

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Game Experience Questionnaire*, komponen *immersion*, *flow*, *competence*, *positive affect*, *empathy*, *negative feelings*, *behavioral involvement*, *positive experience*, dan *tiredness* merupakan faktor yang paling mempengaruhi *user experience* ketika bermain *game Mobile Legends Bang Bang*. Komponen-komponen tersebut mendapat mean di atas 3 yang termasuk kategori tinggi, di mana komponen *Immersion* mendapat mean 3,80, *flow* mendapat mean 3,56, *competence* mendapat mean 3,79, *positive affect* mendapat mean 3,91, *empathy* mendapat mean 3,77, *negative feelings* mendapat mean 3,56, *behavioral involvement* mendapat mean 3,68, *positive experience* mendapat mean 3,66, dan *tiredness* mendapat mean 3,42.
2. Berdasarkan hasil analisis di atas, pengalaman yang dirasakan pengguna ialah 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. Pengguna juga merasa iri terhadap pemain lain, mempengaruhi/dipengaruhi suasana hati pemain lain, merasa dendam terhadap pemain lain, merasa senang saat pemain lain mengalami kemalangan, serta merasa lelah setelah bermain.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil riset yang telah dilakukan, peneliti menyadari masih adanya kekurangan riset ini, yakni:

1. Terbatas menganalisis *user experience game Mobile Legends Bang Bang* atas dasar komponen dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire*. Pada riset selanjutnya diharapkan peneliti dapat mengkaji

komponen yang ada pada *Game Experience Questionnaire* dengan membandingkannya elemen pada *game Mobile Legends Bang Bang*.

2. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada riset ini menggunakan metode survei dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada responden seluruh Indonesia. Pada riset selanjutnya harapannya mampu mengkaji mendalam mengenai pengalaman pemain melalui penerapan teknik wawancara agar penelitian lebih detail.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Grand View Research, "U.S. Video Game Market Size, by Device, 2020 - 2030 (USD Billion) ," <https://www.grandviewresearch.com/>.
- [2] Wijman Tom, "New free report: Explore the global games market in 2023," <https://newzoo.com/>.
- [3] B. Rifky, "Apa Itu Esports: Mengenal Genre & Variasi Game di Esports," Esports ID.
- [4] Google Play Store, "Rating Mobile Legends Bang Bang."
- [5] J. L. G. Sánchez, F. L. G. Vela, F. M. Simarro, and N. Padilla-Zea, "PLAYABILITY ANALYSING USER EXPERIENCE IN VIDEO GAMES," *Behaviour and Information Technology*, vol. 31, no. 10, pp. 1033–1054, Oct. 2012, doi: 10.1080/0144929X.2012.710648.
- [6] N. Rizky Akbar, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afirianto, "Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [7] A. Rahman, R. I. Rokhmawati, and H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi User Experience Pada Game PC Building Simulator Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [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," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] N. E. Fahmi *et al.*, "IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS) THE IDENTIFICATION OF MOBILE GAMING EXPERIENCE (CASE STUDY: CLASH OF CLANS)."
- [10] N. Zulfa, D. Yuniasri, P. Damayanti, D. Herumurti, and A. A. Yunanto, "The Effect of UI and UX enhancement on bomberman game based on game experience questionnaire (GEQ)," in *Proceedings - 2020 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication: IT Challenges for Sustainability, Scalability, and Security in the Age of Digital Disruption, iSemantic 2020*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., Sep. 2020, pp. 543–547. doi: 10.1109/iSemantic50169.2020.9234220.
- [11] Wardani Putri, "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," 2022.
- [12] Huda Miftahul, "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGEND VERSI 1.4.14.44554 DENGAN MENGGUNAKAN GAME-DESIGN FACTOR QUESTIONNAIRE," 2020.
- [13] N. Tri, A. Putra, I. Putu, S. Dwipayana, and M. F. Somantri, "Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation Serta Pengaruh Skin dalam Kepercayaan Diri untuk Meningkatkan Probalitas Kemenangan," vol. 9, no. 2, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>

