

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan riset ini, maka kesimpulan riset ini, yakni:

1. Sebelum mengimplementasikan evaluasi *game Efootball 2023 Mobile* menggunakan metode *Game Experience Questionnaire*, beberapa tahap persiapan yang harus dilakukan dimulai dari menerjemahkan pernyataan kuesioner, menyeleksi responden, menguji validitas kuesioner, dan menguji reliabilitas kuesioner. Kemudian, kuesioner disiapkan untuk evaluasi *game* dimana responden diinstruksikan untuk menyelesaikan beberapa pernyataan yang telah ditentukan serta mengisi kuesioner setelahnya. Tahap berikutnya dilakukan uji validitas, dan reliabilitas hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden. Tahap diakhiri dengan analisis hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden dengan analisa berdasarkan item kuesioner, dan komponen GEQ dengan menghitung nilai mean dari 14 komponen yang ada.
2. Berdasarkan dari hasil analisis mengindikasikan bahwa komponen *Positive Affect* tergolong kedalam kriteria sangat tinggi sehingga dapat dinyatakan bahwa *game eFootball 2023 Mobile* merupakan *game* yang mudah untuk dimainkan, mampu membuat pemain merasakan dampak positif seperti merasa senang, menikmati, dan tidak mudah bosan. Komponen pada *Immersion, Flow, Competence, Empathy, Behavioral Involvement*, dan *Positive Experience* memiliki nilai rata-rata tertinggi sehingga pengguna dapat merasa imajinatif, fokus dan berkonsentrasi, percaya diri, rasa senang terhadap pemain lain, memperhatikan pemain lain, serta dapat memberikan kesan yang positif terhadap pemain lain. Komponen pada *Negative Affect, Tension, Challenge, Negative Feelings, Negative Experience, Tiredness*, dan *Returning to Reality* juga dapat dinyatakan bahwa pemain memikirkan hal lain, tidak mudah tersinggung dan merasa frustrasi, tidak adanya tekanan, mempunyai suasana hati yang gembira yang bisa mempengaruhi suasana hati lawan, tidak begitu merasakan pengalaman yang

negatif, merasakan perasaan kehabisan tenaga, dan merasa disorientasi setelah bermain *game eFootball 2023 Mobile*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil riset, peneliti menyadari masih adanya kekurangan riset ini yakni:

1. Penelitian ini terbatas menganalisis *user experience e-Football 2023 Mobile* atas dasar komponen metode *Game Experience Questionnaire*. Riset selanjutnya harapannya dapat mengkaji komponen dalam *Game Experience Questionnaire* dengan membandingkannya elemen pada *game e-Football 2023 Mobile*.
2. Teknik pengambilan data riset memakai metode survei melalui penyebaran kuesioner ke responden seluruh Indonesia. Riset selanjutnya harapannya mampu mengkaji mendalam mengenai pengalaman pemain melalui penerapan teknik wawancara agar penelitian yang dilakukan dapat lebih detail.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Wijman, "The Games Market in 2022: The Year in Numbers | Newzoo," *Newzoo*, 2022.
- [2] E. I. Amalia, "Hybrid.co.id | Pertumbuhan Industri Game di Asia Tenggara Tertinggi di Dunia," *hybrid*, 2022.
- [3] "The Indonesian Gaming Market | Allcorrect Games," *Allcorretgames*, 2022.
- [4] P. Saputro, "Industri Game Indonesia Diperkirakan Raup Rp 35 triliun di 2022," *detikinet*, 2022.
- [5] B. Rifky, "Esports ID | Apa Itu Esports: Mengenal Genre & Variasi Game di Esports."
- [6] M. R. GUSRANANDA, *PERILAKU FANATISME DAN KONSUMTIF PEMAIN GAME ONLINE EFOOTBALL (Studi Deskriptif terhadap Pemain Game Online eFootball yang Tergabung dalam eFootball PES Mobile Community di Platform Facebook)*, vol. 4, no. 1. Yogyakarta, 2023. [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/dspace.uui.ac.id/123456789/45201>
- [7] "eFootball™ 2024 - Aplikasi di Google Play."
- [8] R. Soleh, R. I. Rokhmawati, and K. C. Brata, "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, pp. 3067–3076, 2018.
- [9] 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. Informasj dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 12, pp. 7551–7558, 2018.
- [10] N. E. Fahmi, A. Syarief, and B. Grahita, "Identifikasi Pengalaman Bermain Game Mobile (Studi Kasus Game Clash of Clans)," *J. Sositeknologi*, vol. 17, no. 2, p. 246, 2018, doi: 10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.7.
- [11] 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.
- [12] A. Rahman, R. I. Rokhmawati, and ..., "Evaluasi User Experience Pada Game PC

