

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA LEAGUE OF
LEGENDS WILD RIFT MENGGUNAKAN METODE
GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Prasetyo Bagas Wicaksono

NPM: 181709823

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul
**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA LEAGUE OF LEGENDS WILD
RIFT MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE
QUESTIONNEIRE**

yang disusun oleh

PRASETYO BAGAS WICAKSONO

181709823

Dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 16 Januari 2023

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng	Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Elisabeth Marsela, S.S., M.Li.	Telah menyetujui
Penguji 2	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom, M.T.I	Telah menyetujui

Yogyakarta, 16 Januari 2023
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri
Dekan
ttt
Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc

LEMBAR PENYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Prasetyo Bagas Wicaksono
NPM : 181709823
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis User Experience Pada League of Legends
Wild Rift 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, 16 Januari 2023
Yang menyatakan,

Prasetyo Bagas Wicaksono
181709823

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian Tugas Akhir yang berjudul **“Analisis User Experience Pada League of Legends Wild Rift Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire”**. Dalam penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Teknologi Industri jurusan Sistem Informasi. Peneliti menyadari bahwa skripsi yang dibuat jauh dari kata sempurna karena keterbatasan serta kemampuan yang dimiliki, oleh karena itu peneliti memohon maaf atas segala kesalahan yang tidak sengaja dalam penulisan skripsi ini.

Pada penelitian ini, penulis telah mendapatkan bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu menyertai dan memudahkan penulis untuk meneliti dan menyusun pada Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
3. Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng dan Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs selaku dosen pembimbing I dan II yang telah membantu dan memberikan arahan serta masukan terkait tugas akhir.
4. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu dan masukan kepada penulis.
5. Teman – teman Sistem Informasi Angkatan 18 yang memberikan dukungan dan semangat.
6. Teman – teman dekat saya yang telah memberikan dukungan dan semangat.
7. Dan pihak – pihak lainnya yang belum saya sebutkan saya berterima kasih untuk semuanya.

ABSTRAK

League of Legends Wild Rift merupakan *game online action* MOBA yang dirilis di *smartphone* oleh Riot Games pada bulan Oktober 2020. League of Legends Wild Rift mendapatkan banyak pengunduh dalam waktu satu bulan setelah perilisannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa League of Legends Wild Rift mampu menarik ketertarikan para pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas *game* League of Legends Wild Rift 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 League of Legends Wild Rift berdasarkan 14 komponen yang ada di dalam *Game Experience Questionnaire*. Berdasarkan hasil pengolahan data komponen yang mendapatkan nilai tertinggi adalah komponen *immersion, competence, positive affect, empathy, dan behavioral involvement*. Maka, faktor atau komponen yang paling mempengaruhi pengalaman pemain dalam bermain League of Legends Wild Rift adalah komponen *immersion, competence, positive affect, empathy, dan behavioral involvement*.

Kata Kunci : *Game Experience Questionnaire, user experience, League of Legends Wild Rift*.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	2
LEMBAR PENYATAAN.....	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR TABEL.....	10
BAB I PENDAHULUAN.....	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Perumusan Masalah	15
1.3 Pertanyaan Penelitian	15
1.4 Tujuan Penelitian	15
1.5 Batasan Masalah.....	15
1.6 Manfaat Penelitian	16
1.7 Bagan Keterkaitan.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Studi Sebelumnya	18
2.2 Dasar Teori.....	24
2.2.1 Game	24
2.2.2 User Experience	26
2.2.3 Game Experience Questionnaire (GEQ)	27
2.2.4 League of Legends Wild Rift	36
2.2.5 Uji Validitas	37
2.2.6 Uji reliabilitas	37
2.2.7 Analisis Deskriptif.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
3.1 Waktu Penelitian	40
3.2 Metode Penelitian.....	40
3.3 Tahapan Penelitian	41
3.3.1 Studi Literatur.....	41

3.3.2 Penentuan Populasi Penelitian.....	42
3.3.3 Penentuan Sampel Penelitian	42
3.3.4 Pengumpulan Data	43
3.3.5 Pengolahan Data.....	44
3.3.6 Analisis User Experience	45
3.3.7 Interpretasi dan Penyusunan Laporan Hasil Analisis	46
3.4 Instrumen Penelitian.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Demografi Responden.....	53
4.1.1 Jenis Kelamin	53
4.1.2 Domisili Responden	55
4.1.3 Pekerjaan	56
4.1.4 Karakteristik Pemain	57
4.2 Uji Kualitas Data.....	60
4.2.1 Uji Validitas	60
4.2.2 Uji Reliabilitas.....	64
4.3 Hasil Pengolahan Data	65
4.3.1 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Item Kuesioner.....	66
4.3.2 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen GEQ.....	74
4.3.3 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Rank Responden	75
4.4 Hasil Analisis Data.....	87
4.4.1 Core Module.....	87
4.4.2 Social Presence Module	101
4.4.3 Post-Game Module.....	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
Lampiran	117
Lampiran 1.1 Kuesioner.....	117
Bagian 1	117
Bagian 2	119

