

**KORELASI CONTROLLER DAN STORY TERHADAP
GAME EXPERIENCE PADA EXERGAMES**

SKRIPSI

(Jalur Scientist)

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh :

VINY JULYANITA ASLAN

19.11.3197

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA**

2023

**KORELASI CONTROLLER DAN STORY TERHADAP
GAME EXPERIENCE PADA EXERGAMES**

SKRIPSI

(Jalur Scientist)

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh :

VINY JULYANITA ASLAN

19.11.3197

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA YOGYAKARTA**

2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**KORELASI CONTROLLER DAN STORY TERHADAP
GAME EXPERIENCE PADA EXERGAMES**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Viny Julyanifa Aslan

19.11.3197

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Rizky, M.Kom.

NIK. 190302311

PENGESAHAN

SKRIPSI

KORELASI CONTROLLER DAN STORY TERHADAP GAME EXPERIENCE PADA EXERGAMES

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Viny Julyanita Aslan

19.11.3197

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 20 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholls, M.Kom

NIK. 190302281

Sharazita Dyah Anggita, M.Kom

NIK. 190302285

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185



Shanda



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 19030296

IDENTITAS JURNAL



About the Journal

Nama Jurnal : Jurnal Teknologi Informasi (TECHNO.COM)
Issues : 4 times/year (end of Febuari, Mei, Agustus, November)
Index : IPI, Google Scholar, DOAJC, EBSCO, SINTA 3, Garuda
Doi : <http://dx.doi.org/10.33633/tc.v22i1.7139>
Halaman web : <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc>

LEMBAR REVIEW

[tc] [Techno.COM] Hasil Review Paper (Revisi) External Internal



Techno.Com <mailto:techno.com@gmail.com>

to me, Riky

Jan 12, 2021, 10:57 PM



🌐 Indonesian > English • Translate message

Turn off for Indonesian

Kepada Yth.

Penulis Paper di Jurnal Techno COM

Bersama email ini kami kirimkan hasil review paper di Techno.Com berjudul "Conslidan of Controller and Slary to Game Experience in Exogames", mohon untuk diperbaiki sesuai dengan saran reviewer yang kami kirimkan bersama dengan email ini dan di kirimkan kembali paling lambat 2 minggu. Revisi mohon di upload di bagian mana Review - Upload Author Version. Revisi artikel yang tidak diupload di bagian tersebut akan dianggap tidak melakukan revisi.

Terima kasih

Editorial Techno.Com

Universitas Dian Nuswantoro, Semarang

jurnal.techno.com@gmail.com

Reviewer: A

Apakah Kebaruan Penelitian: Apakah ada suatu penemuan atau kebaruan yang dibawakan oleh penelitian ini? Apakah penulis menjelaskannya dengan struktur dan detail?

Kontribusi penelitian riset: ada hal baru yang ditemukan meskipun sedikit

Detail review terkait aspek kebaruan penelitian: hal-hal yang perlu diperhatikan/diperbaiki penulis dan komentar reviewer :

Literature Review dan referensi: bagaimana penulis menjelaskan research gap dari penelitian terkait? bagaimana keterhubungan antar penelitian? Sudah dan daftar pustaka apakah sesuai format?

Bagaimana kualitas referensi yang digunakan (berasal dari referensi mana seperti jurnal atau seminar ilmiah, kebaruan referensi)?

Penjelasan baik, beberapa format tidak daftar pustaka perlu perbaikan: referensi beberapa perlu perbaikan

Detail review terkait literature review dan referensi: hal-hal yang perlu diperhatikan/diperbaiki penulis dan komentar reviewer :

Penyajian Artikel: Bagaimana kualitas penyajian paper ini? Apakah baik struktur dan sesuai templete? Bagaimana formatnya apakah sudah sesuai templete? Tabel, grafik dan gambar apakah sudah jelas dibaca?

Beberapa bagian perlu diperbaiki: sesuai format dan diperjelas

Detail review terkait penyajian artikel: hal-hal yang perlu diperhatikan/diperbaiki penulis dan komentar reviewer :

Metode : Apakah tetapan metode sudah jelas? Apakah metode yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang diulasikan dan formula / rumus / model yang digunakan jelas dan benar? Bila ada usulan metode baru, apakah dijelaskan detail? Bagaimana usulan Anda untuk perbaikan?

Penulis menggunakan CEDE untuk mengukur player experience (story), yang mana menurut kami mungkin pendekatan tersebut bukan pendekatan terbaik untuk mengukur game story.

