

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode *Game Design Factor Questionnaire* dengan 11 faktor utama dan 1 faktor tambahan. Maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu kualitas *User Experience* pada permainan FIFA Mobile dapat dikatakan cukup baik. Terdapat 7 faktor yang mendapatkan kategori cukup baik pada permainan FIFA Mobile seperti *game goals*, *game mechanism*, *interaction*, *freedom*, *game fantasy*, *sensation*, dan *mystery*. Hal tersebut menandakan permainan FIFA Mobile memerlukan peningkatan yang lebih baik lagi seperti:

1. Tujuan utama permainan FIFA Mobile perlu diperjelas seperti menambahkan mode atau tipe permainan lain.
2. Mekanisme permainan perlu adanya peningkatan karena beberapa peraturan dan peningkatan tim memiliki kompleksitas yang cukup sulit bagi beberapa pemain seperti mengatur formasi dan taktik dengan mudah.
3. Interaksi permainan yang diberikan lebih dipermudah dan efektif agar para pemain dapat menikmati FIFA Mobile.
4. Menambahkan beberapa fitur kebebasan tambahan pada permainan FIFA Mobile seperti mengganti *username* dan menampilkan riwayat pertandingan sebelumnya.
5. Fantasi permainan, sensasi, dan misteri pada permainan perlu ditingkatkan atau menambahkan beberapa konten agar para pemain dapat terus mengakses FIFA Mobile.

Sedangkan pada kategori Sangat Baik terdapat 4 faktor seperti *Game Value*, *Challenges*, *Sociality*, dan *Flow* yang menandakan FIFA Mobile lebih memusatkan permainan pada tantangan yang diberikan dan *event* terbatas seperti sistem “*pack opening*” yang membuat para pemain ingin terus membuka dengan harapan

mendapatkan nilai karakter langka atau bernilai tinggi. Terdapat 1 faktor yang termasuk kedalam kategori tidak baik seperti faktor *narrative* bahwa FIFA Mobile tidak memiliki cerita dengan plot yang dalam dan berfokus pada permainan Online Multiplayer.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih sangat banyak kekurangan seperti:

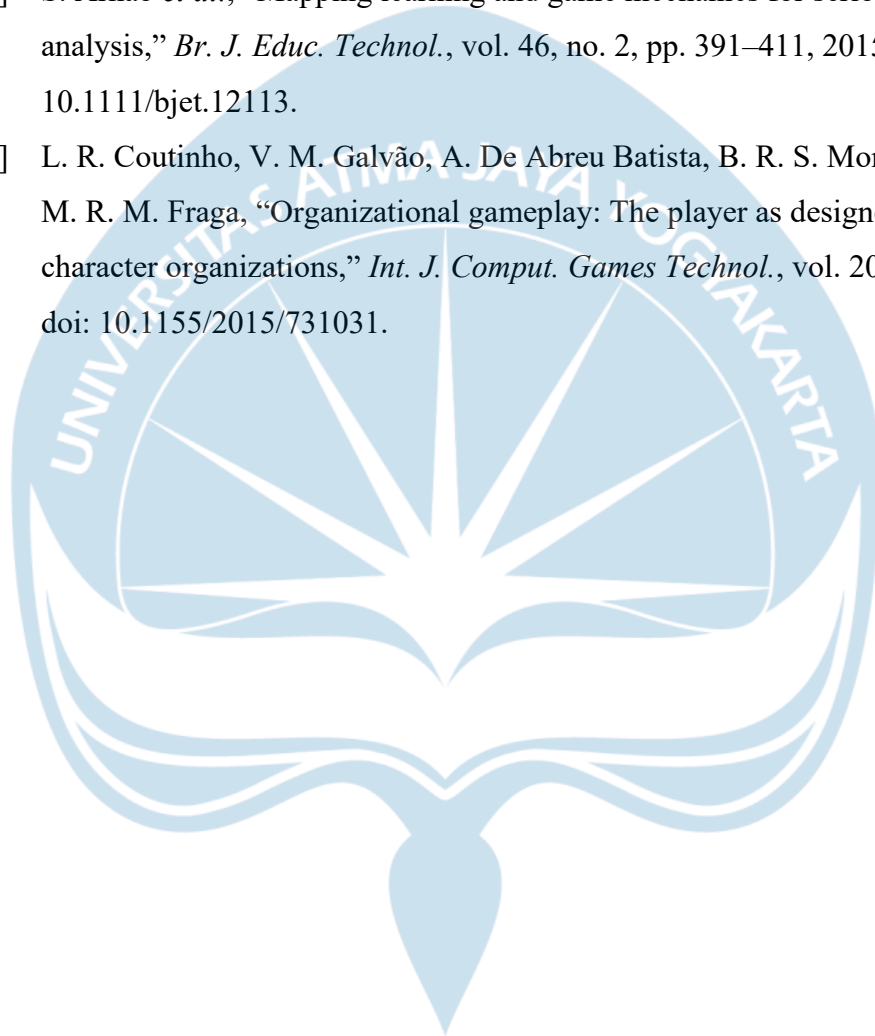
1. Penelitian ini menggunakan metode *Game Design Factor Questionnaire*. Perlu menggunakan metode lain seperti *Game Experience Questionnaire*, *Enhanced Cognitive Walkthrough*, *Heuristic Evaluation*, dll untuk memperoleh argumentasi lain dan sudut pandang baru mengenai kualitas permainan FIFA Mobile.
2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan metode kualitatif untuk mengambil data responden menggunakan teknik wawancara untuk meneliti secara mendalam terkait pengalaman pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Fajri, “Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia,” *J. ASPIKOM*, vol. 1, no. 5, p. 443, 2012, doi: 10.24329/aspikom.v1i5.47.
- [2] M. Danuri, “Development and transformation of digital technology,” *Infokam*, vol. XV, no. II, pp. 116–123, 2019.
- [3] R. G. Tayibnapi, “Fenomena Game Online Dan Pembaruan Teknologi Komunikasi Sebagai Media Baru,” *J. Curere*, vol. 6, no. 11, pp. 32–50, 2021.
- [4] “Mobile Year in Gaming 2022,” *Electronic Arts*, 2022.
<https://www.ea.com/year-in-gaming/ea-mobile#fifa-mobile> (accessed Feb. 07, 2023).
- [5] P. A. C. Jamilah Yulianti Siti, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO,” *TANRA Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. April, 2022.
- [6] A. Nurfitriya and T. C. Kusumandyoko, “42314-Article Text-67981-1-10-20210728 (1),” vol. 2, no. 3, pp. 148–162, 2021.
- [7] I. P. Hakiki, E. M. A. Jonemaro, and T. Afirianto, “Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknowns Battleground Mobile Menggunakan Game Experience Questionnaire,” ... *Teknol. Inf. dan Ilmu ...*, vol. 3, no. 6, pp. 5862–5868, 2019.
- [8] N. Rizky Akbar, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afirianto, “Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire,” *J. Pengemb. Teknol. Informasi dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 12, pp. 7551–7558, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] M. Huda, “Analisis User Experience Pada Game Mobile Legend Versi,” *J. Ekon. Dan Tek. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 25–34, 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jnet/article/view/127>
- [10] M. Meidhike, W. Jayadi, E. Muhammad, A. Jonemaro, and W. S. Wardhono, “Analisis Minat Bermain pada Gim DOTA 2 dengan Metode