- [14] B. Bourke, "Using gamification to engage higher-order thinking skills," in *Research Anthology on Developing Critical Thinking Skills in Students*, IGI Global, 2020, pp. 632–652. doi: 10.4018/978-1-7998-3022-1.ch033.
- [15] International Design School, "6 KOMPONEN PENTING DALAM USER EXPERIENCE," <https://idseducation.com/6-komponen-dalam-user-experience/>.
- [16] <https://plarium.com/en/blog/gaming-platforms/>, "Modern Gaming Platforms: How the Market Has Evolved and Who is Leading the Way," <https://plarium.com/en/blog/gaming-platforms/>.
- [17] IdTech, "The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres," <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres>.
- [18] MasterClass, "Guide to Video Game Genres: 10 Popular Video Game Types," <https://www.masterclass.com/articles/guide-to-video-game-genres>.
- [19] M. I. FEBRI RAMADANI, "Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)," 2018.
- [20] <https://id.wikipedia.org/wiki/>, "Mobile Legends: Bang Bang," https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang.
- [21] Active Player, "Mobile Legends: Bang Bang Live Player Count and Statistics," <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/>.
- [22] D. ' 'Norman and J. ' 'Nielsen, "The Definition of User Experience (UX)," <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>.
- [23] ISO Online Browsing Platform (OBP), ""ISO 9241-210:2010(en) Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems," <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-1:v1:en>.
- [24] Player Research, "What Is Games 'User Experience' (UX) and How Does It Help?," <https://playerresearch.medium.com/what-is-games-user-experience-ux-and-how-does-it-help-ea35ceaa9f05>.
- [25] <https://electricsquare.com/>, "What is so special about UX in Games? - Electric Square : Electric Square," <https://www.electricsquare.com/what-is-so-special-about-ux-in-games/>.
- [26] J. Högberg, J. Hamari, and E. Wästlund, "Gameful Experience Questionnaire (GAMEFULQUEST): an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use," *User Model User-adapt Interact*, vol. 29, no. 3, pp. 619–660, Jul. 2019, doi: 10.1007/s11257-019-09223-w.
- [27] W. A. Ijsselsteijn, D. Kort, and Y. A. W. & Poels, "THE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," 2013.
- [28] J. L. G. Sánchez, F. L. G. Vela, F. M. Simarro, and N. Padilla-Zea, "Playability: Analysing user experience in video games," *Behaviour and Information Technology*, vol. 31, no. 10, pp. 1033–1054, Oct. 2012, doi: 10.1080/0144929X.2012.710648.

- [29] <https://kbbi.web.id/>, "Arti kata afek - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," <https://kbbi.web.id/afek>.
- [30] J. Vahlo and V. M. Karhulahti, "Challenge types in gaming validation of video game challenge inventory (CHA)," *International Journal of Human Computer Studies*, vol. 143, Nov. 2020, doi: 10.1016/j.ijhcs.2020.102473.
- [31] <https://kbbi.web.id/>, "Arti kata empati - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," <https://kbbi.web.id/empati>.
- [32] E. I. Libriani, P. Ruliana, and K. Yulianto, "Pengaruh Motivasi Binge Watching terhadap Behavioral Involvement," *Warta ISKI*, vol. 3, no. 02, pp. 144–153, Dec. 2020, doi: 10.25008/wartaiski.v3i02.71.
- [33] D. Budiastuti and A. Bandur, *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. 2018.
- [34] J. Prambudi, J. Imantoro, P. Studi, M. Fakultas Ekonomi, and D. Bisnis, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Ukm Maleo Lampung Timur," 2021.
- [35] N. Suryani, Ms. Jailani, N. Suriani, R. Raden Mattaher Jambi, and U. Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, "Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan," 2023. [Online]. Available: <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- [36] <https://ggwp.id/media/>, "Batas Umur Minimal Game," <https://ggwp.id/media/geek/game/batas-umur-game-hp>.
- [37] 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, Jan. 2015, doi: 10.9734/bjast/2015/14975.
- [38] Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. 2013. Accessed: Oct. 03, 2023. [Online]. Available: https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1879&keywords=
- [39] N. Miftahul Janna and D. Pembimbing, "KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS."
- [40] A. Zahraputeri and L. Kusdibyo, "Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform: Studi Kasus Permainan Genshin Impact," 2021.
- [41] Dr. W. D. Rachbini, *Metode Riset Ekonomi & Bisnis*.
- [42] E. D. K. MKes, "PANDUAN PENYUSUNAN STUDI LITERATUR," 2015. Accessed: Apr. 02, 2024. [Online]. Available: stikesmajapahit.ac.id
- [43] D. Johnson, M. J. Gardner, and R. Perry, "Validation of two game experience scales: The Player Experience of Need Satisfaction (PENS) and Game Experience Questionnaire (GEQ)," *International Journal of Human Computer Studies*, vol. 118, pp. 38–46, Oct. 2018, doi: 10.1016/j.ijhcs.2018.05.003.
- [44] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S),"

