

**ANALISIS KUALITAS *GAME* DIGITAL PUBG  
MOBILE MENGGUNAKAN *GAME-DESIGN FACTOR*  
QUESTIONNAIRE**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Peneliti**

Pebrian Hartariadi  
161709088

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
Agustus 2020**

# HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS KUALITAS GAME DIGITAL PADA GAME PUBG MOBILE MENGGUNAKAN  
GAME-DESIGN FACTOR QUESTIONNAIRE

yang disusun oleh

PEBRIAN HARTARIADI

161709088

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 25 Juni 2021

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.	Telah menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Penguji 2	: Elisabeth Marsella	Telah menyetujui
Penguji 3	: Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S.Kom., M.Eng.	Telah menyetujui

Yogyakarta, 25 Juni 2021

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

Ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

# LEMBAR PENYATAAN

## Originalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Pebrian Hartariadi  
NPM : 161709088  
Program Studi : Sistem informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri  
Judul Penelitian : Analisis Kualitas *Game* Digital PUBG menggunakan *Game-Design Factor Questionnaire*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Tanggal Bulan Tahun  
Yang menyatakan,

Pebrian Hartariadi  
161709088

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Analisis Kualitas *Game* PUBG menggunakan *Game-Design Factor Questionnaire*” dengan baik. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat agar dapat mencapai gelar Sarjana Komputer di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan dan dorongan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orangtua, yang telah memberikan dukungan, perhatian dan mendoakan penulis dalam sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberikan masukan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M, selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan masukan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Aloysius Bagas Pradipta, S.Kom., M.Eng, selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing, memberikan masukan dan motivasi kepada penulis mulai dari awal perkuliahan sampai penyelesaian tugas akhir ini.
7. Teman-teman seperjuangan Program Studi Sistem Informasi angkatan 2016 yang telah berjuang bersama dan saling memotivasi.

8. Agatha Puspitasari yang telah memberikan dukungan, motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Ardianthy wulan Sari yang telah memberikan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Dan kepada semua pihak, teman-teman, sahabat, saudara yang tidak bisa disebutkan satu-satu yang selalu memberikan semangat dan menemani keseharian penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Tuhan memberkati kita semua.

Kiranya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca maupun penulis lainnya.

Terima Kasih.



Yogyakarta, Desember 2020

Pebrian hartariadi

161709088

## ABSTRAK

### ANALISIS KUALITAS GAME DIGITAL PUBG MENGGUNAKAN GAME- DESIGN FACTOR QUESTIONNAIRE

PUBG merupakan salah satu *game* yang bergenre *battle-royal*, *Game* ini berjenis *First Person Shooter* dan *Third-Person Shooter*. Genre utama pada permainan *PUBG Mobile* adalah *Battle Royale*. *Battle royale* termasuk kedalam genre permainan yang masih baru, namun kehadirannya sudah sangat digemari oleh para pemainnya sehingga banyak developer berlomba-lomba untuk membuat *game* dengan genre ini. Saat ini *PUBG* mengalami penurunan peringkat sebagai *game* terpopuler secara keseluruhan dan juga dalam genre "*Battle Royale*". Agar *game* *PUBG Mobile* dapat bertahan dan unggul terhadap para kompetitornya, perlu dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi nilai dari kualitas *game* *PUBG mobile* agar pihak pengembang dapat meningkatkan kualitas dari *game* *PUBG mobile*. Kebutuhan kualitas untuk *game* dibentuk untuk menjadi acuan dalam membangun sebuah produk dengan kualitas yang baik. Analisis kualitas *game* digital pada penelitian ini menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire*. Analisis dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil dari pengolahan data berdasarkan item kuisioner dan berdasarkan kategori faktor untuk mengetahui faktor-faktor apasaja yang perlu untuk dilakukan peningkatan pada *game* *PUBG Mobile*. Hasilnya terdapat 8 kategori faktor yang memperoleh nilai sangat baik dan 4 kategori faktor yang masuk kedalam kategori perlu untuk dilakukan peningkatan.

