

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *GAME MOBILE LEGEND* VERSI 1.4.14.4454 DENGAN MENGGUNAKAN *GAME-DESIGN FACTOR QUESTIONNAIRE*

Miftahul Huda¹⁾

STIE Putra Bangsa

Email : hudablue11@gmail.com¹⁾

Abstract

This research tries to analyze user experience on legend mobile games. This study also supports providing an evaluation of the analysis of the game to improve the level of acceptance of online game users.

The object of this research is the legend of online mobile games. This research was conducted in the application of quantitative methods in the application of quantitative descriptive. Legend mobile online games were analyzed using questionnaire game design factors with research variables namely Game Goals, Game Mechanisms, Interactions, Freedom, Fantasy Games, Narratives, Sensations, Game Values, Challenges, Social, Mysteries and Flow. Sampling in this study uses non-probability sampling technique that is sampling technique that does not provide equal opportunities for everyone or members who use a sample with 100 respondents.

The results of this study indicate in general the legend of online mobile game applications is very evident from the results of the analysis of respondent responses. Of 76%, freedom with a percentage, 77%, and fantasy games with a percentage, 75%.

Keywords: User Experience, game design factor questionnaire, mobile game legend

1. Pendahuluan

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat cepat, dimana kebutuhan manusia terpenuhi untuk mempermudah pekerjaan, memenuhi kebutuhan hiburan bahkan memenuhi kebutuhan manusia dalam hal olahraga. Berbagai produk teknologi informasi dikembangkan sebagai inovasi yang menambah fasilitas maupun fitur pada produk teknologi yang sudah ada. Era Revolusi industri generasi 4.0. yaitu era revolusi industri yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada setiap komponen kehidupan. Salah satu teknologi yang perkembangannya sangat pesat yaitu telepon genggam atau handphone berkembang menjadi smartphone. Fitur yang ditawarkan pada smartphone memberikan banyak kemudahan dan interaksi terhadap penggunanya. Salah satu fitur smartphone yang sangat menarik para pengguna smartphone yaitu game. Saat ini game menjadi industri yang sangat menjanjikan karena game memberikan banyak interaksi dengan para penggunanya.

Perkembangan teknologi berpengaruh juga pada pesatnya perkembangan pada game. Perkembangan game terutama berbasis pada mobile smartphone memiliki jumlah pengguna hingga

ratusan juta diseluruh dunia. Teknologi dalam game juga beragam sesuai dengan inovasi para pengembang game tersebut. Dari berbagai macam genre game yang disediakan mereka berusaha memberikan fasilitas game yang menarik dan interaktif dengan penggunanya. Mulai dengan design bagus dan menarik serta audio yang mendukung game tersebut.

Game memberikan pengalaman berinteraksi kepada pengguna untuk memacu pengguna game tersebut bermain secara kompetitif yang dikenal dengan istilah *E-Sport*. *E-Sport* biasanya merujuk kepada permainan game kompetitif yang melibatkan penonton (Guo, 2017). *E-Sport* singkatan dari *Elektronic sport* adalah olahraga yang menggunakan game dengan media elektronik seperti komputer, konsol smartphone dan lain sebagainya yang dimainkan secara kompetitif dan dilakukan secara profesional. *E-Sports* saat ini bukanlah hanya sebatas bermain game saja melainkan sebuah olahraga profesional yang dapat memberikan keuntungan sendiri baik finansial maupun pengalaman-pengalaman lain berkaitan dengan dunia game. Salah satu game yang sering dilombakan untuk ajang e-sport baik local, nasional, maupun internasional yaitu game mobile legend. Salah satu game digital bergenre *MOBA*

(*Multiplayer Online Battle Arena*) atau biasa disebut *action real-time strategy*. Dalam permainan ini, pemain hanya bisa mengontrol untuk satu jenis karakter atau yang sering disebut dengan HERO. Permainan ini membutuhkan kekompakan TIM dalam suatu arena pertandingan untuk bisa memenangkan pertandingan tersebut.

Game Mobile Legend telah memiliki banyak penggemar terbukti dengan jutaan pengguna *smartphone* yang mengunduh aplikasi game tersebut. Penikmat game *mobile legend* sangat beragam mulai dari pelajar, mahasiswa, pekerja, anak kecil sampai dengan orang tua. Banyak dari mereka merelakan waktu mereka hanya demi memainkan game tersebut. Tingginya minat para pengguna *smartphone* terhadap game *mobile legend* ini membuat para developer game membuat event perlombaan agar dapat mendapatkan lebih banyak lagi pengguna yang memainkan dan meningkatkan loyalitas pengguna terhadap game tersebut.