Bagian 3	120
Bagian 4	126
Bagian 5	129
Bagian 6	132
TABEL REVISI.....	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Perkembangan Industri Game di Seluruh Dunia Dari Tahun ke Tahun	11
Gambar 1. 2 Penjualan Game di Seluruh Dunia tahun 2021 bulan April.....	12
Gambar 1. 3 Jumlah Pemain yang mengunduh League of Legends Wild Rift.....	14
Gambar 1. 4 Bagan Keterkaitan	17
Gambar 2. 1 Struktur Modular Game Experience Questionnaire.....	28
Gambar 4. 1 Diagram Lingkaran Jenis Kelamin Respoden.....	53
Gambar 4. 2 Diagram Batang Usia Respoden.....	54
Gambar 4. 3 Diagram Batang Distribusi Domisili Provinsi Respoden	55
Gambar 4. 4 Diagram Batang Pekerjaan Respoden	56
Gambar 4. 5 Diagram Lingkaran Lama Bermain Respoden	57
Gambar 4. 6 Diagram Lingkaran Rank Respoden.....	58
Gambar 4. 7 Diagram Frekuensi Bermain League of Legends Wild Rift dalam Seminggu	59
Gambar 4. 8 Diagram Lingkaran Durasi Bermain dalam Satu Hari.....	60
Gambar 4. 9 Diagram Batang Nilai Immersion Berdasarkan Rank Respoden.....	88
Gambar 4. 10 Ulasan Pemain League of Legends Wild Rift terhadap Immersion.....	89
Gambar 4. 11 Diagram Batang Nilai Flow Berdasarkan Rank Respoden.....	91
Gambar 4. 12 Diagram Batang Nilai Competence Berdasarkan Rank Respoden	93
Gambar 4. 13 Diagram Batang Nilai Positive Affect Berdasarkan Rank Respoden	94
Gambar 4. 14 Ulasan Pemain League of Legends Wild Rift terhadap Positive Affect.....	95
Gambar 4. 15 Diagram Batang Nilai Negative Affect Berdasarkan Rank Respoden.....	96
Gambar 4. 16 Ulasan Pemain League of Legends Wild Rift terhadap Negative Affect	97
Gambar 4. 17 Ulasan Pemain League of Legends Wild Rift terhadap Negative Affect	98
Gambar 4. 18 Diagram Batang Nilai Challenge Berdasarkan Rank Respoden.....	98
Gambar 4. 19 Diagram Batang Nilai Challenge Berdasarkan Rank Respoden.....	100
Gambar 4. 20 Diagram Batang Nilai Empathy Berdasarkan Rank Respoden.....	102
Gambar 4. 21 Diagram Batang Nilai Negative Feelings Berdasarkan Rank Respoden	103
Gambar 4. 22 Diagram Batang Nilai Behavioral Involvement Berdasarkan Rank Respoden	104
Gambar 4. 23 Diagram Batang Nilai Positive Experience Berdasarkan Rank Respoden	106
Gambar 4. 24 Diagram Batang Nilai Negative Experience Berdasarkan Rank Respoden.....	107
Gambar 4. 25 Diagram Batang Nilai Tiredness Berdasarkan Rank Respoden.....	108
Gambar 4. 26 Diagram Batang Nilai Returning to Reality Berdasarkan Rank Respoden.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	21
Tabel 2. 2 Core Module.....	28
Tabel 2. 3 Komponen Core Module	30
Tabel 2. 4 Social Presence Module	32
Tabel 2. 5 Komponen Social Presence Module.....	33
Tabel 2. 6 Post-Game Module.....	34
Tabel 2. 7 Komponen Post-Game Module.....	35
Tabel 2. 8 Kriteria nilai Mean	38
Tabel 3. 1 Item Pertanyaan Kuesioner.....	46
Tabel 3. 2 Skala Likert 5 Poin.....	52
Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil Uji Validitas Core Module.....	61
Tabel 4. 2 Ringkasan Hasil Uji Validitas Social Presence Module.....	62
Tabel 4. 3 Ringkasan Hasil Uji Validitas Post-Game Module	63
Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas	64
Tabel 4. 5 Mean Tiga Modul Game Experience Questionnaire	65
Tabel 4. 6 Hasil Pengolahan Data Item Kuesioner Core Module.....	66
Tabel 4. 7 Hasil Pengolahan Data Item Kuesioner Social Presence Module	70
Tabel 4. 8 Hasil Pengolahan Data Item Kuesioner Post-Game Module.....	72
Tabel 4. 9 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen.....	74
Tabel 4. 10 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Rank Responden	77