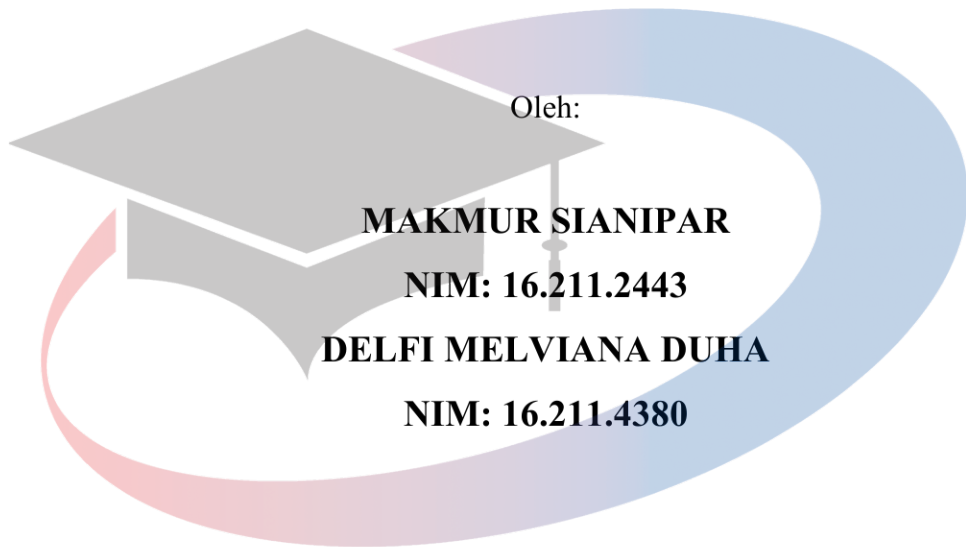


**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI
PERMAINAN GARENA FREE FIRE DENGAN METODE GAME
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE(GEQ)**

PROYEK



Oleh:

MAKMUR SIANIPAR

NIM: 16.211.2443

DELFI MELVIANA DUHA

NIM: 16.211.4380

**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**



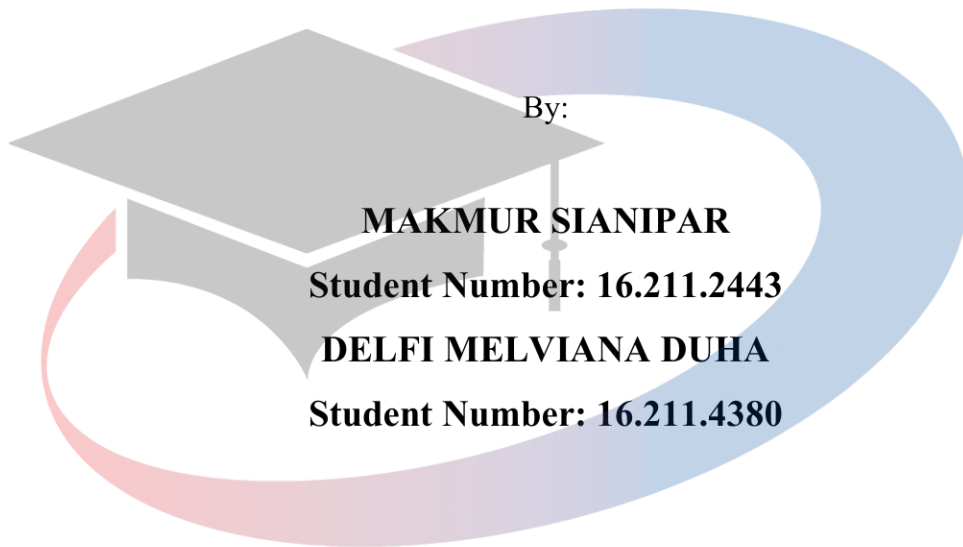
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL**

MEDAN

2022

**EVALUATION OF USER EXPERIENCE ON GARENA FREE
FIRE GAME APPLICATION WITH GAME EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (GEQ) METHOD**

FINAL PROJECT



**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**



**STUDY PROGRAM OF INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATICS
MIKROSKIL UNIVERSITY**

MEDAN

2022

LEMBARAN PENGESAHAN

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI
PERMAINAN GARENA FREE FIRE DENGAN METODE GAME
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE(GEQ)**

PROYEK

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

MAKMUR SIANIPAR

NIM: 16.211.2443

DELFI MELVIANA DUHA

NIM: 16.211.4380

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

Fandi Halim, S.Kom., M.Sc.