Dari banyaknya antusias pengguna *smartphone* terhadap penggunaan game online *mobile legend* yaitu adanya kesulitan pada penggunaan tiap karakter HERO yang disediakan di dalam permainan tersebut. Salah satu hal yang paling pokok pada perkembangan sebuah game online yaitu game yang memberikan pengalaman baik pada penggunanya saat bermain. Apabila pemain mengalami kesulitan pada awal memulai permainan game tersebut, kebanyakan dari mereka pasti akan beralih ke game lain. Dari beberapa kelebihan maupun kekurangan dari game online *mobile legend* tersebut, perlu adanya analisis terhadap pengguna. *User experience* merupakan bagian dari ilmu *Human Computer Interaction* (HCI). *User experience* merupakan nilai-nilai yang dapat diambil dari interaksi yang dialami pengguna dengan suatu produk atau jasa dalam konteks penggunaan tertentu (Gavin, 2007). Selain mengedepankan penggunaan dan kemudahan antarmuka, desain *User Experience* juga berfokus pada peningkatan kepuasan pengguna dengan cara meningkatkan nilai faktor *usability* aplikasi, kemudahan penggunaan dan kesenangan yang didapat oleh pengguna (Herman, Aryo, Agi, Ratih, 2017). *User experience* berfokus kepada interaksi antara pengguna dan produk dalam hal ini game online *mobile legend*. Evaluasi *user experience* dalam penelitian ini menggunakan metode *Game-Design Factor Questionnaire*. *Game-design factors* adalah salah satu alat ukur untuk mengetahui kualitas pada game digital.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri), tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2012:35).

Sedangkan bila dilihat dari pengukuran dan analisis data penelitian, penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif, karena data yang digunakan dinyatakan dalam angka dan di analisis dengan teknik *statistic* (Sangadji dan Sopiah, 2010:26).

Objek Penelitian

Objek dalam penelitian yaitu aplikasi game *mobile* “*Mobile Legends: Bang Bang*” versi 1.4.14.4454 di update pada tanggal 16 September 2019.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu para pencinta aplikasi game *mobile* “*Mobile Legends: Bang Bang*” versi 1.4.14.4454, khususnya di Kabupaten Kebumen. Sedangkan pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik pengambilan sampel non probability sampling yaitu teknik sampling yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dijadikan sampel. Penentuan pengambilan jumlah responden (sampel) dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, dimana sampel yang diambil berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti (Sugiyono, 2015).

Sampel *purposive* adalah sampel non-probabilitas yang dipilih berdasarkan karakteristik populasi dan tujuan penelitian. Pengambilan sampel *Purposive* berbeda dari *convenience sampling* dan juga dikenal sebagai *judgemental, selective, atau subyektif sampling*. Jenis pengambilan sampel ini bisa sangat berguna dalam situasi ketika Anda perlu mencapai sampel yang ditargetkan dengan cepat, dan di mana pengambilan sampel untuk proporsionalitas bukanlah yang utama. Besarnya sampel dalam penelitian ini yaitu 100 responden.

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, antara lain: studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner.

1. Studi Pustaka

Merupakan tahap pengumpulan sumber-sumber, wawasan dan pengetahuan mengenai permasalahan yang akan dibahas dan menentukan metode yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Studi pustaka dapat ditelusuri melalui literatur berupa buku panduan, jurnal, hasil penelitian orang lain tesis, serta pencarian informasi dari berbagai situs melalui internet maupun sumber-sumber lainnya.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2010:194), Pengertian wawancara sebagai berikut: Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara terhadap mahasiswa sebagai pengguna website sekaligus wawancara kepada operator kampus untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dan berbagai kendala yang ada pada sistem yang sedang berjalan.

3. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengukur beberapa macam variabel yang terdapat didalam model penelitian ini. Kuesioner berupa pernyataan ilustrasi yang disusun secara tertulis dengan menggunakan daftar pernyataan guna memperoleh data berupa jawaban-jawaban dari para responden. Kuesioner ini dalam penelitian ini berbentuk skala likert.

Instrument Penelitian

Instrument penelitian ini menggunakan *Game Design Factors Questionnaire*. Berikut instrument *Game Design Factors Questionnaire* menurut Yogatama,dkk. 2019.