- Game Design Factors,” vol. 6, no. 6, pp. 2996–2999, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [11] K. Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *J. Curere*, vol. 1, no. 1, p. 29, 2017.
- [12] M. B. Wiryawan, “User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual,” *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1158, 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3166.
- [13] Y. R. Shi and J. L. Shih, “Game Factors and Game-Based Learning Design Model,” *Int. J. Comput. Games Technol.*, vol. 2015, 2015, doi: 10.1155/2015/549684.
- [14] Haojue Gong, “Research on the Game Mechanism of Educational Games,” *DiVA Portal*, pp. 10–11, 2020, [Online]. Available: https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?dswid=-3261&pid=diva2%3A1480840&c=2&searchType=SIMPLE&language=en&query=RESEARCH+ON+THE+GAME+MECHANISM++OF+EDUCATIONAL+GAMES&af=%5B%5D&aq=%5B%5B%5D%5D&aq2=%5B%5B%5D%5D&aq3=%5B%5D&noOfRows=50&sortOrder=author_so
- [15] Melfianora, “Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur,” *Open Sci. Framew.*, pp. 1–3, 2019.
- [16] P. K. Arieska and N. Herdiani, “Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif,” *J. Stat.*, vol. 6, no. 2, pp. 166–171, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>
- [17] N. Nanincova, “Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Noach Cafe And Bistro,” *Agora*, vol. 7, no. 2, pp. 1–5, 2018, [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/8734/7880>
- [18] A. Febtriko and I. Puspitasari, “Mengukur Kreatifitas Dan Kualitas Pemograman Pada Siswa Smk Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan Dengan Simulasi Robot,” *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018, doi: 10.36341/rabit.v3i1.419.

- [19] S. Syamsuryadin and C. F. S. Wahyuniati, "Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta," *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, vol. 13, no. 1, pp. 53–59, 2017, doi: 10.21831/jorpres.v13i1.12884.
- [20] S. Arnab *et al.*, "Mapping learning and game mechanics for serious games analysis," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 46, no. 2, pp. 391–411, 2015, doi: 10.1111/bjet.12113.
- [21] L. R. Coutinho, V. M. Galvão, A. De Abreu Batista, B. R. S. Moraes, and M. R. M. Fraga, "Organizational gameplay: The player as designer of character organizations," *Int. J. Comput. Games Technol.*, vol. 2015, 2015, doi: 10.1155/2015/731031.