Angela, S.Kom., M.MSI.

Medan, 29 Januari 2022
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Makmur Sianipar
Nim : 16.211.2443
Peminatan : e-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Evaluasi Pengalaman Penggunaan Pada Aplikasi Permainan Garena Free Fire Dengan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau Sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun

Medan, 29 Januari 2022
Saya yang membuat pernyataan,



Makmur Sianipar

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Delfi Melviana Duha
Nim : 16.211.4380
Peminatan : e-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Evaluasi Pengalaman Penggunaan Pada Aplikasi Permainan Garena Free Fire Dengan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau Sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun

Medan, 29 Januari 2022
Saya yang membuat pernyataan,



Delfi Melviana Duha

EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI PERMAINAN GARENA FREE FIRE DENGAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)

Ringkasan Eksekutif

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi permainan Garena Free Fire menggunakan metode Game Experience Questionnaire (GEQ). Game Experience Questionnaire terdiri dari 3 modul, yaitu The Core Questionnaire yang berfungsi untuk mengetahui pengalaman pengguna saat memainkan game, Social Presence Module menginvestigasi tentang keterlibatan perilaku dan psikologi pengguna terhadap pengguna lainnya, dan Post-Game Module yang berfungsi mengetahui pengalaman pengguna setelah selesai bermain game. Penelitian ini terdiri dari 67 pertanyaan yang disebar melalui kuesioner kepada 100 responden. Pada penelitian ini didapati hasil pada The Core Questionnaire pengguna merasa terampil dan pandai memainkan game, tertarik dan menyukai estetika permainan, serta merasa senang saat bermain. Pada Social Presence Module pengguna berempati terhadap pemain lain dan tindakan pemain tergantung dengan tindakan pemain lain. Pada Post-Game Module pemain tidak merasa buruk dan tidak menyesal serta merasa puas setelah bermain game.

Kata Kunci: Free Fire, GEQ, Core Questionnaire, Social Presence Module, Post-Game Module

Executive Summary

This research aims to evaluate user experience on the Garena Free Fire game application using the Game Experience Questionnaire (GEQ) method. The Game Experience Questionnaire consists of 3 modules, namely The Core Questionnaire which functions to determine the user's experience when playing games, the Social Presence Module investigates the behavioral and psychological involvement of users towards other users, and the Post-Game Module which functions to determine the user's experience after playing the game. . This study consisted of 67 questions distributed through a questionnaire to 100 respondents. In this study, it was found that on The Core Questionnaire, users felt skilled and good at playing games, were interested and liked the aesthetics of the game, and felt happy when playing. In the Social Presence Module, the user empathizes with other players and the player's actions depend on the actions of other players. In the Post-Game Module, players do not feel bad and do not regret and feel satisfied after playing the game.

Keyword: Free Fire, GEQ, Core Questionnaire, Social Presence Module, Post-Game Module

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa berkat dan rahmat yang diberikannya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Evaluasi Pengalaman Penggunaan Pada Aplikasi Permainan Garena Free Fire Dengan Metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ) dengan sangat baik. Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan dalam penyelesaian studi pada Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari banya menghadapi kendala serta kesulitan. Namu berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak serta kemudahan yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa sehingga peneliti mampu melewati berbagai kesulitan yang dihadapi. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Fandi Halim, S.Kom., M.Sc., selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan arahan, sumbangan pemikiran, wawasan, dan nasehat selama penulisan Tugas Akhir.
2. Ibu Angela, S.Kom., M.MSI., selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan arahan, sumbangan pemikiran, wawasan, dan nasehat selama penulisan Tugas Akhir.
3. Bapak Dr. Pahala Sirait, S.T., M.Kom., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan
4. Bapak Gunawan, S.Kom., M.T.I., selaku Wakil Rektor I Universitas Mikroskil Medan
5. Bapak Ng Poi Wong, S.Kom., M.T.I., selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan
6. Ibu Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.