Tabel 1. *Instrument Penelitian Game Design Factors Questionnaire*

<i>Game Factor</i>	Kode	Pernyataan
<i>Game Goals</i>	X1.1	Tugas dan level pada game sudah jelas
	X1.2	Saya tahu apa yang saya lakukan di game ini
	X1.3	Saya ingin menyelesaikan game ini dan mendapatkan pencapaian terbaik
<i>Kuesioner Game Mechanism</i>	X2.1	Gameplay dan genre game sudah jelas
	X2.2	Peraturan dan tujuan game sudah jelas
	X2.3	Saya menyukai gameplay dari game ini
<i>Kuesioner Interaction</i>	X3.1	Pengoperasiannya mudah dan intuitif
	X3.2	Tips yang diberikan game sudah jelas dan memberitahu apa yang harus saya lakukan selanjutnya
	X3.3	Interaksi dengan perangkat dari game ini menyenangkan
<i>Kuesioner Freedom</i>	X4.1	Saya dapat mengontrol data saya di game ini
	X4.2	Saya dapat bermain game ini dengan berbagai cara
	X4.3	Saya dapat membuat rekor tersendiri dalam game ini
<i>Kuesioner Game Fantasy</i>	X5.1	Teknik penggambaran dalam game ini konsisten
	X5.2	Karakter dan aksi dalam game ini sesuai dengan lingkungannya
	X5.3	Cerita dari game dan mekanisme di dalamnya tidak cocok (Pernyataan Negatif)
<i>Kuesioner Narrative</i>	X6.1	Game ini memiliki cerita yang dalam
	X6.2	Plot cerita dalam game ini masuk akal
	X6.3	Saya ingin mengetahui kelanjutan dari kisah game ini
<i>Kuesioner Sensation</i>	X7.1	Pewarnaan dan peletakan objek pada interface

Game Factor	Kode	Pernyataan
		game ini menarik perhatian saya
	X7.2	Tombol dan fungsi-fungsi dalam game ini berjalan dengan baik
	X7.3	Game ini sangat kaya secara audio maupun grafis
Kuesioner Game Value	X8.1	Saya ingin mendapatkan skor/barang yang sebanyak-banyaknya dalam game ini
	X8.2	Konten game ini banyak dan menarik
Challenges	X9.1	Game ini menantang
	X9.2	Saya dapat menyelesaikan tugas dan menyelesaikan level
	X9.3	Saya ingin mendapatkan pencapaian yang lebih dari yang saya capai sekarang
Kuesioner Sociality	X10.1	Saya dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan mudah dalam game ini
	X10.2	Permainan memperbolehkan saya bekerjasama/berkompetisi dengan pemain lain
	X10.3	Saya ingin bekerjasama/berkompetisi dengan pemain lain dalam game ini
Kuesioner Mystery	X11.1	Game ini mempunyai banyak kejutan
	X11.2	Sebelum saya menyelesaikan game, saya ingin mengetahui lebih tentang konten-konten yang ada di game ini
Kuesioner Flow	X12.1	Saya sangat fokus saat bermain game ini
	X12.2	Saya tidak merasa lelah saat bermain game ini
	X12.3	Saya terkadang lupa waktu saat bermain game ini
	X12.4	Saya kurang memperhatikan sekeliling

Game Factor	Kode	Pernyataan
		saya pada saat bermain game ini

Landasan Teori

Game Online

Pengertian *game online* yaitu game yang menggunakan jaringan dan koneksi internet untuk berinteraksi antara satu orang dengan yang lainnya dalam sebuah wahana permainan guna mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, mencari dan mendapatkan point serta meraih kemenangan dalam setiap permainannya. Game online adalah game yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet (Ramadani, 2018).

Mobile Legend

Game online Mobile Legends adalah jenis game yang saat ini sedang banyak diminati, game ini berbasis MOBA (Massive Online Battle Arena) adalah genre game online yang memadukan antara dua jenis genre game yaitu Real Time Strategy (RTS) dan Role Playing Game (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (hero) yang dimainkan memiliki peran (skill) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan, seperti Dota, League Of Legends (Ramadani, 2018).

User Experience

User experience atau UX merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanggapan maupun persepsi pada sebuah produk di mata penggunanya. Produk yang digunakan melihatkan efisiensi proses yang dilalui pengguna untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan pengguna. Pengalaman pengguna atau *user experience (UX)* merupakan faktor penting untuk menentukan suatu informasi sudah cukup memadai, penerimaan oleh penggunanya, atau belum. Terdapat 4 elemen user experience yang saling tergantung, antara lain (Firda, 2016) :

1. *Branding*, terdiri dari semua aspek mengenai desain dan estetika yang tercakup dalam website.
2. *Usability*, mencakup syarat akan komponen, fitur, navigasi, dan aksesibilitas website yang mudah

- digunakan oleh pengguna dalam sebuah sistem.
3. *Functionality*, aspek yang membahas proses dan teknik dari sebuah prosedur kerja dalam sebuah sistem.
 4. *Content*, berisi sebuah konten yang mengacu pada informasi dan struktur yang disajikan. Seperti gambar, multimedia, teks.

