

**ANALISIS USER EXPERIENCE DALAM GAME HONKAI
STAR RAIL DENGAN MENGGUNAKAN METODE
GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

DIDI ARYADI

20.11.3710

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**ANALISIS USER EXPERIENCE DALAM GAME HONKAI
STAR RAIL DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAME
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Informatika*



disusun oleh
Didi Aryadi
20.11.3710

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS USER EXPERIENCE DALAM GAME HONKAI
STAR RAIL DENGAN MENGGUNAKAN METODE
GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)**


yang disusun dan diajukan oleh

Didi Aryadi

20.11.3710

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8/8/2024

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS USER EXPERIENCE DALAM GAME HONKAI STAR RAIL DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)

yang disusun dan diajukan oleh

Didi Aryadi

20.11.3710

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21/8/2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunvoto, M.Kom., Dr.
NIK. 190302052



Acihmah Sidauruk, M.Kom
NIK. 190302238



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21/8/2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Didi Aryadi
NIM : 20.11.3710

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**ANALISIS USER EXPERIENCE DALAM GAME HONKAI STAR RAIL
DENGAN MENGGUNAKAN METODE
GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (GEQ)**

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20/8/2024

Yang Menyatakan,



Didi Aryadi

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "Analisis User Experience dalam Game Honkai Star Rail dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)." Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman bermain pemain dalam game Honkai Star Rail, khususnya terkait sistem gacha yang sering menyebabkan frustrasi.

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penelitian ini. Terutama kepada para responden yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner, serta kepada dosen pembimbing, bapak Ali Mustopa, M.Kom yang telah memberikan arahan dan masukan berharga.

Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembang game dan peneliti lain di bidang yang sama, serta membantu meningkatkan pengalaman bermain game Honkai Star Rail bagi seluruh pemainnya..

Yogyakarta, 15/8/2024

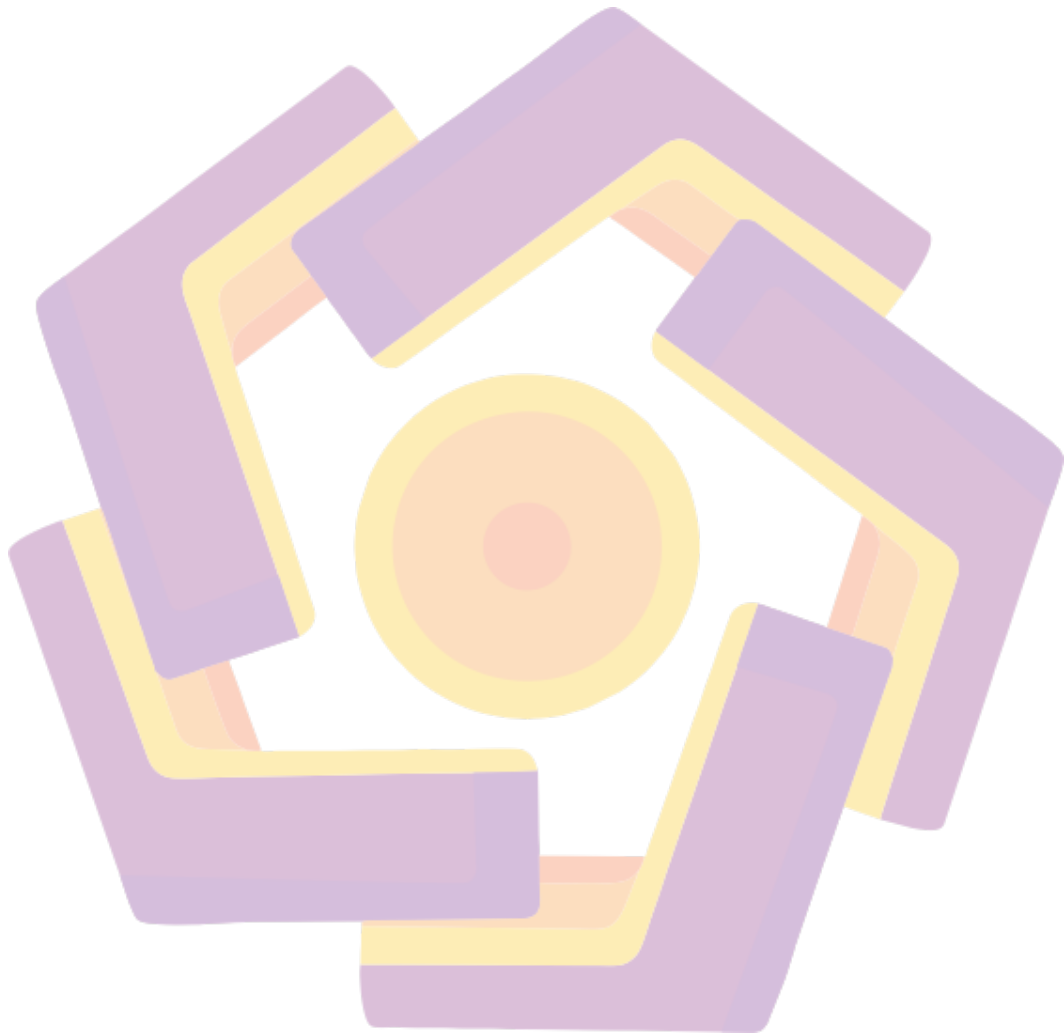
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.3 Game Experience Questionnaire(GEQ)	12

