

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA
GAME FIFA MOBILE DENGAN
MENGUNAKAN METODE *GAME DESIGN*
*FACTORS QUESTIONNAIRE***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Hanggara Ragil Putranto

NPM: 191710192

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *GAME* FIFA MOBILE DENGAN MENGUNAKAN METODE *GAME-DESIGN FACTOR* *QUESTIONNAIRE*

Yang disusun oleh

Hanggara Ragil Putranto

191710192

Dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 26 juli 2023

Dosen Pembimbing 1	: Prof. Ir. A. Djoko Budiyanto SHR., M.Eng., Ph.D.	Keterangan Telah Menyetujui
Tim Penguji		Keterangan
Penguji 1	: Prof. Ir. A. Djoko Budiyanto SHR., M.Eng., Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: FL. Spty Rahayu, S.T.,M.Kom.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 26 Juli 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PENYATAAN
Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Hanggara Ragil Putranto
NPM : 191710192
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis *User Experience* Pada *Game* FIFA
Mobile dengan Menggunakan Metode *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** Juli 2023
Yang menyatakan,



Hanggara Ragil Putranto
191710192

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**Analisis User Experience Pada Game FIFA Mobile Dengan Menggunakan Metode Game-Design Factors Questionnaire**”. Penyusunan dalam skripsi ini merupakan syarat untuk mendapatkan 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. Oleh karena itu, penyusun ingin mengucapkan terima kasih sebesar - besarnya kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa karena berkat dan Karunianya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua Orang Tua dan keluarga besar yang telah mendorong, mendukung dan memfasilitasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dan perkuliahan dengan baik dan lancar jaya.
3. Bapak Prof. Ir. A. Djoko Budiyanto SHR., M.Eng., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dorongan, motivasi, dan arahan kepada penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.
4. Teman – teman Asrama Mahasiswa Bontang yang telah memberikan saya tempat tinggal selama perkuliahan dan memberikan dorongan untuk menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir.
5. Laurensius Yuda, Fransiskus Reyvado, Apolinaris Eko, Venansius Fortunatus, Niki Kusuma, Bonaventura Wiandono, Muhammad Nur Alif, Frans Lintang, Ignatius Pradipta, Geraldo Maesa, Alexander Halilintar yang telah memberikan berbagai macam dukungan suka duka, canda tawa, dan bantuan kepada penulis selama proses pengerjaan Tugas akhir dan perkuliahan hingga selesai.

Demikian ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya dan mohon maaf apabila penulis terdapat kesalahan dalam penulisan pada saat penyusunan tugas

akhir. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya yang sedang mencari referensi.

Yogyakarta, [Tanggal](#) 2023

Hanggara Ragil Putranto



ABSTRAK

Analisis User Experience Pada Game FIFA Mobile dengan Menggunakan Metode Game Design Factors Questionnaire

FIFA Mobile merupakan permainan yang bertemakan simulasi sepak bola yang dikembangkan oleh EA Sports dan EA Canada diterbitkan oleh EA Sports untuk perangkat IOS dan Android pada Oktober 2016. Penelitian ini menganalisis kualitas *User Experience* pada gim FIFA Mobile berdasarkan pengalaman pengguna menggunakan metode *Game Design Factors Questionnaire*. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Teknik penentuan sampel dan populasi menggunakan *Simple Random Sampling* dengan total responden yang didapat sebanyak 105 responden dengan menggunakan rumus *Lemeshow* karena total populasi tidak diketahui. Hasil analisis menunjukkan kategori cukup baik mendominasi pada permainan FIFA Mobile dengan total 7 faktor seperti *game goals*, *game mechanism*, *interaction*, *freedom*, *game fantasy*, *sensation*, dan *mystery* untuk dikembangkan lebih baik lagi.

Kata Kunci: FIFA Mobile; Simulasi; *Game Design Factors Questionnaire*; Kuantitatif.

ABSTRACT

Analysis of User Experience in FIFA Mobile Game Using the Game Design Factors Questionnaire Method.

FIFA Mobile is a soccer simulation game developed by EA Sports and EA Canada, published by EA Sports for iOS and Android devices in October 2016. This research analyzes the quality of User Experience in FIFA Mobile game based on user experiences using the Game Design Factors Questionnaire method. The research was conducted using quantitative approaches. Simple Random Sampling technique was used to determine the sample and population, with a total of 105 respondents obtained using the Lemeshow formula as the total population was unknown. The analysis results indicate that the category of "quite good" dominates in FIFA Mobile game, with a total of 7 factors such as game goals, game mechanism, interaction, freedom, game fantasy, sensation, and mystery to be further developed.