Game Design Factor

Game-design factors adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kualitas dari aspek-aspek dalam suatu game digital, dengan kata lain dapat menentukan suatu game digital tersebut sudah bagus atau belum (Yen-Ru Shi dan Ju-Ling Shih, 2015). Terdapat 11 variabel *game factors* yaitu *Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Freedom, Game Fantasy, Narrative, Sensation, Game Value, Challenges, Sociality, Dan Mystery*. Diantara faktor-faktor ini adanya hubungan antara satu faktor dengan yang lain dan memiliki tujuan utama (*Game Goals*) (Yogatama,dkk. 2019).

Selain dari 11 *game design factors*, terdapat intrument untuk kriteria flow yang bertujuan untuk mengukur para pemain *game online mobile legend* tidak memperhatikan dunia nyata ataupun lingkungan sekitar pada saat sedang memainkan *game online mobile legend* tersebut.

2. Pembahasan

Gambaran Umum Obyek Penelitian

Mobile Legends adalah game yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton developer* dan dimainkan di platform mobile Android dan iOS. Game MOBA ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim.

Setiap pemain memilih satu hero dari daftar hero yang disediakan oleh sistem. Hero yang bisa dimainkan yaitu hero yang sudah dibeli/didapatkan dan hero yang sedang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem.

Uji Instrument Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan item-item kuisioner dari peneliti-peneliti sebelumnya. Pengukuran skor untuk setiap item pernyataan-pernyataan pada kuisioner yang diberikan kepada responden dilakukan pengukuran dengan menggunakan skala likert. Skala likert merupakan metode untuk mengukur persepsi

pengguna aplikasi *game online Mobile Legend: Bang Bang*” versi 1.4.14.4454 dengan menyatakan setuju atau tidak setuju terhadap subyek, objek atau kejadian tertentu. Skala likert dalam penelitian ini menggunakan rentang nilai (1-5).

Uji Validitas

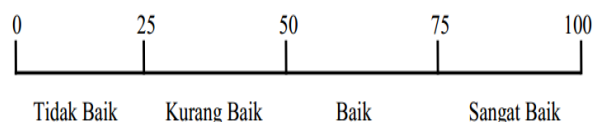
Validitas butir digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Pengujian validitas akan dihitung menggunakan SPSS 18.0 *for Windows*. Korelasi yang digunakan adalah korelasi *Pearson Moment*.

Syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat valid adalah kalau $r = 0,3$. Jadi kalau korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil Uji Validitas dari 100 responden adalah nilai r tabel dengan menggunakan rumus $df = n-2 = 100-2 = 98$ pada tingkat kemaknaan 5% didapat nilai r tabel yaitu 0,202. Jadi, jika nilai r hitung kurang dari 0,202 maka butir instrumen pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil validitas instrumen menggunakan SPSS 18.0 *for Windows* tiap variabel menunjukkan bahwa 35 item pertanyaan adalah valid karena r hitung lebih besar dari r table.

Selanjutnya tingkat validasi dalam penelitian ini digolongkan dalam empat kategori dengan menggunakan skala sebagai berikut:



Gambar 1. Skala Penilaian

Berikut hasil analisis data kategori tingkat validitas respon responden.

Tabel 2. Hasil analisis tingkat validitas respon responden

Variabel	Total Nilai	Nilai	%	Kategori
Game Goals	1500	1223	82%	Sangat Baik
Kuesioner Game Mechanism	1500	1154	77%	Sangat Baik
Kuesioner Interaction	1500	1198	80%	Sangat Baik
Kuesioner Freedom	1500	1152	77%	Sangat Baik

Kuesioner Game Fantasy	1500	1132	75%	Sangat Baik
Kuesioner Narrative	1500	1137	76%	Sangat Baik
Kuesioner Sensation	1500	1206	80%	Sangat Baik
Kuesioner Game Value	1000	814	81%	Sangat Baik
Challenges	1500	1244	83%	Sangat Baik
Kuesioner Sociality	1500	1235	82%	Sangat Baik
Kuesioner Mystery	1000	785	79%	Sangat Baik
Kuesioner Flow	2000	1454	73%	Baik

Berdasarkan data tersebut bahwa aspek Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Freedom, Game Fantasy, Narrative, Sensation, Game Value, Challenges, Sociality, Dan Mystery mendapatkan penilaian pada kategori sangat baik sedangkan pada aspek flow mendapatkan penilaian baik.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Untuk menguji reliabilitas kuesioner rumus koefisien reliabilitas alpha cronbach (Sugiyono, 2007).

Instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien yang diperoleh $\geq 0,60$ (Imam Ghozali, 2002:133).

Berikut uji reliabilitas instrumen penelitian:

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,922	35

Hasil uji Reliabilitas menunjukan bahwa Cronbach Alpha yaitu 0,922 sehingga dapat dinyatakan bahwa 35 item pertanyaan pada kuesioner terbukti reliabel.

