

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA GENSIN IMPACT
MENGUNAKAN METODE *GAME EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Putri Wardani

NPM: 181709954

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

yang disusun oleh

PUTRI WARDANI

181709954

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 19 Juli 2022

Dosen Pembimbing 1 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs
Dosen Pembimbing 2 : Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.

Keterangan
Telah menyetujui
Telah menyetujui

Tim Penguji
Penguji 1 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs
Penguji 2 : Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.
Penguji 3 : Findra Kartika Sari Dewi, ST., MM., MT.

Telah menyetujui
Telah menyetujui
Telah menyetujui

Yogyakarta, 19 Juli 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul
**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GENSIN IMPACT MENGGUNAKAN METODE GAME
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

yang disusun oleh

PUTRI WARDANI

181709954

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 19 Juli 2022

		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, S.S., M.Li.	Telah menyetujui
Penguji 3	: Findra Kartika Sari Dewi, ST., MM., MT.	Telah menyetujui

Yogyakarta, 19 Juli 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc

LEMBAR PERNYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Putri Wardani
NPM : 181709954
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian :ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GENSHIN
IMPACT MENGGUNAKAN METODE GAME
EXPERIENCE 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, 12 Juli 2022

Yang menyatakan,

Putri Wardani

181709954

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Analisis User Experience Pada Genshin Impact Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire”**. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri. Penulis menyadari selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan Dosen Pembimbing yang telah membimbing penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs. selaku Dosen Akademik dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing penulis dari semester 1 sampai saat ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Orang tua serta kedua saudari saya Ola dan Kiki yang saya cintai yang telah memberikan doa dan semangat selama masa perkuliahan hingga akhir masa perkuliahan saya.
4. Untuk teman seperjuangan pada masa perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini Wilson Gunawan, Lenny Stephani, Hendi Handoko, Angelica Wullo, Alvin, dan semua teman perkuliahan Angkatan 2018. Terima kasih atas dukungan dan kenangan yang telah dilalui bersama selama masa perkuliahan ini.
5. Robertus Bastian Aprillianto yang telah menemani, mendukung, serta mengingatkan saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Saya mengucapkan terima kasih atas dukungannya.
6. Vincentia Niken Prawestiningsih teman SMA hingga berkuliah di kota yang sama. Terima kasih atas dukungan dari awal kuliah hingga penyusunan tugas akhir ini.
7. Serta seluruh pihak tidak dapat saya sebutkan satu persatu, dengan ini saya mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan doanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya apabila ada kesalahan atau kekeliruan dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan bagi para pembaca.

Yogyakarta, 12 Juli 2022

Penulis



ABSTRAK

Genshin Impact merupakan *game online action RPG* gratis yang dirilis oleh pengembang *game* dari Cina pada bulan September 2020. Genshin Impact berhasil meraih banyak penghargaan dalam waktu satu bulan setelah perilisannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa Genshin Impact mampu menarik ketertarikan para pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas *game* Genshin Impact dengan berfokus pada pengalaman bermain atau *user experience* pemain. Metode yang digunakan adalah metode *Game Experience Questionnaire* yang telah dirancang khusus untuk menilai pengalaman pemain dalam bermain *game*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menyebarkan kuesioner secara *online*, sehingga didapatkan responden sebanyak 100 responden dari seluruh Indonesia. Hasil penelitian ini dalam bentuk identifikasi pengalaman pemain selama bermain Genshin Impact berdasarkan 14 komponen yang ada di dalam *Game Experience Questionnaire*. Berdasarkan hasil pengolahan data komponen yang mendapatkan nilai tertinggi adalah komponen *immersion* dan *positive affect*. Selain itu, dari hasil pengolahan data penelitian ini mendapatkan nilai *user experience* Genshin Impact berdasarkan 14 komponen *Game Experience Questionnaire*. Maka, faktor atau komponen yang paling mempengaruhi pengalaman pemain dalam bermain Genshin Impact adalah komponen *immersion* dan *positive affect*.

Kata Kunci : *Game Experience Questionnaire*, *user experience*, Genshin Impact.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	1
LEMBAR PERNYATAAN.....	2
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL.....	11
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Pertanyaan Penelitian	14
1.4 Tujuan Penelitian	15
1.5 Batasan Masalah.....	15
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.7 Bagan Keterkaitan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Studi Sebelumnya.....	17
2.2 Dasar Teori.....	23
2.2.1 Game	23
2.2.2 User Experience	25
2.2.3 Game Experience Questionnaire (GEQ).....	25
2.2.4 Genshin Impact	35
2.2.5 Uji Validitas	35
2.2.6 Uji Reliabilitas	36
2.2.7 Analisis Deskriptif	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Waktu Penelitian	38
3.2 Metode Penelitian.....	38
3.3 Tahapan Penelitian	38
3.3.1 Studi Literatur	39
3.3.2 Penentuan Populasi Penelitian	39
3.3.3 Penentuan Sampel Penelitian.....	39
3.3.4 Pengumpulan Data.....	41
3.3.5 Pengolahan Data	41