- Building Simulator Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 53–59, 2021.
- [13] D. Kyat Madana, E. Muhammad, A. Jonemaro, and H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi User Experience Game Raft menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)," vol. 5, no. 10, pp. 4494–4503, 2021.
- [14] A. Pinheiro, A. Oliveira, and B. Alturas, "Playing and Socializing—Adults' Perceptions of the FIFA Digital Game," *Informatics*, vol. 10, no. 1, 2023, doi: 10.3390/informatics10010002.
- [15] "The Definition of User Experience (UX)."
- [16] "ISO 9241-210:2010(en), Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems."
- [17] "6 Komponen Dalam User Experience - IDS Education," *ids*.
- [18] "What Is Games 'User Experience' (UX) and How Does It Help? | by Player Research | Medium."
- [19] "Game UX Design: Why UX Matters When Making A Video Game - Starloop Studios," *Starloop Studios*.
- [20] P. Langendahl, M. Cook, and C. Mark-herbert, "Gamification in Higher Education - Toward a pedagogy to engage and motivate students," no. June, p. 43, 2016, doi: 10.13140/RG.2.1.4594.9042.
- [21] M. Gladun, "Using Gamification As a Way of Increasing Students Motivation," *Open Educ. E-Environment Mod. Univ.*, no. 2, pp. 14–19, 2016, doi: 10.28925/2414-0325.2016.2.g1419.
- [22] V. Beal, "What is A Platform? | Webopedia," *webopedia*, 2021.
- [23] "What are the Best Platforms for Video Games? - Starloop Studios," *Starloop Studios*.
- [24] Vince, "Ultimate List of Different Types of Video Games | 49 Genres & Subcategories," *iD Tech*, 2018.
- [25] D. Dogde, "The Definitive Guide to Video Game Genres and Game Types - CodaKid," *CodaKid*.
- [26] "EFootball 2023 | Konami Wiki | Fandom," *Konami Wiki*.
- [27] D. Purwadinata, "Jangan Kelewatan Event PES 2021 Mobile Mencetak 350 Juta