2.4 Turn-Based Game	15
2.5 Honkai Star Rail	15
2.6 Metode Penelitian	15
2.7 Uji Validitas dan Reliabilitas.	15
2.7.1 Uji Validitas	15
2.7.2 Uji Reliabilitas	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Objek Penelitian	18
3.2 Alur Penelitian	23
3.3 Alat dan Bahan	23
3.4 Penentuan Jumlah Responden	24
3.5 Penyusunan Instrumen GEQ	24
3.6 Pengumpulan Data.	24
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	25
3.8 Analisis Hasil	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Penyusunan Quisioner	26
4.2 Pengambilan Data	28
4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas	28
4.3.1 Uji Validitas	28
4.3.2 Uji Reliabilitas	32
4.4 Analisis Hasil	33
4.5 Pengambilan Kesimpulan	37
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39

5.2 Saran	39
REFERENSI	40
LAMPIRAN	42



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian penelitian	7
Tabel 2.2 Core Module	12
Tabel 2.3 Post-Game Module	13
Tabel 2.4 Komponen Core Module	14
Tabel 2.5 Komponen Post-Game Module	14
Tabel 3.1 Minimal Spesifikasi Device	24
Tabel 4.1 Nilai Skala Liker	28
Tabel 4.2 Uji Validasi Core Module	29
Tabel 4.3 Uji Validasi Post-Game Module	31
Tabel 4.4, Hasil Uji Validitas	32
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Core Module	32
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas Post-Game Module	32
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas.	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tampilan didalam Game Honkai Star Rail	18
Gambar 3.2. Tampilan Pertarungan dalam Game	19
Gambar 3.3. Tampilan Sistem Latihan Harian	19
Gambar 3.4. List Tempat Farming Relics dan Trace	20
Gambar 3.5. Sistem Gacha Karakter	20
Gambar 3.6. Sistem Gacha Lightcone	21
Gambar 3.7. Gambar Gacha Sub-stats Relic	21
Gambar 3.8. Gambar Hasil Farming Relic	21
Gambar 3.9. Alur Penelitian	23
Gambar 4.1 Diagram Umur (Age)	33
Gambar 4.2 Diagram Jenis Kelamin (Gender)	34
Gambar 4.3, Diagram Negara Asal (Country of Origin)	34
Gambar 4.4 Diagram Statistik Core Modul	35
Gambar 4.5 Diagram Statistik Post-Game Module	36