Statistik Deskriptif

Hasil analisis data untuk kategori tingkat validitas

Berikut adalah tabel analisis data untuk game mobile legend dengan tabel uji pengguna pada aspek Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Freedom, Game Fantasy, Narrative, Sensation,

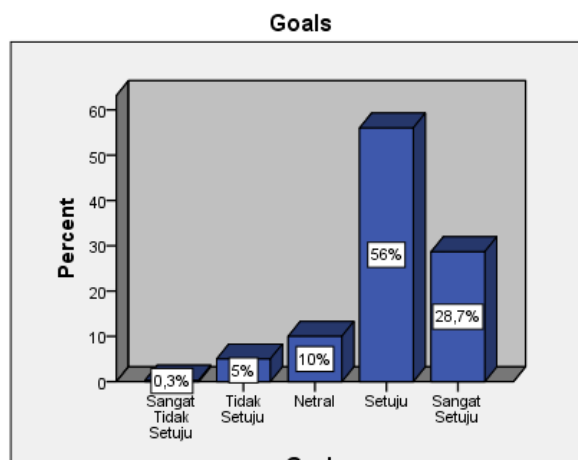
Game Value, Challenges, Sociality, Dan Mystery serta flow.

Hasil Analisis Respon Responden

Berikut hasil analisis respon responden terhadap seluruh pertanyaan pada tiap variabel penelitian:

a. Goals

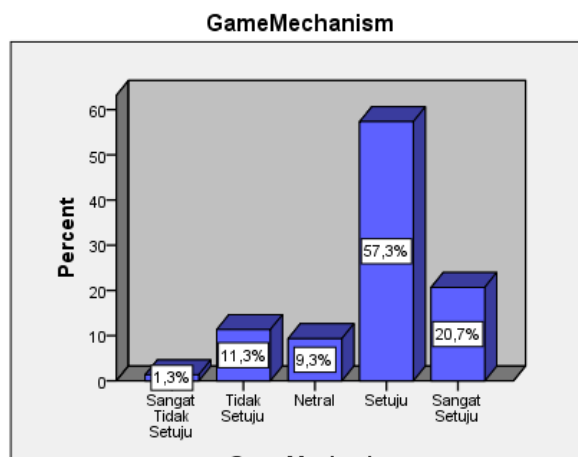
Hasil analisis respon responden pada aspek goals. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek goals yaitu 56 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0,3 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 5 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 28,7 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 2. Bar Chart aspek goals

b. Game Mechanism

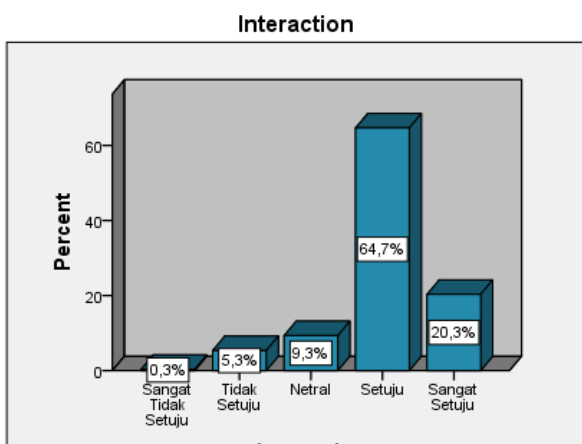
Hasil analisis respon responden pada aspek Game Mechanism. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek Game Mechanism yaitu 57,3 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 1,3 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 11,3 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 20,7 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 3. Bar Chart aspek *Mechanism*

c. Interaction

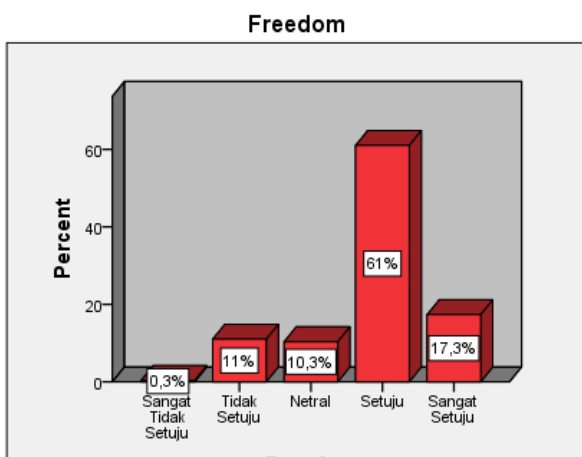
Hasil analisis respon responden pada aspek *Interaction*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *Interaction* yaitu 64.7 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0.3 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 5.3 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 20.3 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 4. Bar Chart aspek *Interaction*