- Gol! | Dunia Games,” *duniagames*, 2020.
- [28] V. Blake, “eFootball 2023 celebrates 600 million downloads,” *yahoo finance*, 2023.
- [29] J. Högberg, J. Hamari, and E. Wästlund, *Gameful Experience Questionnaire (GAMEFULQUEST): an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use*, vol. 29, no. 3. Springer Netherlands, 2019. doi: 10.1007/s11257-019-09223-w.
- [30] W. A. IJsselsteijn, Y. A. W. de Kort, and K. Poels, “The Game Experience Questionnaire,” no. 2013, 2013.
- [31] J. L. G. Sánchez, F. L. G. Vela, F. M. Simarro, and N. Padilla-Zea, “Playability: Analysing user experience in video games,” *Behav. Inf. Technol.*, vol. 31, no. 10, pp. 1033–1054, 2012, doi: 10.1080/0144929X.2012.710648.
- [32] “Arti kata afek - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.”
- [33] J. Vahlo and V. M. Karhulahti, “Challenge types in gaming validation of video game challenge inventory (CHA),” *Int. J. Hum. Comput. Stud.*, vol. 143, no. June, p. 102473, 2020, doi: 10.1016/j.ijhcs.2020.102473.
- [34] “Arti Kata Empati Kamus Besar Bahasa Indonesia.”
- [35] E. I. Libriani, P. Ruliana, and K. Yulianto, “Pengaruh Motivasi Binge Watching terhadap Behavioral Involvement,” *War. ISKI*, vol. 3, no. 02, pp. 144–153, 2020, doi: 10.25008/wartaiski.v3i02.71.
- [36] E. D. K. MKes, “PANDUAN PENYUSUNAN STUDI LITERATUR,” p. 9, 2015.
- [37] J. Prambudi and J. Imantoro, “Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Ukm Maleo Lampung Timur,” *J. Manaj. Divers.*, vol. 1, no. 3, 2021.
- [38] D. D. Budiastuti and A. Bandur, *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Dilengkapi Analisis Dengan NVIVO, SPSS, Dan AMOS*.
- [39] “Ketentuan Penggunaan.”
- [40] G. Priyambodo, “Pengaruh Marketing Public Relations Tools Dbl Academy Terhadap Brand Awareness Pada Orang Tua Yang Memiliki Anak Usia 5-15 Tahun Disurabaya,” *Repository.Unair.Ac.Id*, no. 071511533035, pp. 1–19, 2019.
- [41] N. M. Janna and Herianto, “Konsep Uji Validitas dan Relialitias Menggunakan

- SPSS," *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.
- [42] A. Zahraputeri and L. Kusdiby, "Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform : Studi Kasus Permainan Genshin Impact," *Pros. 12th Ind. Res. Work. Natl. Semin.*, pp. 1273–1278, 2021.
- [43] W. Rachbini, D. J Rachbini, N. Santoso, H. Prayitno, and E. Khumaedi, *Metode Riset Ekonomi dan Bisnis (Analisis Regresi - SPSS & SEM - Lisrel)*, vol. 53, no. 9. 2020.
- [44] S. Syam, "Pengaruh Efektifitas Dan Efisiensi Kerja Terhadap," *J. Ilmu Manaj.*, vol. 4, no. 2, pp. 128–152, 2020.
- [45] A. Joshi, S. Kale, S. Chandel, and D. Pal, "Likert Scale: Explored and Explained," *Br. J. Appl. Sci. Technol.*, vol. 7, no. 4, pp. 396–403, 2015, doi: 10.9734/bjast/2015/14975.
- [46] MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA, "Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 Tentang Upaya Kesehatan Anak," *Manaj. Asuhan Kebidanan Pada Bayi Dengan Caput Succedaneum Di Rsud Syekh Yusuf Gowa Tahun*, vol. 4, no. 2014, pp. 561–565, 2014.

Lampiran

Lampiran 1.1 Kuesioner

Bagian 1



Kuesioner Analisis User Experience Pada Game Efootball 2023 Mobile

Perkenalkan nama saya Alphasiwi Pujabramantya. Saya merupakan mahasiswa program studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai "Analisis User Experience Pada Game Efootball 2023 Mobile". Saya mengharapkan bantuan rekan-rekan sekalian untuk menjadi responden dalam penelitian dengan mengisi kuesioner ini seakurat mungkin berdasarkan pengalaman masing-masing. Untuk pengisian kuesioner ini membutuhkan 5-10 menit. Sesudah pengisian kuesioner ini akan ada *reward*/hadiah untuk orang-orang yang beruntung.

Adapun kriteria responden yang peneliti cari:

1. Mengetahui *game Efootball 2023 Mobile*
2. Pernah atau masih bermain *game Efootball 2023 Mobile*
3. Bermain *Efootball 2023* menggunakan perangkat *mobile (Android/iOS)*
4. Usia responden 13 tahun keatas

Apabila Anda memenuhi kriteria diatas, mohon kesediaan meluangkan waktunya untuk mengisi form kuesioner ini. Seluruh jawaban akan dijaga kerahasiaanya dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian ini.