- International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, vol. 4, no. 6, p. 103, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.09.001.
- [45] Menteri Kesehatan Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Kesehatan tentang Upaya Kesehatan Anak," <https://peraturan.bpk.go.id/Details/117562/permenkes-no-25-tahun-2014>.
- [46] MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA, "PERATURAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 25 TAHUN 2014," 2014.
- [47] Moonton, "Mobile Legends: Bang Bang Minimal Usia," Google Play. Accessed: May 23, 2024. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends&hl=id&gl=US>
- [48] J. Prambudi, J. Imantoro, P. Studi, M. Fakultas Ekonomi, and D. Bisnis, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Ukm Maleo Lampung Timur," 2021.
- [49] 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," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [50] S. Syam, "PENGARUH EFEKTIFITAS DAN EFISIENSI KERJA TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA KANTOR KECAMATAN BANGGAE TIMUR," *Profitability: Jurnal Ilmu Manajemen*, Aug. 2020.
- [51] N. Miftahul Janna and Herianto, "KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS," 2021.
- [52] D. W. Rachbini, *METODE RISET EKONOMI DAN BISNIS*. 2020.
- [53] Wardani Putri, "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GENSHIN IMPACT MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," 2022.
- [54] N. E. Fahmi *et al.*, "IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS) THE IDENTIFICATION OF MOBILE GAMING EXPERIENCE (CASE STUDY: CLASH OF CLANS)."
- [55] D. Kyat Madana, E. Muhammad, A. Jonemaro, and H. Muslimah Az-Zahra, "Evaluasi User Experience Game Raft menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [56] I. P. Hakiki, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afirianto, "Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknowns Battleground Mobile Menggunakan Game Experience Questionnaire," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [57] N. Rizky Akbar, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afirianto, "Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [58] J. Vahlo and V. M. Karhulahti, "CHALLENGE TYPES IN GAMING VALIDATION OF VIDEO GAME CHALLENGE INVENTORY (CHA)," *International Journal of*

Human Computer Studies, vol. 143, Nov. 2020, doi:
10.1016/j.ijhcs.2020.102473.



Lampiran



Kuesioner Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends Bang Bang

Perkenalkan saya Heru Suprya Martin Silalahi, mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini, saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai "Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends Bang Bang". Saya mengharapkan bantuan rekan-rekan sekalian untuk menjadi responden dalam penelitian saya dengan mengisi kuesioner ini seakurat mungkin berdasarkan pengalaman masing-masing. Setelah pengisian kuesioner ini akan ada reward/hadiah bagi responden yang beruntung.

Adapun kriteria responden pada penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui dan pernah atau masih bermain game *Mobile Legends Bang Bang*
2. Usia responden 12 tahun ke atas

Apabila Bapak/Ibu/Saudara/i sesuai dengan kriteria di atas, mohon bantuannya untuk mengisi kuesioner ini. Segala bentuk informasi yang didapat melalui kuesioner ini hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan dijamin kerahasiaannya.

Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu/Saudara/i, saya ucapkan terima kasih.

Login ke Google untuk menyimpan progres. Pelajari lebih lanjut

Berikutnya

Kosongkan formulir

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 pertanyaan dengan jujur dan teliti sesuai dengan pendapat dan pengalaman anda.

Nama *

Jawaban Anda

Jenis Kelamin *

Laki-laki

Perempuan

Usia *

12 - 18 Tahun

19 - 30 Tahun

> 31 Tahun

Provinsi anda berada saat ini? *

Pilih

Status *

Pelajar

Mahasiswa

Bekerja

Yang lain: _____

Kembali

Berikutnya

Kosongkan formulir

Kuesioner ini akan berfokus pada pengalaman anda bermain game *Mobile Legends Bang Bang* pada perangkat *Mobile (Android/IOS, Tab, dan Handphone)*

