

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *GAME EFOOTBALL 2023*
MOBILE MENGGUNAKAN METODE *GAME EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE (GEQ)***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana Sistem Informasi



Alphasiwi Pujabramantya

NPM: 191710462

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

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME EFOOTBALL 2023
MOBILE MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (GEQ)

Yang disusun oleh
ALPHASIWI PUJABRAMANTYA
191710462

Dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 12 Januari 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Prof. Dr. Ir. Alb. Joko Santoso, M.T.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Paulus Mudjihartono, S.T., M.T., Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Emanuel Ristian Handoyo, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 12 Januari 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

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 PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alphasiwi Pujabramantya
NPM : 191710462
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis *User Experience* Pada *Game Efootball 2023 Mobile* Menggunakan Metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ)

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, 22 Januari 2024
Yang menyatakan,



Alphasiwi Pujabramantya
191710462

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih dan penyertaan- Nya peneliti dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Analisis *User Experience* Pada *Game Efootball 2023 Mobile* Menggunakan Metode *Game Experience Questionnaire*”. Penulisan laporan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyandang gelar Sarjana Sistem Informasi dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma jaya Yogyakarta. Peneliti menyadari selama penyusunan laporan tugas akhir ini mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengucapkan Terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan anugerah, dan bimbingan terhadap peneliti.
2. Orang tua dan adik yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan kasih sayang.
3. Bapak Julius Galih Prima Negara, S.Kom., M.Kom. sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing 1 yang telah mengarahkan, memotivasi, dan membimbing selama pengerjaan Tugas Akhir.
4. Bapak Dr. Ir. Alb. Joko Santoso MT. selaku dosen pembimbing 2 Tugas Akhir yang telah membimbing peneliti sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Untuk teman seperjuangan pada masa perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini Bonaventura, Andreas Pranata, Theovano, Dihan Rahul, Yelita, dan semua teman perkuliahan Angkatan 2019. Terima kasih atas dukungan dan kenangan yang telah dilalui bersama selama masa perkuliahan ini.
6. Serta seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan seluruhnya, dengan ini saya ucapkan terima kasih untuk doa dan dukungannya.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dari laporan ini, oleh karena itu, peneliti meminta maaf sebesar-besarnya apabila ada kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Yogyakarta, 22 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the bottom.

Alphasiwi Pujabramantya

INTISARI

Efootball 2023 Mobile merupakan *game online Sports* yang dirilis oleh Konami yang berasal dari Jepang pada bulan Agustus 2022. *Efootball 2023 Mobile* berhasil mendapatkan banyak pengunduh dalam waktu satu bulan setelah perilisannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas *game Efootball 2023 Mobile* yang berfokus pada pengalaman bermain atau *user experience* pengguna. Metode yang digunakan adalah metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam bermain *game*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menyebarkan kuesioner secara *online*, sehingga didapatkan responden sebanyak 103 responden dari seluruh Indonesia. Hasil penelitian ini dalam bentuk identifikasi pengalaman pengguna selama bermain *Efootball 2023 Mobile* berdasarkan 14 komponen yang ada di dalam *Game Experience Questionnaire*. Berdasarkan hasil pengolahan data terdapat *Core Module* dengan komponen *Positive Affect* yang tergolong kedalam kriteria sangat tinggi sedangkan nilai terendah terdapat pada komponen *Tension*. *Social Presence Module* dengan nilai tertinggi pada komponen *Empathy* sedangkan nilai terendah pada komponen *Negative Feelings* dengan nilai sedang. *Post Game Module* dengan nilai tertinggi pada komponen *Positive Experience* sedangkan nilai terendah pada komponen *Negative Experience* dengan nilai sedang. Hasil pengalaman pengguna *game eFootball 2023 Mobile* bernilai baik. Namun, ada beberapa masalah yang muncul dan tidak mempengaruhi *gameplay* sepenuhnya.

Kata Kunci: *Game Experience Questionnaire, User Experience, Efootball 2023 Mobile.*

ABSTRACT

Efootball 2023 Mobile is a Sports online game released by Konami from Japan in August 2022. Efootball 2023 Mobile managed to get a lot of downloaders within a month of its release. This study aims to determine the quality of the Efootball 2023 Mobile game which focuses on the user experience. The method used is the Game Experience Questionnaire (GEQ) method to evaluate user experience in playing games. Data collection was carried out using purposive sampling technique by distributing questionnaires online, so that 103 respondents from all over Indonesia were obtained. The results of this study are in the form of identifying user experience while playing Efootball 2023 Mobile based on 14 components in the Game Experience Questionnaire. Based on the results of data processing, there is a Core Module with a Positive Affect component that is classified into very high criteria, while the lowest value is in the Tension component. Social Presence Module with the highest value on the Empathy component while the lowest value on the Negative Feelings component with a medium value. Post Game Module with the highest value in the Positive Experience component while the lowest value is in the Negative Experience component with a medium value. The results of the eFootball 2023 Mobile game user experience are good. However, there are some problems that arise and do not affect the gameplay.

