

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA GAME VALORANT
DENGAN MENGGUNAKAN *GAME-DESIGN FACTORS*
*QUESTIONNAIRE***

Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Sistem Informasi



Alexander Jutawan Danny

NPM: 171709339

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

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME VALORANT DENGAN MENGGUNAKAN GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE

yang disusun oleh

ALEXANDER JUTAWAN DANNY

171709339

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 17 Januari 2022

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

Yogyakarta, 17 Januari 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

LEMBAR PENYATAAN **Orisinalitas & Publikasi Ilmiah**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alexander Jutawan Danny
NPM : 171709339
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis *User Experience* Pada *Game* Valorant dengan Menggunakan *Game-Design Factors 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, Januari 2022

Yang menyatakan,

Alexander Jutawan Danny

171709339

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul : *Analisis User Experience Pada Game Valorant Dengan Menggunakan Game-Design Factors Questionnaire*. Penyusunan dalam skripsi ini merupakan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini dan mendorong agar dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ibu Elisabeth Marsella, S.S., M.Li. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan dorongan, motivasi, dan arahan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. selaku Kaprodi Sistem Informasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan dan membagikan ilmunya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Orang tua yang senantiasa selalu membimbing dan mendoakan penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.
6. Apgractia Feroshinta Liding yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Andy Wijaya, Fathoni Taufik, dan Irvan Ananda yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman seperjuangan Program Studi Sistem Informasi angkatan 2017 yang telah berjuang bersama dan saling memotivasi.
9. 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.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis tetap mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca terkhususnya bagi penulis.

Yogyakarta, Januari 2022

Alexander Jutawan Danny

171709339

ABSTRAK

Analisis User Experience Pada Game Valorant dengan Menggunakan Game-Design Factors Questionnaire

Valorant merupakan gim digital dengan genre *FPS (First Person Shooter)* yang dirilis dan dipublikasikan pada tanggal 2 Juni 2020 oleh salah satu *developer* gim ternama asal California bernama Riot Games. Valorant telah memiliki banyak penggemar di seluruh dunia terbukti pada *website* resminya bahwa pada awal rilis dan dipublikasikannya gim ini terdapat lebih dari 15 juta pemain di seluruh dunia dengan 1,5 juta pemain aktif per harinya. Menurut *SuperData*, Valorant merupakan gim dengan pendapatan tertinggi peringkat sembilan kategori *non-mobile* dan *free-to-play* mengalahkan gim pesaingnya yaitu *Counter-Strike: Global Offensive* pada tahun 2020. Gim Valorant mendapatkan popularitas sebagai gim terbaru yang memenangkan penghargaan, untuk mengetahui mengapa gim tersebut menjadi populer maka dibutuhkan penelitian terkait pengalaman pemain atau *User Experience* karena hal ini merupakan salah satu dasar untuk melihat apakah gim tersebut sudah memenuhi kebutuhan dari para pengguna. Terdapat beberapa metode pengukuran untuk mengukur kualitas pada suatu gim, evaluasi di dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire* yang merupakan salah satu alat ukur kualitas suatu gim digital. Hasilnya terdapat 3 kategori faktor yang memperoleh nilai sangat baik dan 9 kategori faktor yang masuk kedalam kategori perlu untuk dilakukan peningkatan.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENYATAAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Bagan Keterkaitan	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Studi Sebelumnya	6
2.2. Dasar Teori	8
2.2.1 Gim Daring	8
2.2.2 Valorant	8
2.2.3 User Experience	8
2.2.4 Game Design Factor Questionnaire	9
BAB III	12
METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1. Tahapan Penelitian	12
3.1.1 Studi Literatur	13
3.1.2 Penentuan Populasi dan Sampel	13
3.1.3 Perancangan Skenario Pengambilan Data	14
3.1.4 Pengambilan Data	16
3.1.6 Uji Reliabilitas	16
3.1.7 Pengolahan Data	16
3.1.8 Analisis	17

BAB IV	18
HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Responden	18
4.2 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	19
4.2.1 Uji Validitas	19
4.2.2 Uji Reliabilitas	20
4.3 Hasil Pengolahan data	20
4.3.1 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Instrumen Kuesioner	20
4.3.2 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Faktor	24
4.4 Hasil Analisis Data	25
4.4.1 Game Goals	25
4.4.2 Game Mechanism	28
4.4.3 Interaction	29
4.4.4 Freedom	32
4.4.5 Game Fantasy	34
4.4.6 Narrative	37
4.4.7 Sensation	37
4.4.8 Game Value	39
4.4.9 Challenges	41
4.4.10 Sociality	42
4.4.11 Mystery	44
4.4.12 Flow	46
BAB V	47
KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.7.1 Bagan Keterkaitan	4
Gambar 3.1. 1 Tahapan Penelitian	12
Gambar 4.4.1. 1 Defender	25
Gambar 4.4.1. 2 Defusing	26
Gambar 4.4.1. 3 Attacker	26
Gambar 4.4.1. 4 Planting.....	27
Gambar 4.4.1. 5 Level.....	27
Gambar 4.4.1. 6 Hasil Permainan.....	28
Gambar 4.4.2. 1 Detail Senjata.....	29
Gambar 4.4.3. 1 Gambar dan Ikon	30
Gambar 4.4.3. 2 Gambar dan Ikon	31
Gambar 4.4.3. 3 Tips.....	31
Gambar 4.4.4. 1 Tampilan Senjata	32
Gambar 4.4.4. 2 Tampilan Profil.....	33
Gambar 4.4.4. 3 Peringkat Pemain Terbaik.....	33
Gambar 4.4.4. 4 Peringkat Individu	34
Gambar 4.4.5. 1 Site 1	35
Gambar 4.4.5. 2 Site 2.....	35
Gambar 4.4.5. 3 Site 3.....	36
Gambar 4.4.5. 4 Site Gim CS:GO	36
Gambar 4.4.7. 1 Interface.....	38
Gambar 4.4.7. 2 Pengaturan Grafis	39
Gambar 4.4.8. 1 Hasil Permainan (2)	40
Gambar 4.4.8. 2 Store	40
Gambar 4.4.9. 1 Misi Harian dan Mingguan	41
Gambar 4.4.9. 2 Tantangan	42
Gambar 4.4.10. 1 Chat	43
Gambar 4.4.10. 2 Voice	43
Gambar 4.4.10. 3 Fitur Party.....	44
Gambar 4.4.11. 1 Easter Egg.....	45
Gambar 4.4.11. 2 Easter Egg (2).....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. 1 Studi Sebelumnya.....	6
Tabel 3.3.1. 1 Pertanyaan	14
Tabel 4.1. 1 Responden	18
Tabel 4.2.1. 1 Uji Validitas	19
Tabel 4.2.2. 1 Uji Reliabilitas.....	20
Tabel 4.3.1. 1 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Instrumen	21
Tabel 4.3.2. 1 Hasil Pengolahan Data Faktor Kuesioner	24