Device yang Anda gunakan untuk bermain Mobile Legends Bang Bang? *

- IOS
- Android

Sudah berapa lama Anda bermain Mobile Legends Bang Bang? *

- <3 bulan
- 3 - 12 bulan
- > 12 bulan

Rank Anda saat ini adalah *

Berapa kali Anda bermain Mobile Legends bang Bang dalam satu minggu? *

- Terkadang tidak sama sekali
- 1 - 3 kali
- > 3 kali
- Setiap hari

Berapa lama Anda menghabiskan waktu untuk bermain Mobile Legends bang Bang dalam satu hari? *

- < 1 jam
- 1 - 3 jam
- > 3 jam

Kembali

Berikutnya

Kosongkan formulir

Pada bagian ini Anda diminta memilih jawaban dari skala 1 sampai dengan 5 terkait perasaan Anda terhadap *game Mobile Legends Bang Bang* 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 *Mobile Legends Bang Bang* *

	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 terampil selama bermain *Mobile Legends Bang Bang* *

	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 tertarik dengan cerita pada *game Mobile Legends Bang Bang* *

	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 *game Mobile Legends Bang Bang* menyenangkan *

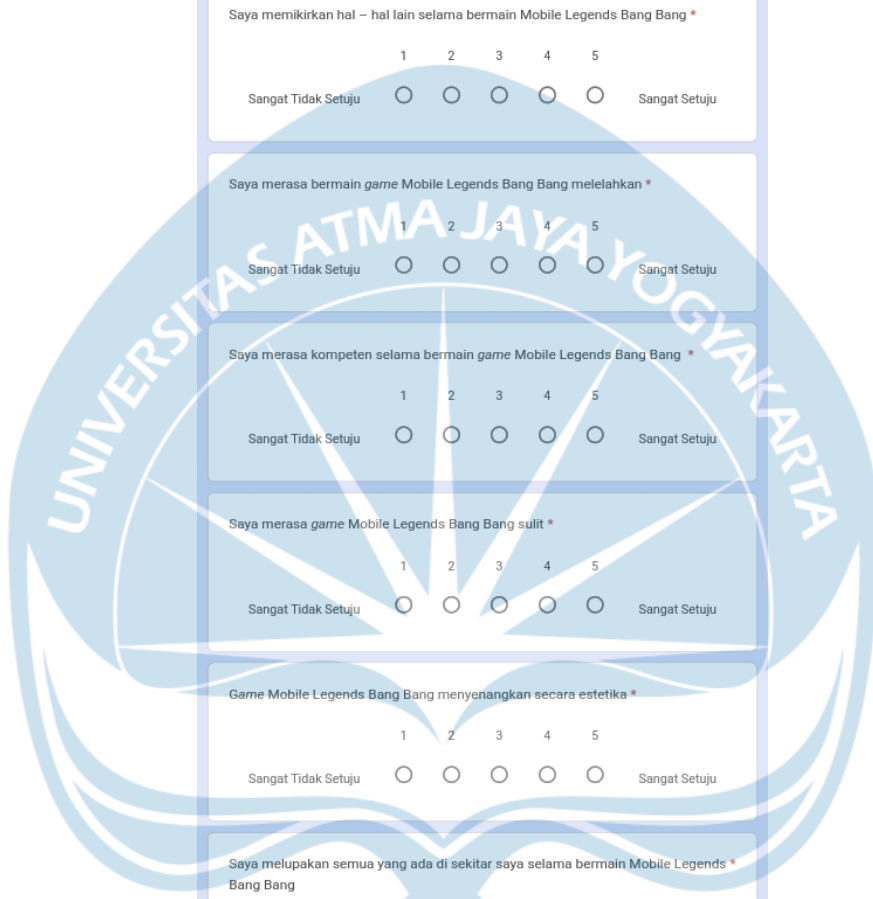
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya sepenuhnya fokus dengan *game Mobile Legends Bang Bang* *

	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 senang selama bermain *game Mobile Legends Bang Bang* *

	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



Game Mobile Legends Bang Bang memberi saya suasana hati yang buruk *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya memikirkan hal – hal lain selama bermain Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bermain game Mobile Legends Bang Bang melelahkan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa kompeten selama bermain game Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa game Mobile Legends Bang Bang sulit *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Game Mobile Legends Bang Bang menyenangkan secara estetika *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya melupakan semua yang ada di sekitar saya selama bermain Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa baik selama bermain Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya pandai dalam game Mobile Legends Bang Bang *