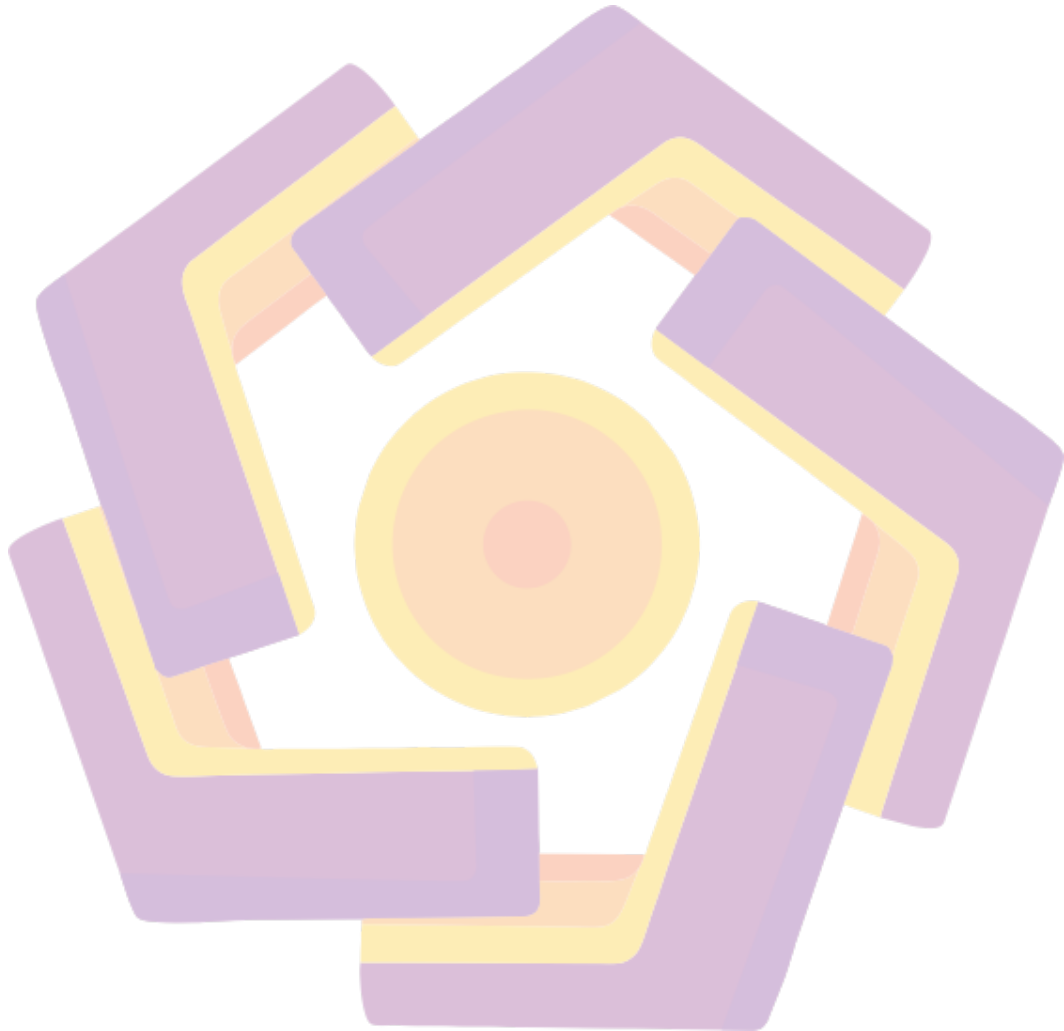
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Terms of Service Honkai Star Rail	40
Lampiran 2. Bukti Izin Penelitian	40