Daftar Revisi

No.	Revisi	Halaman
1.	Latar belakang pada awal dibuat menjorok	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 1 - 2
2.	Belum adanya judul tabel pada studi sebelumnya	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 6 – 8
3.	Menambahkan referensi pada faktor <i>Flow</i>	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 10
4.	Menambahkan nomor pada rumus pada rumus <i>Lemeshow</i>	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 22
5.	Menambahkan Referensi Instrumen Pertanyaan dan tabel lanjutan	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 24 – 26
6.	Pada rumus <i>Weight Means score</i> x bar <i>underline</i> diatas dan menambahkan nomor rumus	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 27
7.	Menambahkan tabel header berulang pada tabel Hasil Uji Validitas	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 35 - 37
8.	Menambahkan tabel header berulang pada tabel Hasil Pengolahan data berdasarkan variabel pertanyaan	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 38 – 39
9.	Mengurutkan Hasil pengolahan data berdasarkan faktor tertinggi - terendah	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 43
10.	Kesimpulan menjelaskan bagaimana sehingga dapat memberikan saran yang tepat	Telah ditambahkan pada halaman: Halaman 64 - 65

Lampiran

Statistik Reliability

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.918	35

Case Processing Summary

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	105	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	105	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Total Item Statistik Variabel Pertanyaan

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Hasil
Q01	131.68	94.663	.333	.898	Reliabel
Q02	131.48	91.560	.583	.893	Reliabel
Q03	131.44	94.556	.347	.897	Reliabel
Q04	131.49	93.214	.527	.895	Reliabel
Q05	131.49	95.368	.300	.898	Reliabel
Q06	131.52	92.675	.563	.894	Reliabel
Q07	131.58	92.842	.518	.895	Reliabel
Q08	131.61	93.202	.559	.894	Reliabel
Q09	131.50	93.002	.479	.895	Reliabel
Q10	131.73	93.236	.404	.897	Reliabel

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Hasil
Q11	131.72	91.452	.551	.894	Reliabel
Q12	131.78	92.230	.472	.895	Reliabel
Q13	131.53	94.405	.480	.896	Reliabel
Q14	131.47	93.655	.502	.895	Reliabel
Q15	131.60	93.435	.340	.898	Reliabel
Q16	132.78	93.134	.337	.898	Reliabel
Q17	132.21	91.321	.409	.897	Reliabel
Q18	132.25	92.515	.448	.896	Reliabel
Q19	131.52	93.636	.554	.895	Reliabel
Q20	131.51	94.098	.540	.895	Reliabel
Q21	131.38	93.507	.517	.895	Reliabel
Q22	131.35	94.634	.415	.896	Reliabel
Q23	131.38	92.661	.606	.894	Reliabel
Q24	131.30	95.252	.338	.897	Reliabel
Q25	131.61	93.067	.439	.896	Reliabel
Q26	131.10	95.106	.327	.898	Reliabel
Q27	131.59	95.186	.308	.898	Reliabel
Q28	131.32	94.606	.436	.896	Reliabel
Q29	131.12	93.360	.469	.895	Reliabel
Q30	131.63	94.601	.357	.897	Reliabel
Q31	131.53	93.559	.486	.895	Reliabel
Q32	131.52	94.483	.373	.897	Reliabel
Q33	132.69	90.410	.404	.898	Reliabel
Q34	131.37	95.313	.312	.898	Reliabel
Q35	131.39	95.221	.319	.898	Reliabel

Rata – rata Variabel Pertanyaan

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
Q1	105	3.80	.595
Q2	105	4.00	.620
Q3	105	4.04	.587
Q4	105	3.99	.528
Q5	105	3.99	.546
Q6	105	3.95	.544
Q7	105	3.90	.570
Q8	105	3.87	.501
Q9	105	3.97	.596
Q10	105	3.74	.665
Q11	105	3.75	.662
Q12	105	3.70	.681
Q13	105	3.94	.456
Q14	105	4.01	.509
Q15	105	3.88	.743
Q16	105	2.70	.786
Q17	105	3.27	.869
Q18	105	3.23	.683
Q19	105	3.95	.468
Q20	105	3.96	.437
Q21	105	4.10	.510
Q22	105	4.12	.494
Q23	105	4.10	.510
Q24	105	4.17	.509
Q25	105	3.87	.636
Q26	105	4.38	.544
Q27	105	3.89	.560

Descriptive Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
Q28	105	4.15	.476
Q29	105	4.35	.571
Q30	105	3.85	.568
Q31	105	3.94	.534
Q32	105	3.95	.561
Q33	105	2.79	.978
Q34	105	4.10	.536
Q35	105	4.09	.539
Valid N (listwise)	105		

Rata – rata Faktor

Descriptive Statistics		
	N	Mean
GG	105	11.84
GM	105	11.93
INTE	105	11.73
FRE	105	11.19
GF	105	11.83
NAR	105	9.19
SEN	105	12.01
GV	105	8.22
CHAL	105	12.42
SOS	105	12.39
MYS	105	7.79
FLOW	105	14.93
Valid N (listwise)	105	