**Kata kunci:** *PUBG ; Kualitas; Game digital; Game-Design Factor Questionnaire*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PENYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1 .....	1
LATAR BELAKANG .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 PERTANYAAN PENELITIAN .....	3
1.4 BATASAN MASALAH.....	3
1.5 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.7 BAGAN KETERKAITAN .....	4
BAB 2 .....	5
TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1. STUDI SEBELUMNYA.....	5
2.2. DASAR TEORI .....	10
2.2.1. <i>PUBG Mobile</i> .....	10
2.2.2. <i>Game-Design Factor</i> .....	10
2.2.2.1. <i>Game Goals</i> .....	12
2.2.2.2. <i>Game Mechanism</i> .....	13
2.2.2.3. <i>Interaction</i> .....	13
2.2.2.4. <i>Freedom</i> .....	13

2.2.2.5. <i>Game Fantasy</i> .....	14
2.2.2.6. <i>Narrative</i> .....	14
2.2.2.7. <i>Sensation</i> .....	14
2.2.2.8. <i>Game Value</i> .....	15
2.2.2.9. <i>Challenge</i> .....	15
2.2.2.10. <i>Sociality</i> .....	16
2.2.2.11. <i>Mystery</i> .....	16
<b>BAB 3</b> .....	<b>17</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>17</b>
3.1. Waktu Penelitian.....	17
3.2. Lokasi Penelitian.....	17
3.3. Metode Penelitian .....	17
3.4. Tahapan Penelitian.....	18
3.4.1. Studi Literatur .....	18
3.4.2. Penentuan Populasi dan Sampel .....	19
3.4.3. Perancangan Skenario Pengambilan Data.....	19
3.4.4. Pengambilan Data .....	22
3.4.5. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	22
3.4.5.1. Uji Validitas.....	22
3.4.5.2. Uji Reliabilitas .....	23
3.4.6. Pengolahan Data .....	23
3.4.7. Analisis .....	24
<b>BAB 4</b> .....	<b>25</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>25</b>
4.1 Demografi Responden.....	25
4.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	26



4.2.1	Uji Validitas .....	26
4.2.2	Uji Reliabilitas .....	27
4.3	Hasil Pengolahan data .....	28
4.3.1	Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Item Kuesioner .....	30
4.3.2	Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Faktor .....	33
4.4	Hasil Analisis Data .....	34
4.4.1	<i>Game Goals</i> .....	34
4.4.2	<i>Game Mechanism</i> .....	35
4.4.3	<i>Interaction</i> .....	36
4.4.4	<i>Freedom</i> .....	36
4.4.5	<i>Game Fantasy</i> .....	37
4.4.5.1	<i>Narrative</i> .....	38
4.4.6	<i>Sensation</i> .....	39
4.4.7	<i>Game Value</i> .....	39
4.4.8	<i>Challenge</i> .....	40
4.4.9	<i>Sociality</i> .....	41
4.4.10	<i>Mystery</i> .....	41
4.4.11	<i>Flow</i> .....	42
BAB 5	.....	44
KESIMPULAN DAN SARAN	.....	44
5.1	Kesimpulan .....	44
5.2	Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA	.....	46
LAMPIRAN	.....	49
	Hasil Uji Reliabilitas .....	49
	Hasil pengambilan data kuisisioner .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.7.1 Diagram Keterkaitan.....	4
Gambar 2.2.1 Kategori Faktor.....	11
Gambar 3.4.1 Tahapan Metodologi penelitian .....	18



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1 Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 3.4.3.1 <i>Game-Design</i> factor Questionnaire .....	20
Tabel 4.1.1 Kriteria Responden .....	25
Tabel 4.2.1.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas .....	26
Tabel 4.2.2.1 Reliability Statistik .....	27
Tabel 4.3.1 Kode Item <i>Game-Design</i> Factor Questionnaire.....	28
Tabel 4.3.1.1 Hasil Pengolahan Data Item Kuesioner .....	30
Tabel 4.3.2.1 Hasil Pengolahan Data Faktor Kuesioner.....	34