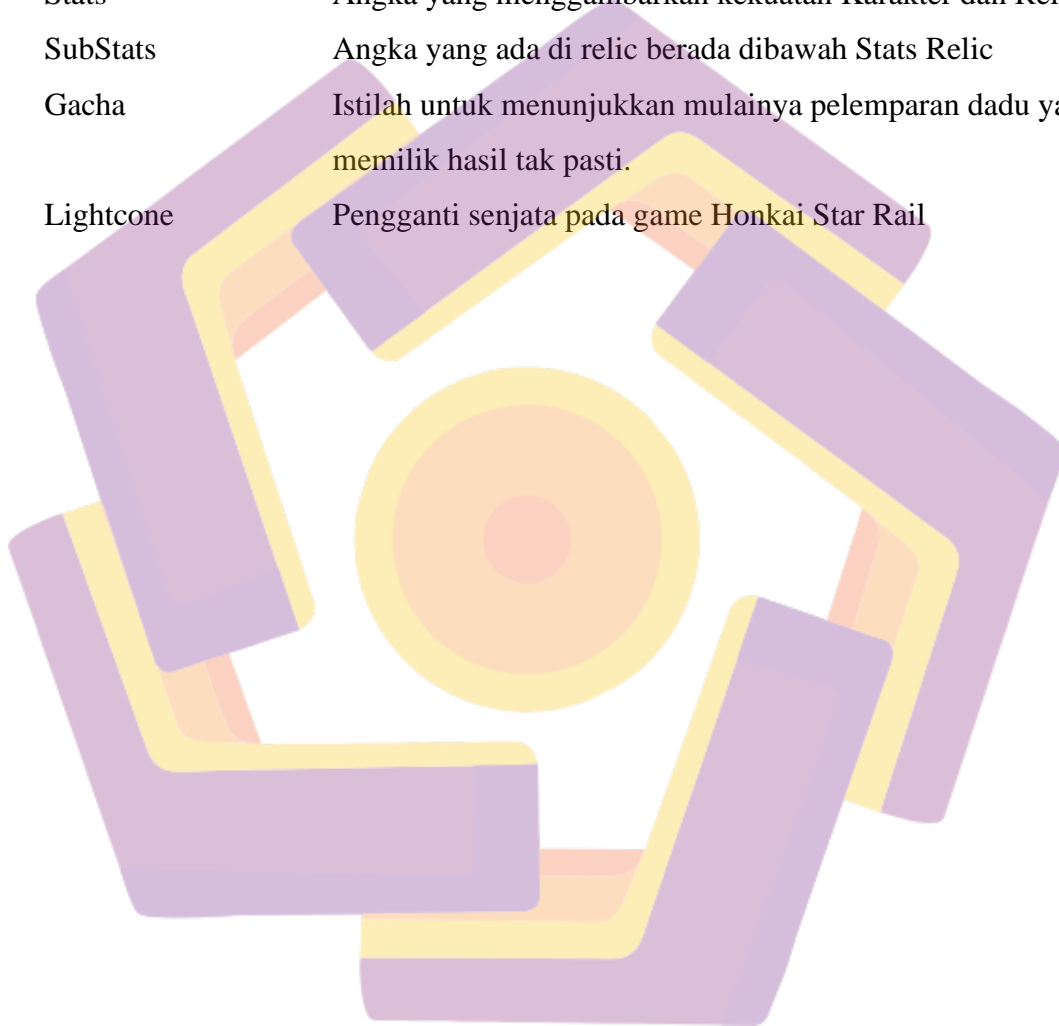
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UX	User Experience
GEQ	Game Experience Questionnaire
RNG	Random Number Generator



DAFTAR ISTILAH

Relic	Perlengkapan yang memiliki efek dalam game Honkai Star Rail
Stats	Angka yang menggambarkan kekuatan Karakter dan Relic.
SubStats	Angka yang ada di relic berada dibawah Stats Relic
Gacha	Istilah untuk menunjukkan mulainya pelemparan dadu yang memiliki hasil tak pasti.
Lightcone	Pengganti senjata pada game Honkai Star Rail



INTISARI

Honkai Star Rail, game RPG yang dikembangkan oleh miHoYo, menghadirkan pengalaman bermain game yang imersif dengan grafis berkualitas tinggi dan mekanisme game yang kompleks. Menggunakan sistem gacha untuk karakter dan reliq, banyak pemain yang mengalami rasa frustrasi saat melakukan gacha, seperti yang terlihat dalam diskusi di forum online. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna (UX) dengan menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ). Data dikumpulkan dari 42 responden, dengan menggunakan metode uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan seluruh instrumen valid dan reliabel. Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek UX khususnya pada modul inti memiliki skor tinggi pada komponen seperti Immersion ($Mean=2.556$), Kompetensi ($Mean=2.290$), dan Pengaruh Positif ($Mean=2.724$), sedangkan skor rendah pada komponen ketegangan dan pengaruh negatif. Hasil dari modul pasca pertandingan juga menunjukkan Pengalaman Positif ($Mean=1.861$) secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pengembang game dan penelitian lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pengalaman bermain game.

Kata kunci: *User Experience, Game Experience Questionnaire, Game*

ABSTRACT

Honkai Star Rail, an RPG game developed by miHoYo, delivers an immersive gaming experience with high-quality graphics and complex game mechanics. Using a gacha system for characters and relics, many players have experienced frustration when gachaing, as seen in discussions on online forums. This research aims to analyze user experience (UX) using the Game Experience Questionnaire (GEQ). Data was collected from 42 respondents, using validity and reliability test methods which showed that all instruments were valid and reliable. The analysis results show that the UX aspects, especially in the core modules, have high scores on components such as Immersion (Mean=2.556), Competence (Mean=2.290), and Positive Influence (Mean= 2.724), while low scores on the tension and negative influence components. Results from the post-match module also showed an overall Positive Experience (Mean=1.861). It is hoped that this research will provide insight for game developers and further research in improving the quality of the gaming experience.

Keyword: *User Experience, Game Experience Questionnaire, Game*