Hasil dan Pembahasan : Apakah hasil sesuai dengan tujuan? Apakah dibahas dengan jelas dan detail? Apakah ada pemetaan (research finding) yang dibahas? Bagaimana perilaku atau saran Anda tentang hasil yang sudah dicapai dalam penelitian ini?

Cukup jelas

Kesimpulan : Apakah kesimpulan di bagian ini didukung oleh hasil yang ada dan cukup masuk akal? apakah penulis membandingkan hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya? apakah kesimpulan tersebut menjelaskan bagaimana penelitian ilmiah yang lebih baik untuk ditingkatkan?

Cukup jelas

Saran dan komentar reviewer terhadap keseluruhan artikel

Artikel ini membahas tentang koneksi kontrol di dua esem game, terutama pada aspek story. Penelitiannya menarik, dan masuk ke dalam lingkup jurnal. Namun demikian, ada revisi yang diperlukan sebelum bisa diterbitkan di jurnal ini.

1. Abstrak "...selama dalam" untuk ...

2. Penelitian sudah dilakukan "jadi hasil" kata penghubung "akan".

3. Beberapa struktur kalimat perlu diperbaiki.

1. Contoh: kata-kata "sangat sama" di Abstrak tidak terlalu signifikan, bisa dihapus

2. Contoh lain: "Penelitian ini akan diuji dengan melakukan ..." bisa diperincikan dengan "Pergujian dilakukan dengan"

3. Video-game → video game

4. mohon penulis memeriksa kembali secara keseluruhan.

4. Sub 1

1. Pada paragraf 2.4. Sub 1, istilah AKGameGaido belum didefinisikan

2. Paragraf 3, "piran" mungkin bisa diganti dengan kata-kata lain. Paragraf hanya terdiri dari 2 kalimat, pertimbangkan untuk dibagi ke paragraf yang lain

3. Story mission akan lebih asing, seperti user experience. Pertimbangkan untuk menggunakan "style" yang sama. Misalnya, italic

5. Sub 1

1. Di dalam gambar dengan terdapat garis merah (kemungkinan adalah hasil dari screen capture). Pastikan tidak ada garis merah.

2. Pertimbangkan untuk menambahkan screenshot gameplay di gambar 2 dan 3 supaya pembaca mengetahui gameplay yang dimaksud

6. Semua label tampilan dengan label, bukan dengan gambar

7. Tabel 2 acuan tanggapan dan pengakuan. Mungkin bisa menjadi lebih menarik ketika ada pembahasan atau analisis mengenai contoh enjoyment pada Rpg/Fi Adventure menggunakan 17.3 dan Fibrous Being 15.17

8. Ditinjau mungkin reviewer dan pembaca akan sedikit bingung. Apa tujuan CEDE dan story? mengapa menggunakan CEDE untuk mengukur perubahan story dari 2 buah game? argumen kami, CEDE bisa digunakan untuk mengukur player experience, jadi mungkin tidak fokus ke game story. Ada pendekatan lain yang bisa dicari untuk mengaitkan game story.

9. Sesuai akseptasi, 2 game yang diteliti bisa menghasilkan hasil observasi yang tidak signifikan karena 2 buah game tersebut memiliki genre yang sama, yaitu role game. Mungkin akan lebih signifikan jika peneliti membandingkan 2 genre yang berbeda.

LEMBAR PERSETUJUAN (LoA)



Techno.Com

Yth. Bapak / Ibu Viny Juliyanto Asari: Setelah melalui proses review dengan beberapa artikel yang telah diterbitkan maka diputuskan bahwa artikel Bapak / Ibu ya

Tu, Jan 19, 12:14 PM ☆



Editorial Techno.Com <mailto:jurnal@techno.com>
to viny.julyanto

Tu, Jan 19, 12:15 PM ☆

Be careful with this message

This sender hasn't authenticated this message so UNIVERSITAS AN-NAM WIDYAKARYA Mail can't verify that it actually came from them. Avoid clicking links, downloading attachments, or reacting with personal information.

Report spam

Report phishing



Yth. Bapak / Ibu Viny Juliyanto Asari

Setelah melalui proses review dengan beberapa artikel yang telah diterbitkan maka diputuskan bahwa artikel Bapak / Ibu yang berjudul "The Role of Techno.Com dalam Jurnal 'Connection of Controller and Strategy: Game Experience in E-Business', diterima untuk dapat diterbitkan pada tahun Techno.Com mendatang

Dengan permohonan penerimaan (Letter of Acceptance) jika ada kesempatan. Kami mengucapkan terima kasih atas keributan Bapak / Ibu

Editorial Techno.Com
Universitas Dar Al-Fuqayhah, Semarang
jurnal@techno.com

Techno.Com
<http://www.techno.com>