d. Freedom

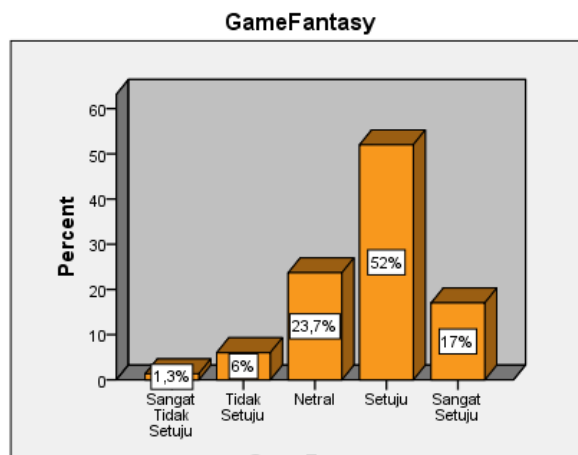
Hasil analisis respon responden pada aspek *freedom*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *freedom* yaitu 61 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0.3 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 11 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 17.3 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 5. Bar Chart aspek *Freedom*

e. Game Fantasy

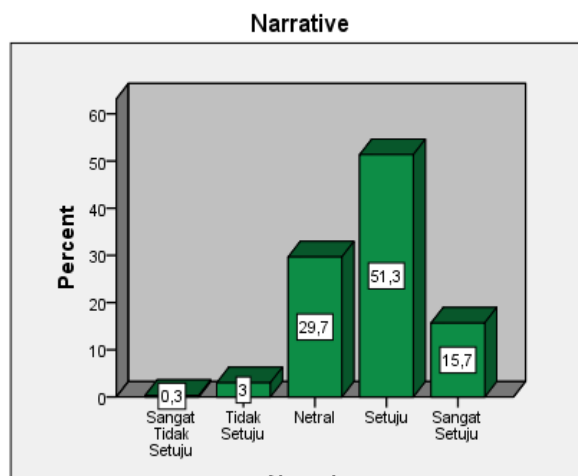
Hasil analisis respon responden pada aspek *fantasy*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *fantasy* yaitu 52 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 1.3 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 6 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 17 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 6. Bar Chart aspek *Fantasy*

f. Narrative

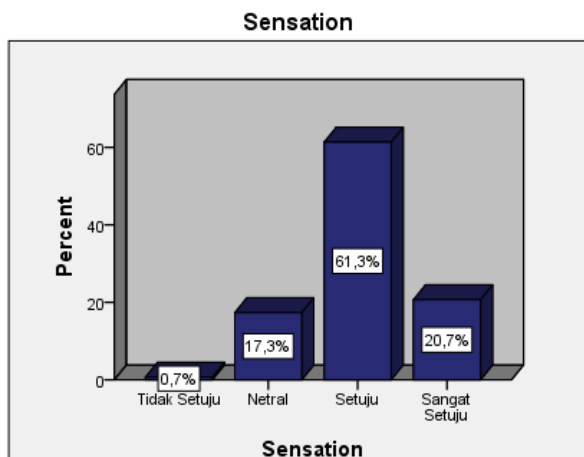
Hasil analisis respon responden pada aspek *narrative*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *narrative* yaitu 51.3 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0.3 % untuk jawaban “sangat tidak setuju”, 3 % untuk jawaban “tidak setuju” dan 15.7 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 7. Bar Chart aspek *Narrative*

g. Sensation

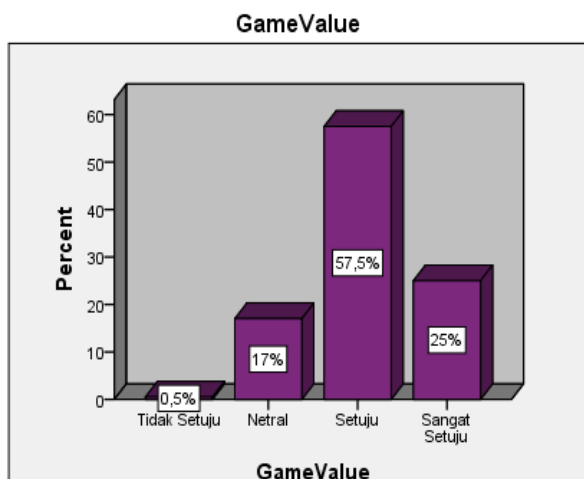
Hasil analisis respon responden pada aspek *sensation*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *sensation* yaitu 61.3 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0.7 % untuk jawaban “tidak setuju”, 17.3 % untuk jawaban “Netral” dan 20.7 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 8. Bar Chart aspek Sensation

h. Game Value

Hasil analisis respon responden pada aspek *Game value*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *game value* yaitu 57.5 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0.5 % untuk jawaban “tidak setuju”, 17 % untuk jawaban “netral” dan 25 % untuk jawaban “sangat setuju”.