Keywords: FIFA Mobile; Simulation; Game Design Factors Questionnaire; Quantitative.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	xliii
LEMBAR PENYATAAN.....	xliv
PRAKATA.....	xlV
ABSTRAK.....	xlvii
ABSTRACT.....	xlviii
DAFTAR ISI.....	xlix
DAFTAR GAMBAR.....	lii
DAFTAR TABEL.....	liii
BAB I 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.....	3
1.7. Bagan Keterkaitan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Sebelumnya.....	7
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 Game Online.....	6
2.2.4.1 <i>Game Goals</i>	7
2.2.4.2 <i>Game Mechanism</i>	8
2.2.4.3 <i>Interaction</i>	8
2.2.4.4 <i>Freedom</i>	9
2.2.4.5 <i>Game Fantasy</i>	9
2.2.4.6 <i>Narrative</i>	9
2.2.4.7 <i>Sensation</i>	9
2.2.4.8 <i>Game Value</i>	10

2.2.4.9	<i>Challenges</i>	10
2.2.4.10	<i>Sociality</i>	10
2.2.4.11	<i>Mystery</i>	10
2.2.4.12	<i>Flow</i>	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		20
3.1	Tahapan Penelitian	20
3.1.1	Studi Literatur	22
3.1.2	Penentuan Responden	22
3.1.3	Pengambilan Data	23
3.1.4	Uji Validitas dan reliabilitas.....	26
3.1.5	Pengolahan Data.....	26
3.1.6	Analisis Data	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Demografi Penelitian	32
4.1.1	Domisili Responden.....	32
4.1.2	Usia Responden.....	33
4.1.3	Pekerjaan Responden	34
4.1.4	Karakteristik Pengguna	34
4.2	Hasil Uji Data.....	35
4.2.1	Hasil Uji Validitas.....	35
4.2.2	Hasil Uji Reliabilitas.....	37
4.3	Hasil Pengolahan Data	38
4.3.1	Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Variabel Pertanyaan.....	38
4.3.2	Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Faktor.....	42
4.4	Hasil Analisis Data.....	43
4.4.1	<i>Game Goals</i>	43
4.4.2	<i>Game Mechanism</i>	46
4.4.3	<i>Interaction</i>	48
4.4.4	<i>Freedom</i>	51
4.4.5	<i>Game Fantasy</i>	52

4.4.6	<i>Narrative</i>	53
4.4.7	<i>Sensation</i>	54
4.4.8	<i>Game Value</i>	56
4.4.9	<i>Challenges</i>	58
4.4.10	<i>Sociality</i>	59
4.4.11	<i>Mystery</i>	60
4.4.12	<i>Flow</i>	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		64
5.1.	Kesimpulan	64
5.2.	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66
Daftar Revisi		69
Lampiran		70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan	4
Gambar 2. 1 Tampilan dari FIFA Mobile	7
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	20
Gambar 4. 1 Papan Skor dan Waktu	44
Gambar 4. 2 Tipe Permainan FIFA Mobile	44
Gambar 4. 3 Konten Utama FIFA Mobile	45
Gambar 4. 4 Kekuatan Tim	46
Gambar 4. 5 Peringkat Karakter	47
Gambar 4. 6 Paket Event Terbatas FIFA Mobile	48
Gambar 4. 7 Salah Satu Ulasan Pemain Mengenai Permainan	49
Gambar 4. 8 Tombol Interaksi Ketika Bermain	49
Gambar 4. 9 Tips Pada Tutorial	50
Gambar 4. 10 Indikasi Ketidakstabilan Jaringan	50
Gambar 4. 11 Riwayat Peringkat Pemain	51
Gambar 4. 12 Visualisasi Ketika Bermain	52
Gambar 4. 13 Tombol Bertahan	53
Gambar 4. 14 Tampilan dan Susunan Objek	54
Gambar 4. 15 Setelan Audio	55
Gambar 4. 16 Setelan Volume	55
Gambar 4. 17 Setelan Tampilan Grafis	56
Gambar 4. 18 Hadiah Kekalahan Setelah Pertandingan	57
Gambar 4. 19 Hadiah Harian	57
Gambar 4. 20 Konten Event Terbatas	58
Gambar 4. 21 Misi Harian	59
Gambar 4. 22 Komunikasi Ketika Bermain	60
Gambar 4. 23 Tampilan Pilihan Emote	60
Gambar 4. 24 Pemilihan Tim yang didukung	61
Gambar 4. 25 Penawaran Pack Opening Secara Acak pada Event	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Pertanyaan.....	24
Tabel 3. 2 Skala Nilai.....	27
Tabel 4. 1 Domisili Responden.....	32
Tabel 4. 2 Usia Responden.....	33
Tabel 4. 3 Pekerjaan Responden.....	34
Tabel 4. 4 Intensitas Bermain dalam Satu Hari.....	34
Tabel 4. 5 Intensitas Bermain dalam Satu Minggu.....	35
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas.....	35
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	37
Tabel 4. 8 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Variabel Pertanyaan.....	38
Tabel 4. 9 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Faktor.....	43