melihat dampak dari permainan game Mobile Legend Bang Bang.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan pengalaman pengguna game bergenre MOBA.

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah yang akan diuraikan bertujuan untuk menghindari hal-hal yang dapat menyimpang dari permasalahan yang ada :

1. Penelitian ini hanya menggunakan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)*.
2. Responden penelitian ini adalah pengguna/pemainbaru game *Mobile Legend*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bailey, D. 2020. *Raft's Steam Player Count Shoots Up 1300% After Chapter 2 Update*. [online] Tersedia di: <https://www.pcgamesn.com/raft/steamchapter-2> [Diakses pada 10 Februari 2020].
- Joshua C., 2017. *New Hearthstone Expansion Could Make Things Harder On New Players*. [Online] Tersedia di: <<https://kotaku.com/new-hearthstoneexpansion-could-make-things-harder-on-n-1820962999>> [Diakses 15 Desember 2017]
- Ijsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A. W., & Poels, K. 2013. *The Game Experience Questionnaire*. Eindhoven University of Technology.
- Ijsselsteijn, W. A., van den Hoogen, W., Klimmt, C., de Kort, Y. W. A., Lindley, C., Mathiak, K., Poels, K., Ravaja, N., Turpeinen, M., Vorderer, P. 2008. *Measuring the Experience of Digital Game Enjoyment*. Proceedings of Measuring Behavior.
- Ijsselsteijn, W.A., De K., Y.A.W. & Poels, K., 2007. *Game Experience Questionnaire*. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven. *Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 6(1), pp. 64-79
- Nazirah M. S., Othman T., Tengku P. N., Adura A. Z., & Roselan B, 2014. *Male Students and Digital Game: Reason, Motivation and Feeling*. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 4, No. 1, February 2014.
- Cresswell, J. W., 2012. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Edisi ketiga penyunt. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ijsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A. W., Poels, K., Jurgelionis, A., & Belloti, F. 2007. *Characterising and Measuring User Experiences in Digital Games*. *Applied Mechanics-transactions of The Asme – J APPL MECH*.

- Yen L. P., Rendy W., Michael P. S., Michael R. C., & Andry C., 2017. *Location based game to enhance player's experience in survival horror game*. 2nd International Conference on Computer Science and Computational Intelligence 2017, 13-14 Oktober 2017, Bali: Indonesia.
- Cresswell, J. W. 2008. *Educational Research, Planning, Conducting, and Evaluating Qualitative dan Quantitative Approaches*, London Sage Publications