3.3.6	Analisis User Experience.....	42
3.3.7	Interpretasi dan Penyusunan Laporan Hasil Analisis	42
3.4	Instrumen Penelitian.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Demografi Responden.....	48
4.1.1	Jenis Kelamin.....	48
4.1.2	Usia	49
4.1.3	Domisili Responden.....	50
4.1.4	Pekerjaan.....	51
4.1.5	Karakteristik Pemain.....	51
4.2	Uji Kualitas Data.....	54
4.2.1	Uji Validitas.....	54
4.2.2	Uji Reliabilitas	57
4.3	Hasil Pengolahan Data	58
4.3.1	Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Item Kuesioner	59
4.3.2	Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen GEQ.....	67
4.3.3	Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Level Responden	68
4.4	Hasil Analisis Data.....	76
4.4.1	Core Module	76
4.4.2	Social Presence Module.....	91
4.4.3	Post-Game Module	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		102
5.1	Kesimpulan	102
5.2	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN.....		107
Lampiran 1.1 KUESIONER.....		107
Bagian 1		107
Bagian 2.....		109
Bagian 3.....		110
Bagian 4.....		116
Bagian 5.....		119
Bagian 6.....		122
Lampiran 1.2 DATA KUESIONER RESPONDEN.....		123
Bagian 1: Core Module		123

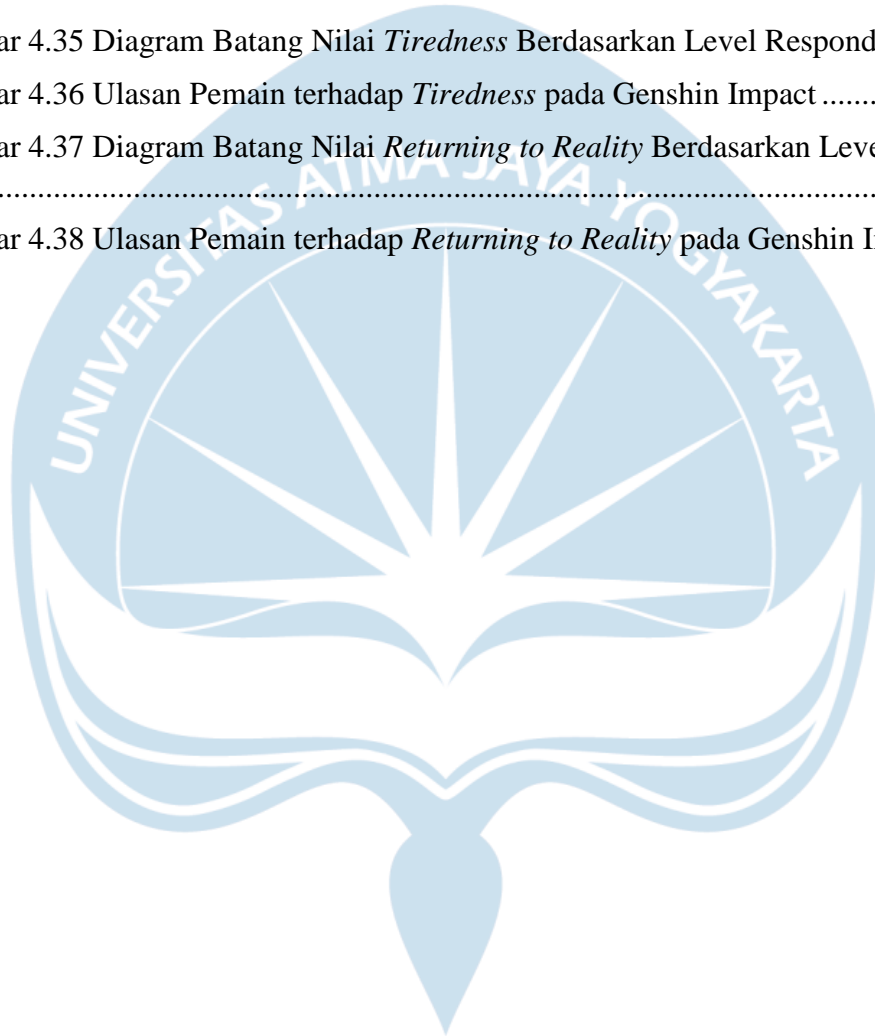
Bagian 2: Social Presence Module	126
Bagian 3: Post-Game Module	129
DAFTAR REVISI.....	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Game</i> Seluler Terlaris pada Oktober 2020 oleh Sensor Tower	13
Gambar 1.2 Bagan Keterkaitan.....	16
Gambar 2.1 Struktur Modular Game Experience Questionnaire.....	26
Gambar 2.1 Tampilan <i>Game</i> Genshin Impact	35
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	38
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Jenis Kelamin Responden.....	48
Gambar 4.2 Diagram Batang Usia Responden	49
Gambar 4.3 Diagram Batang Distribusi Provinsi Responden	50
Gambar 4.4 Diagram Batang Pekerjaan Responden.....	51
Gambar 4.5 Diagram Lingkaran Lama Bermain Responden	52
Gambar 4.6 Diagram Lingkaran Level Responden	52
Gambar 4.7 Diagram Frekuensi Bermain Genshin Impact dalam Seminggu.....	53
Gambar 4.8 Diagram Lingkaran Durasi Bermain dalam Satu Hari.....	53
Gambar 4.9 Diagram Batang Nilai <i>Immersion</i> Berdasarkan Level Responden	77
Gambar 4.10 Ulasan Pemain terhadap <i>Immersion</i> pada Genshin Impact.....	78
Gambar 4.11 Hasil Tangkapan dari dalam <i>Game</i> Genshin Impact	78
Gambar 4.12 Ulasan Pemain terhadap <i>Immersion</i> pada Genshin Impact.....	79
Gambar 4.13 Diagram Batang Nilai <i>Flow</i> Berdasarkan Level Responden	80
Gambar 4.14 Ulasan Pemain dengan Level Tinggi	81
Gambar 4.15 Ulasan Pemain terhadap <i>Competence</i> pada Genshin Impact.....	82
Gambar 4.16 Diagram Batang Nilai <i>Competence</i> Berdasarkan Level Responden.....	82
Gambar 4.17 Ulasan Pemain terhadap <i>Competence</i> pada Genshin Impact.....	83
Gambar 4.18 Diagram Batang Nilai <i>Positive Affect</i> Berdasarkan Level Responden	84
Gambar 4.19 Ulasan Pemain terhadap <i>Positive Affect</i> pada Genshin Impact	85
Gambar 4.20 Diagram Batang Nilai <i>Negative Affect</i> Berdasarkan Level Responden....	86
Gambar 4.21 Ulasan Pemain terhadap <i>Negative Affect</i> pada Genshin Impact	87
Gambar 4.22 Ulasan Pemain terhadap <i>Negative Affect</i> pada Genshin Impact	87
Gambar 4.23 Diagram Batang Nilai <i>Tension</i> Berdasarkan Level Responden.....	88
Gambar 4.24 Ulasan Pemain terhadap <i>Tension</i> pada Genshin Impact	89
Gambar 4.25 Diagram Batang Nilai <i>Challenge</i> Berdasarkan Level Responden	90
Gambar 4.26 Ulasan Pemain terhadap <i>Challenge</i> pada Genshin Impact	91
Gambar 4.27 Co-Op Mode dalam Genshin Impact	92
Gambar 4.28 Diagram Batang Nilai <i>Empathy</i> Berdasarkan Level Responden	92
Gambar 4.29 Ulasan Pemain Terhadap <i>Negative Feelings</i> pada Genshin Impact	94