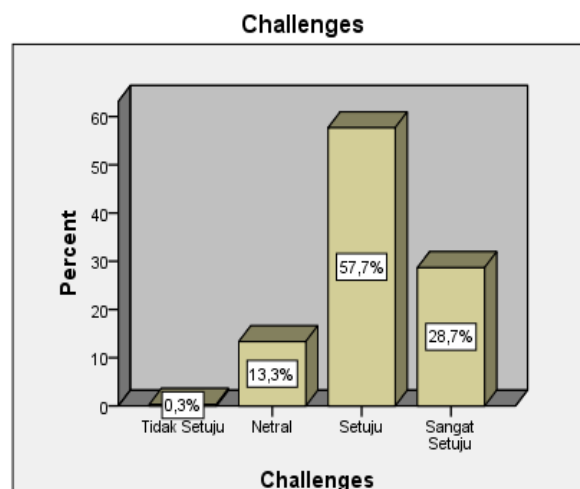


Gambar 9. Bar Chart aspek Game Value

i. Challenges

Hasil analisis respon responden pada aspek *challenges*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *challenges* yaitu 57.7 %

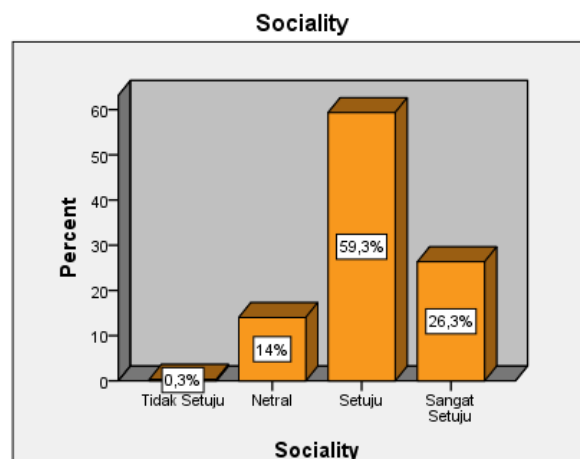
untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0.3 % untuk jawaban “tidak setuju”, 13.3 % untuk jawaban “Netral” dan 28.7 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 10. Bar Chart aspek Challenges

j. Sociality

Hasil analisis respon responden pada aspek *sociality*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *sociality* yaitu 59.3 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0.3 % untuk jawaban “tidak setuju”, 14 % untuk jawaban “Netral” dan 26.3 % untuk jawaban “sangat setuju”.

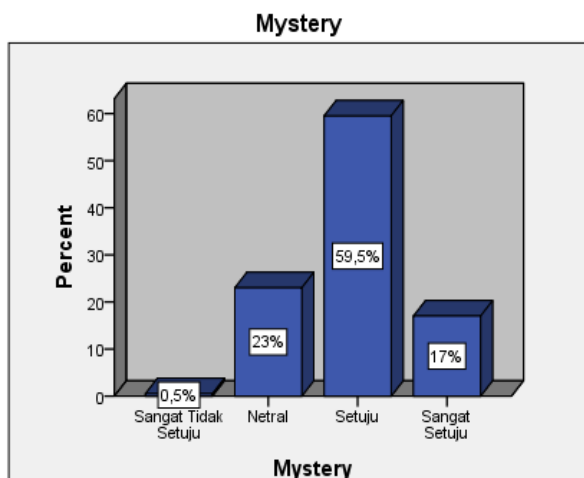


Gambar 11. Bar Chart aspek Sociality

k. Mystery

Hasil analisis respon responden pada aspek *mystery*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *mystery* yaitu 59.5 % untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0.5 % untuk jawaban “sangat

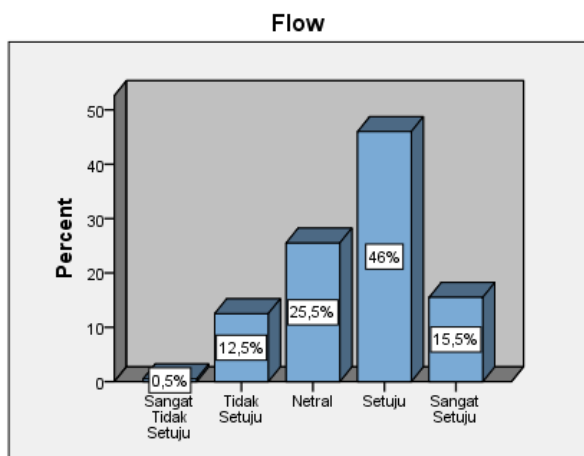
tidak setuju”, 23 % untuk jawaban “netral” dan 17 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 12. Bar Chart aspek *Mystery*

l. *Flow*

Hasil analisis respon responden pada aspek *flow*. Presentase terbesar untuk item pertanyaan pada aspek *flow* yaitu 46% untuk jawaban “setuju”. Sedangkan 0.5 % untuk jawaban “Sangat tidak setuju”, 12.5% untuk jawaban “tidak setuju”, 25.5 % untuk jawaban “Netral” dan 15.5 % untuk jawaban “sangat setuju”.