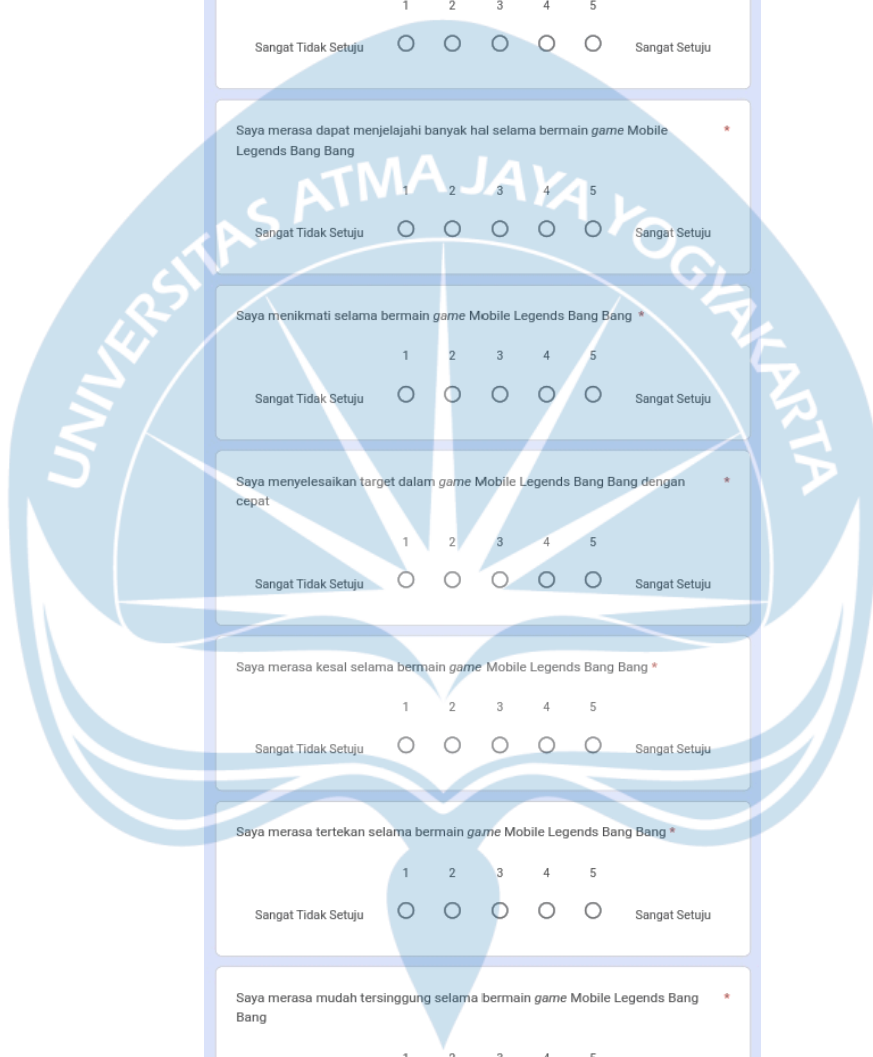
1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bosan selama bermain game Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju



Saya merasa sukses selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa imajinatif selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa dapat menjelajahi banyak hal selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya menikmati selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya menyelesaikan target dalam *game* Mobile Legends Bang Bang dengan cepat *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa kesal selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa tertekan selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa mudah tersinggung selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya lupa waktu selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa tertantang selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa tertantang selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa *game* Mobile Legends Bang Bang mengesankan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya sangat berkonsentrasi dalam bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa frustrasi selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Game Mobile Legends Bang Bang seperti memberikan pengalaman yang kaya *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya kehilangan hubungan dengan dunia luar selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasakan tekanan waktu selama bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya harus berusaha keras dalam memainkan *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Kembali Kosongkan formulir

Pada bagian ini Anda diminta memilih jawaban dari skala 1 sampai dengan 5 terkait perasaan Anda terhadap *game Mobile Legends Bang Bang* 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 empati terhadap pemain yang lain selama bermain *Mobile Legends Bang Bang* *

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 tergantung pada tindakan saya *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa terhubung dengan pemain lain *