Terima kasih atas kesediaannya

Hormat saya,

Alphasiwi Pujabramantya

[Login ke Google](#) untuk menyimpan progres. [Pelajari lebih lanjut](#)

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi



Kuesioner Analisis *User Experience* Pada Game *Efootball 2023 Mobile*

[Login ke Google](#) untuk menyimpan progres. [Pelajari lebih lanjut](#)

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

1. Pengisian ini dilakukan dengan cara memilih pada salah satu jawaban yang menurut Anda paling tepat.
2. Setiap pertanyaan hanya memiliki satu jawaban.
3. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur dan teliti sesuai dengan pendapatmu

Nama *

Jawaban Anda

Jenis Kelamin *

- Laki-laki
 Perempuan

Usia *

- 13 - 18 Tahun
 19 - 30 Tahun
 > 31 Tahun

Di provinsi apa Anda berada saat ini? (Provinsi, misal: Jawa Barat) *

Pilih

Pekerjaan *

- Pelajar
 Mahasiswa
 Bekerja
 Lainnya

[Kembali](#)

[Berikutnya](#)

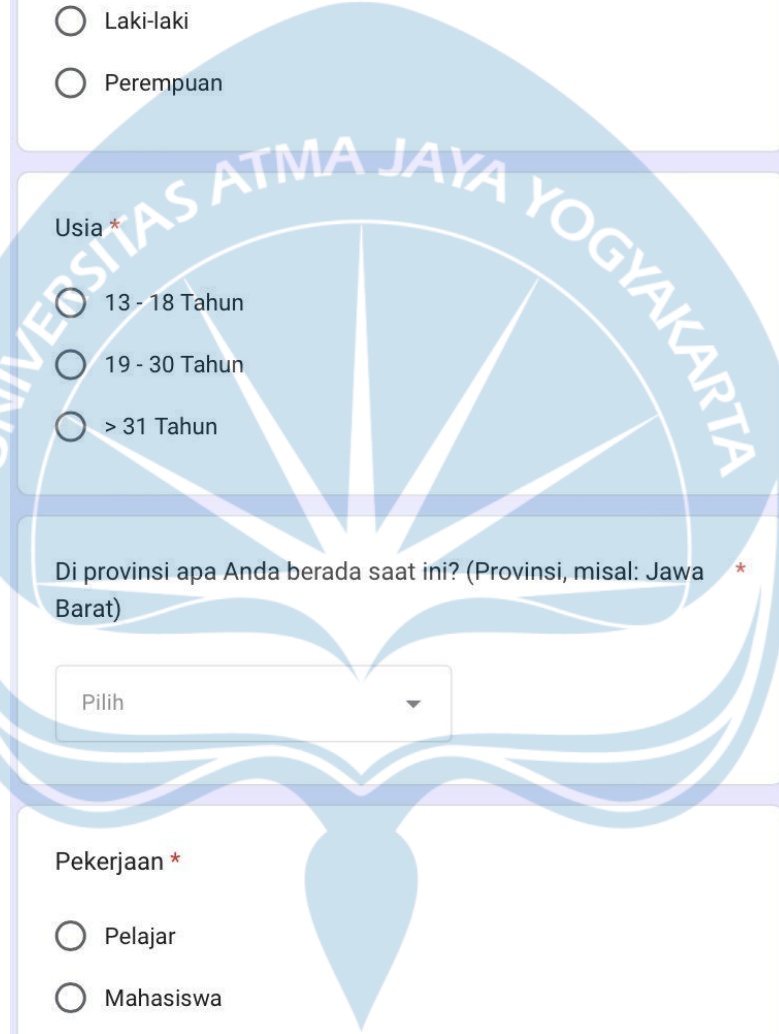
[Kosongkan formulir](#)