7. Ibu Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom., selaku Wakil Ketua Program Studi Sistem Informasi
8. Seluruh dosen Universitas Mikroskil Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis.
9. Yang terkasih Ibunda, Ayah, Abang, Kakak, Adik dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan, menasehati dan memberikan dukungan moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
10. Rekan – rekan seperjuangan stambuk 2016 e-Bisnis A dan e-Bisnis B pagi dan malam yang selalu hadir untuk mendukung, menyumbangkan pengetahuannya, menghibur, membantu, memberikan banyak pelajaran dan dukungan moral kepada penulis.

Penulis menyadari terdapat kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini baik teknik penulisan maupun materi yang terkandung didalamnya. Oleh karenanya, penulis membuka diri untuk menerima segala pemikiran dan analisis kritis yang membangun untuk menyempurnakan penulisan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, dengan ini penulis mengucapkan terima kasih,

Medan, Januari 2022

Penulis,

Makmur Sianipar

Delfi Melviana Duha

DAFTAR ISI

RINGKASAN EKSEKUTIF	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Proyek.....	1
1.2 Tujuan Proyek.....	3
1.3 Ruang Lingkup Proyek.....	3
1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek.....	4
1.4.1 Personil Proyek.....	4
1.4.2 Jadwal Perencanaan Proyek.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).....	6
2.1.1 Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer.....	6
2.1.2 Ruang Lingkup Interaksi Manusia dan Komputer.....	6
2.2 <i>User Interface (UI)</i>	9
2.3 <i>User Experience (UX)</i>	11
2.4 <i>Game Experience Questionnaire (GEQ)</i>	16
2.4.1 The Core Questionnaire.....	17
2.4.2 <i>Social Presence Module</i>	19
2.4.3 <i>Post-Game Module</i>	20
BAB III OBJEK PENELITIAN	23
3.1 Objek Penelitian.....	23
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	41

3.3	Rancangan Penelitian.....	49
3.4	Metode Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	Gambaran Umum Responden.....	52
4.2	Analisis Hasil.....	54
4.2.1	Hasil Perhitungan Data Pada <i>Modul The Core Questionnaire</i>	55
4.2.2	Hasil Perhitungan Data Pada <i>Social Presence Module</i>	57
4.2.3	Hasil Perhitungan Data Pada <i>Post-Game Module</i>	59
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN.....		63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		75



UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konteks Interaksi Manusia dan Komputer.....	7
Gambar 2.2 Tujuh Tahapan Interaksi Manusia dengan Sistem.....	10
Gambar 2.3 Model Jesse James Garrett Untuk Elemen User Experience.....	12
Gambar 2.4 Model David Armono Tentang Proses Pembuatan User Experience.....	13
Gambar 3.1 Tampilan Loading Game Free Fire.....	23
Gambar 3.2 Tampilan Awal di Dalam Game Free Fire.....	24
Gambar 3.3 Tampilan Menu Shop Luck Royale Free Fire.....	24
Gambar 3.4 Tampilan Menu Character Free Fire.....	25
Gambar 3.5 Tampilan Menu Vault Free Fire.....	25
Gambar 3.6 Tampilan Menu Pet Free Fire.....	26
Gambar 3.7 Tampilan Menu Collection Free Fire.....	26
Gambar 3.8 Tampilan Menu Senjata Free Fire.....	27
Gambar 3.9 Tampilan Menu Misi Free Fire.....	28
Gambar 3.10 Tampilan Menu Top Up Diamond Free Fire.....	28
Gambar 3.11 Tampilan Menu Top Up Penawaran Khusus Diamond.....	29
Gambar 3.12 Tampilan Menu Top Up Level Up Pass.....	29
Gambar 3.13 Tampilan Menu Top-Up Membership.....	30
Gambar 3.14 Tampilan Menu Akumulasi Top-Up Free Fire.....	31
Gambar 3.15 Tampilan Menu Top-Up Berlanggan Diamond.....	31
Gambar 3.16 Tampilan Daftar Teman Free Fire.....	32
Gambar 3.17 Tampilan Menu Dynamic Duo.....	32
Gambar 3.18 Tampilan Menu Teman Platform.....	33
Gambar 3.19 Tampilan Menu Tambah Teman.....	33
Gambar 3.20 Tampilan Menu Call Back Teman.....	34
Gambar 3.21 Tampilan Pengaturan Dasar.....	35
Gambar 3.22 Tampilan Menu Pengaturan Sensitivitas.....	35
Gambar 3.23 Tampilan Menu Pengaturan Kontrol.....	36

