

**Analisis User Experience pada Game “Among Us” dengan  
menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ)**

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Kezia Nathalie Margareth**

**NPM: 201710556**

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

# HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME "AMONG US" DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)

yang disusun oleh

Kezia Nathalie Margareth

201710556

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 29 Juli 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr.FI. Spty Rahayu, ST., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr.FI. Spty Rahayu, ST., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Vinindita Citrayasa, S.Pd., M.Hum.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 29 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 PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kezia Nathalie Margareth  
NPM : 201710556  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri  
Judul Penelitian : Analisis User Experience pada Game "Among Us"  
dengan 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, 9 Juli 2024  
Yang menyatakan,



Kezia Nathalie Margareth  
201710556

## PRAKATA

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “Analisis User Experience pada *Game ‘Among Us’* dengan menggunakan metode *Game Experience Questionnaire (GEQ)*”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sistem Informasi dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus yang telah menyertai dan memampukan Penulis
2. Ibu Dr. Flourensia Spty Rahayu, ST., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan dan dukungan yang sangat berharga dalam proses penulisan tugas akhir ini.
3. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing Penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
4. Orang tua serta adik yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat kepada Penulis.
5. Jonathan yang senantiasa mendukung dan mengingatkan, menemani, membantu dan memberi semangat dalam perjalanan penulisan tugas akhir ini.
6. Anya dan teman-teman seperjuangan pada masa awal hingga akhir perkuliahan ini, serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu Penulis meminta maaf sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan guna dan manfaat dan kontribusi positif bagi pembaca.

Yogyakarta, 9 Juli 2024



Kezia Nathalie Margareth

## INTISARI

Among Us merupakan permainan *online multiplayer* yang dirilis oleh pengembang *game* InnerSloth pada bulan Juni 2018, dan berhasil mendapatkan banyak penghargaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas *game* Among Us dengan *User Experience* pemain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Experience Questionnaire (GEQ)* untuk mengevaluasi *User Experience* pengguna. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode *Purposive Sampling* dengan menyebarkan kuesioner secara *online* dan sebanyak 100 responden dari seluruh Indonesia berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini mengidentifikasi pengalaman pemain saat bermain Among Us berdasarkan 14 komponen yang terdapat dalam *Game Experience Questionnaire*. Berdasarkan hasil dari pengolahan data yang mendapatkan nilai tertinggi adalah komponen *Positive Affect*, sedangkan nilai terendah adalah komponen *Tension*. Oleh karena itu, faktor yang paling berpengaruh terhadap pengalaman pemain saat bermain Among Us adalah *Positive Affect*.

**Kata Kunci:** *Game Experience Questionnaire; Among Us; User Experience;*

## ABSTRACT

*Among Us is an online multiplayer game released by game developer InnerSloth in June 2018, and it has successfully garnered numerous awards. This study aims to assess the quality of Among Us gameplay through player User Experience. The method employed in this research is the Game Experience Questionnaire (GEQ) to evaluate User Experience. Data was collected using purposive sampling by distributing online questionnaires to 100 respondents from across Indonesia. The study identifies players' experiences while playing Among Us based on 14 components outlined in the Game Experience Questionnaire. Based on the data analysis, the element with the highest score is Positive Affect, while the lowest score is for Tension. Therefore, Positive Affect emerges as the most influential factor affecting players' experiences in Among Us.*

**Keywords:** *Game Experience Questionnaire; User Experience; Among Us;*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	1
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	2
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN .....	3
PRAKATA .....	4
INTISARI.....	5
ABSTRACT.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL .....	10
BAB I PENDAHULUAN .....	11
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Rumusan Masalah.....	14
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 .....	36
2.2.1 <i>Game</i> .....	36
2.2.2 <i>User Experience</i> .....	38
2.2.3 <i>Game Experience Questionnaire (GEQ)</i> .....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	50
3.1 Tahapan Penelitian .....	50
3.1.1 Studi Literatur .....	51
3.1.2 Penentuan Populasi Penelitian .....	51
3.1.3 Penentuan Sampel Penelitian.....	51
3.1.4 Pengumpulan Data .....	53
3.1.5 Pengolahan Data.....	53
3.1.6 Analisis <i>User Experience</i> .....	55
3.1.7 Interpretasi dan menyusun laporan hasil analisis .....	55

3.2 Metode Penelitian.....	56
3.3 Instrumen Penelitian.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Demografi Responden .....	62
4.1.1 Karateristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	62
4.1.2 Karateristik Responden Berdasarkan Durasi Pengguna .....	62
4.2 Uji Kualitas Data .....	63
4.2.1 Uji Validitas .....	63
4.2.2 Uji Reabilitas .....	67
4.3 Hasil Pengolahan Data .....	67
4.3.1 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan <i>Item</i> Kuesioner .....	68
4.3.2 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen GEQ .....	76
4.4 Hasil Analisis Data .....	77
4.4.1 <i>Core Module</i> .....	77
4.4.2 <i>Social Presence Module</i> .....	84
4.4.3 <i>Post-Game Module</i> .....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran .....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	91



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan .....	15
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	50
Gambar 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	62
Gambar 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Pengguna.....	63
Gambar 4. 3 Ulasan Pengguna Among Us terhadap <i>Immersion</i> .....	79
Gambar 4. 4 Ulasan Pengguna Among Us terhadap <i>Positive Affect</i> .....	81
Gambar 4. 5 Ulasan Pengguna Among Us terhadap <i>Negative Affect</i> .....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan .....	18
Tabel 2. 2 <i>Core Module</i> [17].....	40
Tabel 2. 3 Komponen <i>Core Module</i> [17].....	41
Tabel 2. 4 <i>Social Presence Module</i> [17] .....	44
Tabel 2. 5 Komponen <i>Social Presence Module</i> [17] .....	45
Tabel 2. 6 <i>Post-Game Module</i> [17] .....	46
Tabel 2. 7 Komponen <i>Post-Game Module</i> [17] .....	48
Tabel 3. 1 Kriteria nilai <i>Mean</i> [28] .....	55
Tabel 3. 2 <i>Item</i> Pertanyaan Kuesioner[17] .....	56
Tabel 3. 3 Skala Likert 5 Poin[17].....	61
Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Core Module</i> .....	64
Tabel 4. 2 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Social Presence Module</i> .....	65
Tabel 4. 3 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Post-Game Module</i> .....	66
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reabilitas .....	67
Tabel 4. 5 <i>Mean</i> Tiga Modul <i>Game Experience Questionnaire</i> .....	68
Tabel 4. 6 Hasil Pengolahan Data <i>Item</i> Kuesioner <i>Core Module</i> .....	69
Tabel 4. 7 Hasil Pengolahan Data <i>Item Social Presence Module</i> .....	72
Tabel 4. 8 Hasil Pengolahan Data <i>Item Post-Game Module</i> .....	74
Tabel 4. 9 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen.....	76