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir





Nama *

Jawaban Anda _____

Jenis Kelamin *

Laki-laki

Perempuan

Usia *

13 - 18 Tahun

19 - 30 Tahun

> 31 Tahun

Di provinsi apa Anda berada saat ini? (Provinsi, misal: Jawa Barat) *

Pilih ▼

Pekerjaan *

Pelajar

Mahasiswa

Bekerja

Lainnya

Bagian 2

Kuesioner Analisis *User Experience* Pada Game *Efootball 2023 Mobile*

Kuesioner ini akan berfokus pada pengalaman Anda pada perangkat *Mobile (Android/IOS, Tab, dan Handphone)*

Sudah berapa lama Anda bermain *Efootball 2023 Mobile*? *

< 3 bulan

3 - 12 bulan

> 12 bulan

Divisi Anda saat ini adalah *

Pilih ▾

Berapa kali Anda bermain *Efootball 2023 Mobile* dalam satu minggu? *

Terkadang tidak sama sekali

1 - 3 kali

> 3 kali

Setiap Hari

Berapa lama Anda menghabiskan waktu untuk bermain *Efootball 2023 Mobile* dalam satu hari? *

< 1 jam

1 - 3 jam

> 3 jam

Bagian 3

Core Module (CM)

Pada bagian ini Anda diminta untuk memilih jawaban dari skala 1 sampai dengan 5 terkait perasaan Anda terhadap *game Efootball 2023* secara keseluruhan.

Keterangan:

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat setuju

Kuesioner ini akan berfokus pada pengalaman Anda pada perangkat *Mobile (Android/IOS, Tab, dan Handphone)*

Saya merasa puas selama bermain *Efootball 2023 Mobile* *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa terampil selama bermain *Efootball 2023 Mobile* *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya tertarik dengan cerita pada *game* tersebut *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa *game* tersebut menyenangkan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya sepenuhnya fokus dengan *game* tersebut *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa senang selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Game tersebut memberi saya suasana hati yang buruk *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya memikirkan hal - hal lain selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bermain *game* tersebut melelahkan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa kompeten selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa Efootball 2023 Mobile sulit *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Game tersebut menyenangkan secara estetika *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya melupakan semua yang ada di sekitar saya selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa baik-baik saja selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya pandai dalam game tersebut *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bosan selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa sukses selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa imajinatif selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa dapat menjelajahi banyak hal selama bermain Efootball 2023 Mobile *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya menikmati Efootball 2023 Mobile *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya cepat menyelesaikan target dalam game *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa kesal selama bermain Efootball 2023 Mobile *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa tertekan selama bermain Efootball 2023 Mobile *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa mudah tersinggung selama bermain Efootball 2023 Mobile *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya lupa waktu saat bermain Efootball 2023 Mobile *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa tertantang selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa Efootball 2023 Mobile mengesankan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya sangat berkonsentrasi dalam game *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa frustrasi selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Game tersebut seperti memberi saya pengalaman yang banyak *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya kehilangan hubungan dengan dunia luar selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasakan tekanan waktu selama bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya harus berusaha keras dalam memainkan game tersebut *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagian 4

Social Presence Module (SP)

Pada bagian ini Anda diminta untuk memilih jawaban dari skala 1 sampai dengan 5 terkait perasaan Anda terhadap *game Efootball 2023* secara keseluruhan.

Keterangan:

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat setuju

Kuesioner ini akan berfokus pada pengalaman Anda pada perangkat *Mobile (Android/iOS, Tab, dan Handphone)*

Saya merasa berempati terhadap pemain yang lain selama bermain *
Efootball 2023 Mobile

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Tindakan saya bergantung pada tindakan pemain yang lain *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Tindakan pemain lain bergantung pada tindakan saya *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa terhubung dengan pemain lain *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Pemain lain memperhatikan saya secara seksama selama bermain *
Efootball 2023 Mobile

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya memperhatikan pemain lain dengan seksama *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa iri terhadap pemain lain *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bermain *game* tersebut menyenangkan dengan pemain lain