Gambar 3.24 Tampilan Menu Pengaturan Auto Pickup.....	36
Gambar 3.25 Tampilan Menu Pengaturan Tampilan.....	37
Gambar 3.26 Tampilan Menu Pengaturan Suara.....	37
Gambar 3.27 Tampilan Menu Pengaturan Notifikasi.....	38
Gambar 3.28 Tampilan Ketika Berada di Pesawat Sebelum Memulai Pertempuran.	39
Gambar 3.29 Tampilan Ketika Terjun dari Pesawat Untuk Memulai Pertempuran...	39
Gambar 3.30 Tampilan Ketika Mendarat Untuk Mencari Senjata dan Memulai Pertempuran.....	40
Gambar 3.31 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire (Penjelasan dan Tujuan Kuesioner)	42
Gambar 3.32 Screenshot Kuesioner GEQ The Core Questionnaire Module (1-6)...	42
Gambar 3.33 Screenshot Kuesioner GEQ The Core Questionnaire Module (7-12).	43
Gambar 3.34 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire The Core Questionnaire Module (13- 18).....	43
Gambar 3.35 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire The Core Questionnaire Module (19- 24).....	44
Gambar 3.36 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire The Core Questionnaire Module (25- 30).....	44
Gambar 3.37 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire The Core Questionnaire Module (31- 33).....	45
Gambar 3.38 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire Social Presence Module (1-6).	45
Gambar 3.39 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire Social Presence Module (7-12)	46
Gambar 3.40 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire Social Presence Module (13-17)	46
Gambar 3.41 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire Post-Game Module (1-6).....	47
Gambar 3.42 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire Post-Game Module (7-12).....	47
Gambar 3.43 Screenshot Kuesioner GEQ Free Fire Post-Game Module (13-17)....	48
Gambar 3.44 Rancangan Penelitian.....	49
Gambar 4.1 Diagram Responden Berdasarkan Waktu Berapa Lama Sudah Bermain Game.....	53

Gambar 4.2 Diagram Responden Berdasarkan Berapa Lama Waktu Dalam Seminggu Untuk Bermain Game.....54



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Personil Proyek.....	4
Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek.....	5
Tabel 2.1 Komponen <i>Core Questionnaire Module</i>	17
Tabel 2.2 Komponen Social Presence Module.....	19
Tabel 2.3 Komponen Post-Game Module.....	20
Tabel 4.1 Skala Likert.....	55
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Nilai Mean, Varians, Standar Deviasi Pada Modul The Core Questionnaire.....	55
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Nilai Mean, Varians, Standar Deviasi Pada Modul The Core Questionnaire.....	58
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Nilai Mean, Varians, Standar Deviasi Pada Post-Game Module.....	59

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Jawaban Responden Pada Qore Questionnaire Module.....	64
Lampiran 2 Banyaknya Responden Menjawab Berdasarkan Skala Likert Pada The Core Questionnaire.....	66
Lampiran 3 Data Jawaban Responden Pada Social Presence Module.....	68
Lampiran 4 Banyaknya Responden Menjawab Berdasarkan Skala Likert Pada Social Presence Module.....	70
Lampiran 5 Data Jawaban Responden Pada Post-Game Module.....	72
Lampiran 6 Banyaknya Responden Yang Menjawab Berdasarkan Skala Liker Pada Post-Game Module.....	74

UNIVERSITAS
MIKROSKIL