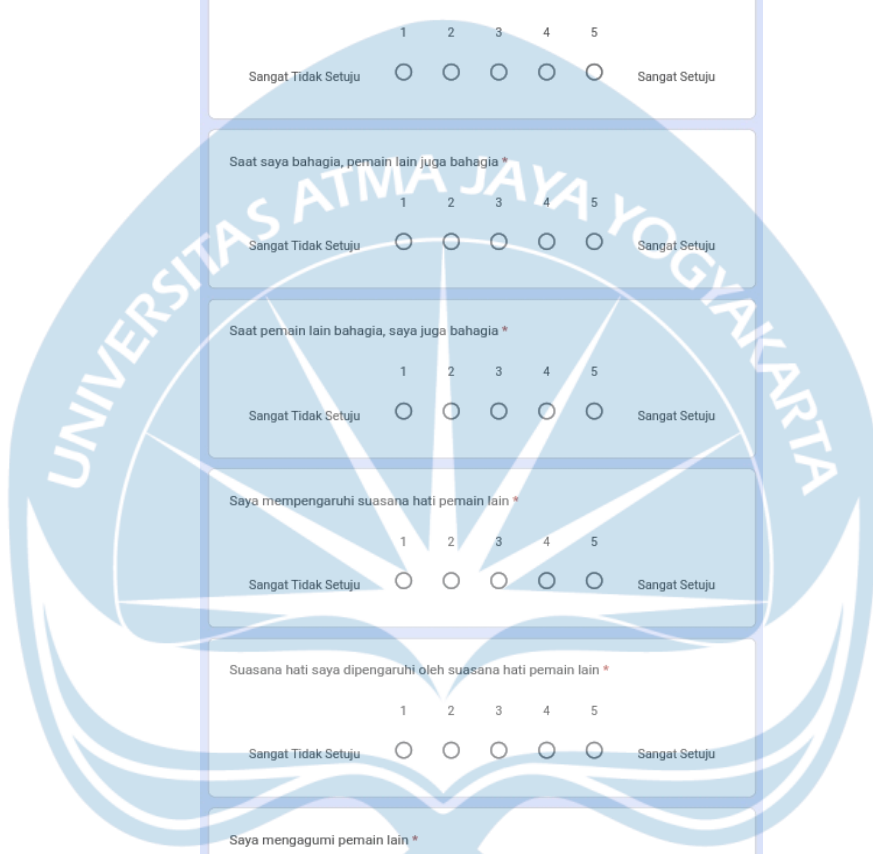
1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Pemain lain memperhatikan saya dengan seksama selama bermain *Mobile Legends Bang Bang* *

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* Mobile Legends Bang Bang 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 dipengaruhi oleh 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

Kembali

Berikutnya

Kosongkan formulir



Post-Game Module (PG)

Pada bagian ini Anda diminta memilih jawaban dari skala 1 sampai dengan 5 terkait perasaan Anda terhadap *game Mobile Legends Bang Bang* 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 *Mobile Legends Bang Bang* *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya tidak enak setelah bermain *Mobile Legends Bang Bang* *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya mengalami kesulitan untuk kembali ke kenyataan setelah bermain *Mobile Legends Bang Bang* *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bersalah setelah bermain *Mobile Legends Bang Bang* *