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saat saya bahagia, pemain lain juga bahagia *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saat pemain lain bahagia, saya juga bahagia *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya mempengaruhi suasana hati pemain lain *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Suasana hati saya terpengaruh dengan suasana hati pemain lain *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya mengagumi pemain lain *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Hal yang dilakukan pemain lain mempengaruhi tindakan saya *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Hal yang saya lakukan mempengaruhi tindakan pemain lain *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa penuh dendam terhadap pemain lain *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa senang saat pemain lain mengalami kemalangan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagian 5



Post-Game Module (PG)

Pada bagian ini Anda diminta untuk memilih jawaban dari skala 1 sampai dengan 5 terkait perasaan Anda terhadap game *Efootball 2023* secara keseluruhan.

Keterangan:

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat setuju

Kuesioner ini akan berfokus pada pengalaman Anda pada perangkat *Mobile* (*Android/iOS, Tab, dan Handphone*)

Saya merasa hidup kembali setelah bermain *Efootball 2023 Mobile* *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa tidak enak setelah bermain *Efootball 2023 Mobile* *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa sulit untuk kembali ke kenyataan *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa bersalah setelah bermain *Efootball 2023 Mobile* *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Rasanya seperti kemenangan setelah bermain *Efootball 2023 Mobile* *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa bermain game tersebut buang - buang waktu *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bersemangat setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa puas setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa disorientasi setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa kehabisan tenaga setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bahwa saya dapat melakukan hal - hal yang lebih berguna *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa kuat setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa lelah setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa menyesal setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa malu setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bangga setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bahwa saya telah kembali dari perjalanan jauh setelah bermain Efootball 2023 Mobile *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagian 6


Terima Kasih

Terimakasih telah meluangkan waktu Anda yang berharga untuk menjadi responden dari kuesioner "Analisis *User Experience* Pada *Game Efootball 2023 Mobile*". Berikut kolom kontak yang dapat Anda isi. Semoga hari Anda menyenangkan.

No. Handphone (untuk keperluan *reward*/hadiah bagi responden yang beruntung) *

Jawaban Anda

Kembali Kirim Kosongkan formulir



TABEL REVISI

No.	Tugas Revisi	Halaman Revisi
1	Mengubah Intisari	Intisari telah diubah (halaman v)
2	Mengubah Abstract	Abstract telah diubah (halaman vi)
3	Menambahkan Latar Belakang	Latar Belakang telah ditambahkan (halaman 2)
4	Menambahkan referensi pada alasan memilih <i>eFootball 2023 Mobile</i>	Referensi pada alasan memilih <i>eFootball 2023 Mobile</i> telah ditambah (halaman 2)
5	Mengubah Rumusan Masalah	Rumusan masalah telah diubah (halaman 3)
6	Mengubah Pertanyaan Penelitian	Pertanyaan penelitian telah diubah (halaman 3)
7	Mengubah Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian telah diubah (halaman 4)
8	Mengubah Bagan Keterkaitan	Bagan Keterkaitan telah diubah (halaman 5)
9	Sitasi pada penelitian sebelumnya	Sitasi pada penelitian sebelumnya telah diubah (halaman 6)
10	Header tabel muncul di setiap halaman	Header tabel di setiap halamannya telah ditambah (halaman 17-18, 20-23, 33-37, 46-49, 51-52)
11	Menambahkan penjelasan penyetaraan pernyataan	Penjelasan penyetaraan pernyataan telah ditambah (halaman 38)
12	Mengubah Hasil Analisis Data	Hasil Analisis Data telah diubah (halaman 60-71)
13	Mengubah Kesimpulan	Kesimpulan telah diubah (halaman 73)
14	Menambah penjelasan alur kuesioner	Alur kuesioner telah ditambah (halaman 80)

15	Menyamakan font bahasa asing	Font bahasa asing telah disamakan (halaman 17,35, 61, 69)
16	Memperbaiki tata tulis dan tata bahasa	Tata tulis dan tata bahasa telah diperbaiki (halaman 1,3,15,26,43,67)

