

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *GAME MOBILE LEGENDS*  
*BANG BANG* MENGGUNAKAN METODE *GAME EXPERIENCE*  
*QUESTIONNAIRE (GEQ)***

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana  
Sistem Informasi



**Heru Suprya Martin Silalahi**

**NPM: 191710280**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG MENGGUNAKAN METODE  
GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)

yang disusun oleh

HERU SUPRYA MARTIN SILALAH

191710280

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 24 Juli 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 24 Juli 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 PENYATAAN**  
**Orisinalitas & Publikasi Ilmiah**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Heru Suprya Martin Silalahi  
NPM : 191710280  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Industri  
Judul Penelitian : *ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG 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, Tanggal Bulan 2024  
Yang menyatakan,

Heru Suprya Martin Silalahi  
191710280

## PRAKATA

Puji serta Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkat yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends Bang Bang Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire”**. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari selama proses penyusunan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menyertai dan memberikan pencerahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga yang saya kasihi yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan selama proses perkuliahan hingga akhir.
3. Ibu Elisabeth Marsella, S.S., M.Li dan Bapak Julius Galih Prima Negara, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah membimbing, memberikan masukan, dan saran dalam penulisan tugas akhir ini.
4. Kepada teman-teman selama masa perkuliahan yang memberikan semangat serta dukungan dalam penyusunan tugas akhir.
5. Serta seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, dengan ini saya mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan doanya.

Penulis menyadari bahwa selama penyusunan tugas akhir masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis meminta maaf sebesar – besarnya apabila terdapat kesalahan atau kekeliruan dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir yang penulis buat dapat berguna bagi para pembaca.

## ABSTRAK

*Mobile Legends Bang Bang* adalah salah satu *game online berbasis MOBA* yang dirilis oleh Moonton pada bulan Juli 2016. Sejak itu, *Mobile Legends Bang Bang* telah mencapai 1 miliar kali unduhan dan mencapai pemain bulanan sebanyak 100 juta. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Mobile Legends Bang Bang* memiliki daya tarik yang dapat memikat para pemainnya. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui kualitas dari *game Mobile Legends Bang Bang* dengan fokus kepada pengalaman bermain atau *user experience* pengguna. *Game Experience Questionnaire* yang telah didesain khusus untuk mengukur pengalaman pemain dalam bermain *game* adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. Teknik *purposive sampling* ialah pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dengan menyebarkan kuesioner secara *online*, sehingga didapatkan total responden sebanyak 130 responden di seluruh Indonesia. Hasil dari penelitian ini ialah dalam bentuk identifikasi pengalaman pengguna selama bermain *game Mobile Legends Bang Bang* berdasarkan 14 komponen di dalam *Game Experience Questionnaire*. Berdasarkan dari hasil pengolahan data komponen yang mendapatkan nilai tertinggi ialah komponen *immersion, flow, competence, positive affect, empathy, negative feelings, behavioral involvement, positive experience*, dan *tiredness*. Faktor atau komponen yang paling mempengaruhi pengalaman pengguna dalam bermain *game Mobile Legends Bang Bang* adalah komponen *immersion, flow, competence, positive affect, empathy, negative feelings, behavioral involvement, positive experience*, dan *tiredness*.

Kata Kunci : *Game Experience Questionnaire, User Experience, Mobile Legends Bang Bang*.

## ABSTRACT

*Mobile Legends Bang Bang is a MOBA-based online game released by Moonton in July 2016. Since then, Mobile Legends Bang Bang has reached 1 billion downloads and reached 100 million monthly players. This shows that Mobile Legends Bang Bang has an attraction that can attract players. The purpose of this study is to determine the quality of the Mobile Legends Bang Bang game with a focus on user experience. The Game Experience Questionnaire which has been specifically designed to measure the player's experience in playing games is the method used in this study. The purposive sampling technique is the data collection used in this study by distributing questionnaires online, so that a total of 130 respondents were obtained throughout Indonesia. The results of this study are in the form of identifying user experience while playing the Mobile Legends Bang Bang game based on 14 components in the Game Experience Questionnaire. Based on the results of data processing, the components that get the highest score are the components of immersion, flow, competence, positive affect, empathy, negative feelings, behavioral involvement, positive experience, and tiredness. The factors or components that most influence user experience in playing the Mobile Legends Bang Bang game are the components of immersion, flow, competence, positive affect, empathy, negative feelings, behavioral involvement, positive experience, and tiredness.*

*Keywords: Game Experience Questionnaire, User Experience, Mobile Legends Bang Bang.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PENYATAAN .....	2
PRAKATA .....	4
ABSTRAK .....	5
ABSTRACT .....	6
DAFTAR ISI .....	7
DAFTAR GAMBAR .....	9
DAFTAR TABEL .....	10
BAB I . PENDAHULUAN .....	11
1.1 Latar Belakang .....	11
1.2 Perumusan Masalah .....	13
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	14
1.4 Tujuan Penelitian .....	14
1.5 Batasan Masalah .....	14
1.6 Manfaat Penelitian .....	15
1.7 Bagan Keterkaitan .....	15
BAB II . TINJAUAN PUSTAKA .....	16
2.1 Studi Sebelumnya .....	16
2.2 Dasar Teori .....	24
2.2.1 Game .....	24
2.2.2 Mobile Legends Bang Bang .....	24
2.2.3 User Experience .....	25
2.2.4 Game Experience Questionnaire (GEQ) .....	26
BAB III . METODOLOGI PENELITIAN .....	32
3.1 Tahapan Penelitian .....	32
3.1.1 Studi Literatur .....	32
3.1.2 Penentuan Populasi Penelitian .....	33
3.1.3 Penentuan Sampel Penelitian .....	33
3.1.4 Pengumpulan Data .....	35
3.1.5 Pengolahan Data .....	35
3.1.6 Analisis User Experience .....	39
3.1.7 Interpretasi dan Penyusunan Laporan Hasil Analisis .....	39
3.2 Metode Penelitian .....	39
3.3 Instrumen Penelitian .....	41
BAB IV . HASIL DAN PEMBAHASAN .....	53
4.1 Demografi Responden .....	53
4.1.1 Jenis Kelamin .....	53
4.1.2 Usia .....	54
4.1.3 Domisili Responden .....	55
4.1.4 Status Pekerjaan .....	56
4.1.5 Karakteristik Pemain .....	56
4.2 Uji Kualitas Data .....	59
4.2.1 Uji Validitas .....	59
4.2.2 Uji Reliabilitas .....	63