Gambar 4.30 Diagram Batang Nilai <i>Negative Feelings</i> Berdasarkan Level Responden	95
Gambar 4.31 Diagram Batang Nilai <i>Behavioral Involvement</i> Berdasarkan Level Responden.....	95
Gambar 4.32 Diagram Batang Nilai <i>Positive Experience</i> Berdasarkan Level Responden	96
Gambar 4.33 Ulasan Pemain terhadap <i>Positive Experience</i> pada Genshin Impact.....	97
Gambar 4.34 Diagram Batang Nilai <i>Negative Experience</i> Berdasarkan Level Responden	98
Gambar 4.35 Diagram Batang Nilai <i>Tiredness</i> Berdasarkan Level Responden.....	99
Gambar 4.36 Ulasan Pemain terhadap <i>Tiredness</i> pada Genshin Impact	100
Gambar 4.37 Diagram Batang Nilai <i>Returning to Reality</i> Berdasarkan Level Responden	100
Gambar 4.38 Ulasan Pemain terhadap <i>Returning to Reality</i> pada Genshin Impact	101



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan	20
Tabel 2.2 Core Module	26
Tabel 2.3 Komponen <i>Core Module</i>	28
Tabel 2.4 Social Presence Module.....	30
Tabel 2.5 Komponen Social Presence Module.....	31
Tabel 2.6 Post-Game Module	33
Tabel 2.7 Komponen Post-Game Module	33
Tabel 2.8 Kriteria nilai Mean.....	37
Tabel 3.1 Nilai P dan P(1 – P)	40
Tabel 3.1 Item Pertanyaan Kuisisioner	43
Tabel 3.2 Skala Likert 5 Poin	47
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Core Module</i>	54
Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Social Presence Module</i>	56
Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Post-Game Module</i>	57
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas.....	58
Tabel 4.5 Mean Tiga Modul <i>Game Experience Questionnaire</i>	58
Tabel 4.6 Hasil Pengolahan Data Item Kuisisioner - <i>Core Module</i>	59
Tabel 4.7 Hasil Pengolahan Data Item Kuisisioner – <i>Social Presence Module</i>	63
Tabel 4.8 Hasil Pengolahan Data Item Kuisisioner – <i>Post-Game Module</i>	65
Tabel 4.9 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen.....	67
Tabel 4.10 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Level Responden.....	69