Gambar 13. Bar Chart aspek *Flow*

Pembahasan

Metode pengumpulan data seperti yang telah dijelaskan dalam bagian sebelumnya menggunakan kuesioner. Dalam hal ini sebagai subjek responden adalah para pemain game online mobile legend.

Berdasarkan Uji validitas dari tiap pernyataan kuesioner yang sudah dibuat semuanya dinyatakan valid. Validitas butir pernyataan menggunakan analisis item. Pengujian validitas dihitung menggunakan aplikasi SPSS 18.0 for Windows. Syarat minimum hasil kuesioner pernyataan pada responden untuk dianggap memenuhi syarat valid yaitu jika $r = 0,3$.

Kuesioner penelitian disusun berdasarkan variabel-variabel penelitian yang telah ditentukan untuk diteliti. Variabel-variabel tersebut selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur, kemudian dari indikator tersebut dijabarkan menjadi butir pertanyaan atau pernyataan. Kuesioner atau butir pernyataan dalam penelitian ini berjumlah 35 pernyataan. Variabel yang diukur dalam penelitian ini yaitu : *aspek Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Freedom, Game Fantasy, Narrative, Sensation, Game Value, Challenges, Sociality, Dan Mystery serta flow*.

Berdasarkan pengujian validitas instrument penelitian, menunjukkan bahwa keseluruhan pernyataan pada kuesioner penelitian dengan responden 100 pengguna atau pemain game online mobile legend adalah valid. Hasil perhitungan pernyataan kuesioner menunjukkan bahwa r hitung lebih besar dari r table. Setelah pengujian validitas instrument valid baru kemudian bisa dilanjutkan ke proses evaluasi user experience pada aplikasi game online mobile legend.

Instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien yang diperoleh $\geq 0,60$ (Imam Ghazali, 2002:133). Pada penelitian ini, hasil uji Reliabilitas menunjukkan bahwa Cronbach Alpha yaitu 0,922 sehingga dapat dinyatakan bahwa 35 item pernyataan pada kuesioner terbukti reliabel.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis data respon responden atau uji pengguna pada aspek *aspek Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Freedom, Game Fantasy, Narrative, Sensation, Game Value, Challenges, Sociality, Dan Mystery* menunjukkan bahwa website STIE Putra Bangsa dalam kategori sangat baik.

3. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis user experience pada game mobile legend dengan menggunakan game design factor questionnaire dengan beberapa variabel penelitian yang berupa aspek *aspek Game Goals, Game Mechanism, Interaction, Freedom, Game Fantasy, Narrative, Sensation, Game Value, Challenges, Sociality, Dan*

Mystery serta flow. Hasil dari evaluasi tersebut memunculkan rekomendasi untuk memperbaharui beberapa konten pada aspek *narrative, freedom dan fantasy* agar pengguna lebih tertarik untuk mengakses kembali aplikasi game online mobile legend tersebut.

2. Secara keseluruhan analisis data respon responden pada aplikasi game online mobile legend yaitu sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Aplikasi game online mobile legend perlu dikembangkan lagi sesuai dengan hasil analisis data respon responden dan usability serta masukan-masukan yang lain dari pengguna atau pemain game online tersebut terutama dari segi kemudahan pengguna dalam memainkan game online tersebut.
2. Kepada peneliti lain selanjutnya aplikasi game online disarankan untuk di evaluasi kembali menggunakan metode analisis yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Firda, Lilis Dwi. 2016. *Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus : Website Pariwisata Di Asia Tenggara)*. S1. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Gavin M. & David S., 2007. *Making User Experience a Business Strategy*. Towards a UX Manifesto 2007, 3-7 September 2007, Landcaster: UK.
- Ghozali, Imam. 2002. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS (4th ed.)*. Semarang: Badan Penerbit-Undip.
- Guo Z. F. & Donghee Y. W., 2017. *eSports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions*. CHI 2017, 6–11 Mei 2017, Denver: USA.
- Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. 2018. *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Fakultas Komunikasi Dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sangadji, Etta Mamang., Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi
- Shi, Y-R., and Shih, J-L. 2015. *Game Factors and Game Based Learning Design Model*. International Journal of Games Technology.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tolle, Herman., Aryo Pinandito., Agi Putra Kharisma dan Ratih Kartika Dewi. , 2017. *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*. UB Press. Malang
- Yogatama, I Ketut Sidharta. Dkk. *Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemain dalam Permainan Moba (Studi Kasus : Mobile Legend: Bang-bang!)*. 2019. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Universitas Brawijaya.