4.3 Hasil Pengolahan Data.....	64
4.3.1 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Item Kuesioner .....	65
4.3.2 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen GEQ.....	73
4.4 Hasil Analisis Data.....	74
4.4.1 Core Module.....	75
4.4.2 Social Presence Module .....	82
4.4.3 Post-Game Module .....	84
4.5 Hasil Analisis Mendetail & Rekomendasi.....	87
4.5.1 Analisis Mendetail.....	87
4.5.2 Rekomendasi untuk Pengembangan .....	88
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....	92
Lampiran .....	97
TABEL REVISI .....	110



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan .....	15
Gambar 2. 1 Struktur Modular Game Experience Questionnaire .....	27
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	32
Gambar 4. 1 Diagram Lingkaran Jenis Kelamin Responden .....	53
Gambar 4. 2 Diagram Batang Usia Responden.....	54
Gambar 4. 3 Diagram Batang Distribusi Domisili Provinsi Responden.....	55
Gambar 4. 4 Diagram Batang Pekerjaan Responden .....	56
Gambar 4. 5 Diagram Lingkaran Lama Bermain Responden .....	57
Gambar 4. 6 Diagram Lingkaran Rank Responden .....	57
Gambar 4. 7 Diagram Frekuensi Bermain Mobile Legends dalam Seminggu .....	58
Gambar 4. 8 Diagram Lingkaran Durasi Bermain dalam Satu Hari.....	58
Gambar 4. 9 <i>Device</i> yang digunakan Responden Bermain <i>Game Mobile Legends</i> .....	59
Gambar 4. 10 Ulasan Pengguna <i>Mobile Legends</i> terhadap <i>Immersion</i> .....	76
Gambar 4. 11 Ulasan Pengguna <i>Mobile Legends</i> terhadap <i>Positive Affect</i> .....	79
Gambar 4. 12 Ulasan Pengguna <i>Mobile Legends</i> terhadap <i>Negative Affect</i> .....	80
Gambar 4. 13 Ulasan Pengguna <i>Mobile Legends</i> terhadap <i>Tension</i> .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan .....	19
Tabel 3. 1 Kriteria Nilai Mean [39] .....	38
Tabel 3. 2 <i>Core Module</i> [25].....	41
Tabel 3. 3 Komponen <i>Core Module</i> [25] .....	42
Tabel 3. 4 <i>Social Presence Module</i> [25].....	43
Tabel 3. 5 Komponen <i>Social Presence Module</i> [25].....	44
Tabel 3. 6 <i>Post-Game Module</i> [25] .....	44
Tabel 3. 7 Komponen <i>Post-Game Module</i> [25] .....	45
Tabel 3. 8 Item Pertanyaan Kuesioner [25] .....	45
Tabel 3. 9 Skala Likert 5 Poin .....	52
Tabel 4. 1 Rangkuman Hasil Uji Validitas <i>Core Module</i> .....	60
Tabel 4. 2 Rangkuman Hasil Uji Validitas <i>Social Presence Module</i> .....	62
Tabel 4. 3 Rangkuman Hasil Uji Validitas <i>Post-Game Module</i> .....	63
Tabel 4. 4 Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas .....	64
Tabel 4. 5 Mean Tiga Modul (GEQ) <i>Game Experience Questionnaire</i> .....	64
Tabel 4. 6 Hasil Olah Data Item Kuesioner <i>Core Module</i> .....	65
Tabel 4. 7 Hasil Olah Data Item Kuesioner <i>Social Presence Module</i> .....	69
Tabel 4. 8 Hasil Olah Data Item Kuesioner <i>Post-Game Module</i> .....	71
Tabel 4. 9 Hasil Olah Data Berdasarkan Komponen .....	73
Tabel 4. 1 Rangkuman Hasil Uji Validitas <i>Core Module</i> .....	60
Tabel 4. 2 Rangkuman Hasil Uji Validitas <i>Social Presence Module</i> .....	62
Tabel 4. 3 Rangkuman Hasil Uji Validitas <i>Post-Game Module</i> .....	63
Tabel 4. 4 Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas .....	64
Tabel 4. 5 Mean Tiga Modul (GEQ) <i>Game Experience Questionnaire</i> .....	64
Tabel 4. 6 Hasil Olah Data Item Kuesioner <i>Core Module</i> .....	65
Tabel 4. 7 Hasil Olah Data Item Kuesioner <i>Social Presence Module</i> .....	69
Tabel 4. 8 Hasil Olah Data Item Kuesioner <i>Post-Game Module</i> .....	71
Tabel 4. 9 Hasil Olah Data Berdasarkan Komponen .....	73