Keywords: *Game Experience Questionnaire, User Experience, Efootball 2023 Mobile.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
PRAKATA	iii
INTISARI.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Batasan Masalah	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
1.7. Bagan Keterkaitan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Studi Sebelumnya.....	6
2.2. Dasar Teori.....	13
2.2.1 <i>User Experience</i>	13
2.2.2 <i>Game</i>	13
2.2.3 <i>Efootball 2023 Mobile</i>	14
2.2.4 <i>Game Experience Questionnaire (GEQ)</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1. Tahapan Penelitian.....	25
3.1.1. Studi Literatur	26
3.1.2. Penentuan Populasi Penelitian	26
3.1.3. Penentuan Sampel Penelitian	26

3.1.4.	Pengumpulan Data	28
3.1.5.	Pengolahan Data	28
3.1.6.	<i>Analisis User Experience</i>	31
3.1.7.	Interpretasi dan Penyusunan Laporan Hasil Analisis	32
3.2.	Metode Penelitian.....	32
3.3.	Instrumen Penelitian	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Demografi Respoden	39
4.1.1	Jenis Kelamin	39
4.1.2	Usia	40
4.1.3	Domisili Responden	41
4.1.4	Pekerjaan.....	42
4.1.5	Karakteristik Pemain	42
4.2	Uji Kualitas Data	45
4.2.1	Uji Validitas	45
4.2.2	Uji Reliabilitas	49
4.3	Hasil Pengolahan Data.....	49
4.3.1	Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Item Kuesioner	50
4.3.2	Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen GEQ	58
4.4	Hasil Analisis Data	60
4.4.1	<i>Core Module</i>	60
4.4.2	<i>Social Presence Module</i>	67
4.4.3	<i>Post-Game Module</i>	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2.	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		75
Lampiran		105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan	5
Gambar 2. 1 Tabel Perbandingan [31]	16
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	25
Gambar 4. 1 Diagram Lingkaran Jenis Kelamin Responden	39
Gambar 4. 2 Diagram Batang Usia Responden.....	40
Gambar 4. 3 Diagram Batang Distribusi Domisili Provinsi Responden.....	41
Gambar 4. 4 Diagram Batang Pekerjaan Responden.....	42
Gambar 4. 5 Diagram Lingkaran Lama Bermain Responden	43
Gambar 4. 6 Diagram Lingkaran Divisi Responden.....	43
Gambar 4. 7 Diagram Frekuensi Bermain <i>e-Football 2023 Mobile</i> dalam Seminggu	44
Gambar 4. 8 Diagram Lingkaran Durasi Bermain dalam Satu Hari.....	45
Gambar 4. 10 Ulasan Pemain <i>e-Football 2023 Mobile</i> terhadap <i>Immersion</i>	61
Gambar 4. 14 Ulasan Pemain <i>e-Football 2023 Mobile</i> terhadap <i>Positive Affect</i>	64
Gambar 4. 16 Ulasan Pemain <i>e-Football 2023 Mobile</i> terhadap <i>Negative Affect</i>	65
Gambar 4. 17 Ulasan Pemain <i>e-Football 2023 Mobile</i> terhadap <i>Negative Affect</i>	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan	9
Tabel 2. 2 <i>Core Module</i> [31].....	17
Tabel 2. 3 Komponen <i>Core Module</i> [31]	18
Tabel 2. 4 <i>Social Presence Module</i> [31]	20
Tabel 2. 5 Komponen <i>Social Presence Module</i> [31].....	21
Tabel 2. 6 <i>Post-Game Module</i> [31]	22
Tabel 2. 7 Komponen <i>Post-Game Module</i> [31]	23
Tabel 3. 1 Kriteria nilai Mean [44]	31
Tabel 3. 2 Item Pertanyaan Kuisisioner [31]	33
Tabel 3. 3 <i>Skala Likert</i> 5 Poin [31].....	38
Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Core Module</i>	46
Tabel 4. 2 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Social Presence Module</i>	47
Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Post-Game Module</i>	48
Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 4. 5 Mean Tiga Modul <i>Game Experience Questionnaire</i>	50
Tabel 4. 6 Hasil Pengolahan Data Item Kuesioner <i>Core Module</i>	51
Tabel 4. 7 Hasil Pengolahan Data Item Kuesioner <i>Social Presence Module</i>	55
Tabel 4. 8 Hasil Pengolahan Data Item Kuesioner <i>Post-Game Module</i>	57
Tabel 4. 9 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen.....	59