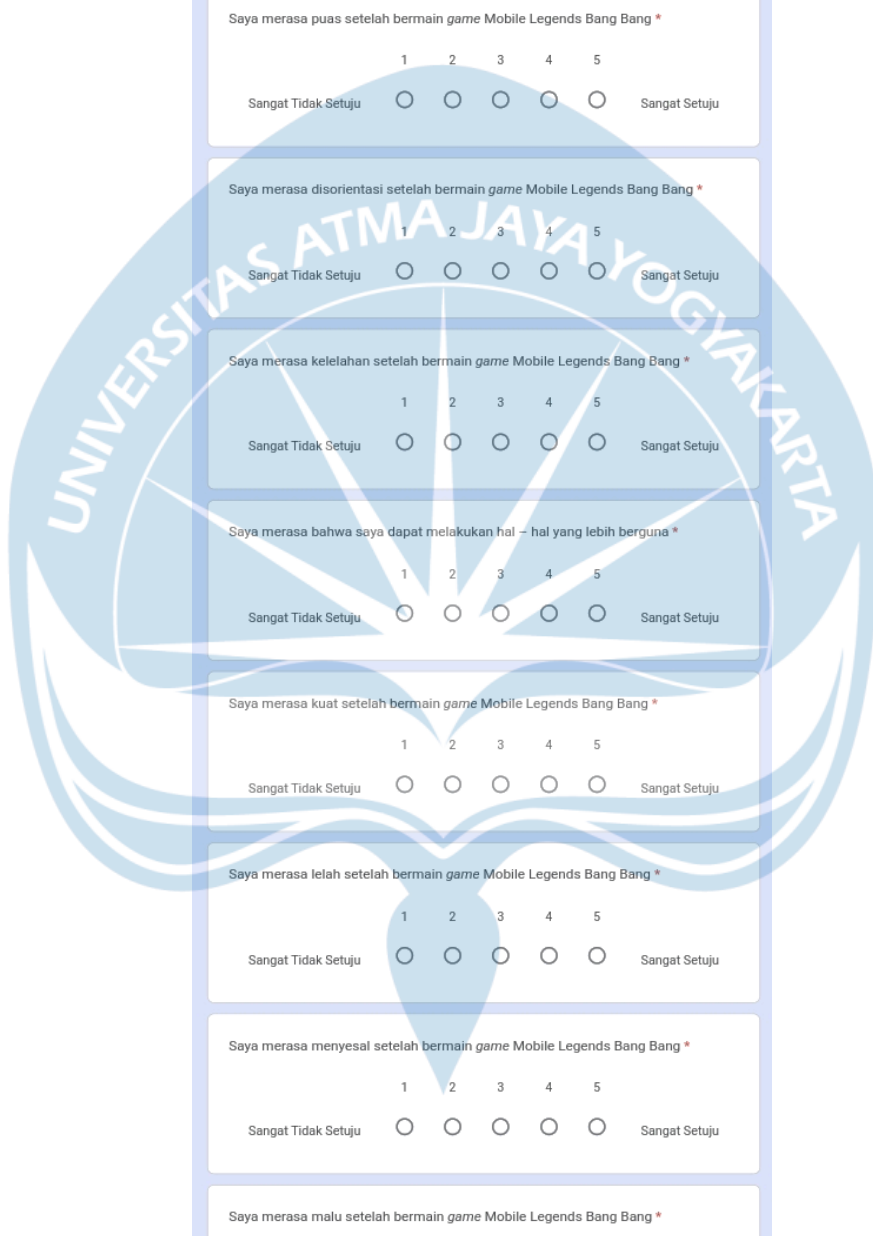
1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Rasanya seperti kemenangan setelah bermain *Mobile Legends Bang Bang* *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bermain *game Mobile Legends Bang Bang* buang - buang waktu *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju



Saya merasa bersemangat setelah bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa puas setelah bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa disorientasi setelah bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa kelelahan setelah bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

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 *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa lelah setelah bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa menyesal setelah bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa malu setelah bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bangga setelah bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5
Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa bahwa saya telah kembali dari perjalanan jauh setelah bermain *game* Mobile Legends Bang Bang *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

[Kembali](#) [Berikutnya](#) [Kosongkan formulir](#)

Terima Kasih

Terimakasih telah meluangkan waktu Anda yang berharga untuk menjadi responden dari kuesioner "*Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends Bang Bang*". 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.	Komentar Penguji *)	Tanggapan **)
1	Perbaiki penulisan, sesuaikan dengan panduan TA	Penulisan telah disesuaikan dengan panduan TA Prodi SI
2	Alasan menggunakan GEQ paling cocok dibandingkan dengan metode lainnya seperti PENS, UEQ ?	Alasan memilih GEQ dibandingkan PENS dan UEQ telah ditambahkan (halaman 37-38)
3	Studi sebelumnya/penelitian terdahulu tentang Mobile Legends	Studi/penelitian terdahulu telah ditambahkan (halaman 18-19/22-23)
4	Pembahasan bertolak belakang dengan latar belakang. Di latar belakang menjelaskan bahwa masih banyak review yang tidak puas tetapi di pembahasan menjelaskan banyak review yang puas. Belum ada analisis yang mendetail serta rekomendasi untuk pengembangan.	Analisis mendetail serta rekomendasi telah ditambahkan (halaman 87-89)
5	Perbaiki bab 5 agar apa yang disimpulkan dapat menjadi jawaban atas pertanyaan dan tujuan penelitian, tidak hanya sebatas membaca hasil saja, tapi buat analisisnya.	Simpulan telah disesuaikan dengan pertanyaan dan tujuan penelitian (halaman 87)
6	Tolong buat tabel perbaikan.	Tabel Perbaikan telah ditambahkan