

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA PLATFORM FIVEM: SERVER KOTAKITA

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana Sistem Informasi



Amanda Theresia Andi Lolo
NPM: 211711528

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA PLATFORM FIVEM: SERVER KOTAKITA

yang disusun oleh

Amanda Theresia Andi Lolo

211711528

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 25 Juli 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Hendro Gunawan, S.Si., M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 25 Juli 2025

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 PENYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amanda Theresia Andi Lolo
NPM : 211711528
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : ANALISIS USER EXPERIENCE PADA PLATFORM FIVEM: SERVER KOTAKITA

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, 25 Juli 2025

Yang menyatakan,



Amanda Theresia Andi Lolo
211711528

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang memungkinkan penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Analisis *User Experience* Pada *Platform* FiveM: Server KOTAKITA”. Penulisan Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan memenuhi syarat dalam mencapai gelar sarjana pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Selama penulis mengerjakan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak sekali dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus atas karena kasih-Nya penulis dapat mengerjakan Tugas Akhir dengan baik.
2. Bunda Maria, yang senantiasa menjadi pelindung, pembimbing, dan sumber kekuatan dalam doa, sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Julius Galih Prima Negara, S.KOM., M.KOM. Selaku dosen pembimbing pertama yang selalu memberi saran, membimbing dan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir.
4. Ibu Dr. Flourensia Spty Rahayu S.T., M.Kom. Selaku dosen pembimbing kedua yang selalu memberi saran, membimbing dan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir.
5. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis dari awal semester hingga akhir
6. Mama yang selalu mengingatkan untuk belajar dengan baik serta menjadi penyemangat dalam pengerjaan tugas akhir ini. Tugas akhir ini saya persembahkan untuk mama, atas segala dukungan dan kepercayaan yang telah diberikan selama proses pendidikan ini.
7. Tante oppi dan juga Dhea serta semua keluarga yang selalu mendukung, mendoakan serta memberikan semangat kepada penulis.

8. Terima Kasih kepada Edi Prasetyo yang selalu membantu, menyemangati dan menemani penulis dalam menyusun skripsi ini.
9. Terima kasih untuk semua teman – teman penulis yang membantu serta menyemangati penulis sampai pada saat ini, terutama septi dan juga karen yang sudah menemani dan juga banyak membantu penulis selama kuliah. Lalu vanessa, chalsa, dan juga sweetly yang selalu membantu, menghibur, dan menyemangati penulis juga selalu menjadi sahabat yang bisa diandalkan. Terakhir, kak alma dan juga vili yang telah membantu, menyemangati dan juga menjadi pendengar yang baik.
10. Terima kasih kepada server Kota Kita Roleplay yang telah mengizinkan saya untuk meneliti di server Kota Kita Roleplay.
11. Kepada Responden dan informan yang telah memberikan waktu dan perhatiannya dalam membantu penyusunan Skripsi ini.

INTISARI

Server KOTAKITA *Roleplay* di platform FiveM merupakan salah satu server *Grand Theft Auto V Roleplay* yang cukup populer di Indonesia. Namun, terjadi penurunan jumlah pemain aktif yang belum diketahui penyebabnya secara pasti. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) saat bermain di server KOTAKITA menggunakan instrumen *Game Experience Questionnaire* (GEQ) guna mengetahui apakah UX turut berkontribusi terhadap penurunan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* yang menggabungkan metode kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 242 responden, serta wawancara kualitatif kepada pemain terpilih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengalaman pengguna berada pada kategori sedang, dengan beberapa aspek seperti *immersion*, *competence*, *positive affect*, *empathy*, dan *positive experience* tergolong tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat pengalaman positif yang signifikan, beberapa aspek lain seperti *tension*, *negative feelings*, dan *returning to reality* yang bernilai rendah dapat menjadi faktor penghambat kepuasan pemain secara keseluruhan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengalaman pengguna tidak secara langsung menjadi penyebab utama penurunan jumlah pemain, namun tetap menjadi aspek penting yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan daya tarik server.

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna, FiveM, GTA V , KOTAKITA *Roleplay*, *Game Experience Questionnaire*

ABSTRACT

The KOTAKITA Roleplay server on the FiveM platform is one of the most popular Grand Theft Auto V Roleplay servers in Indonesia. However, there has been a decline in the number of active players, the exact cause of which is unknown. This study was conducted to analyze the user experience (UX) when playing on the KOTAKITA server using the Game Experience Questionnaire (GEQ) instrument to determine whether UX contributed to the decline. This study used a mixed methods approach that combined quantitative methods through distributing questionnaires to 242 respondents, as well as qualitative interviews with selected players. The results showed that the majority of user experiences were in the moderate category, with several aspects such as immersion, competence, positive affect, empathy, and positive experience is relatively high. This finding indicates that although there are significant positive experiences, several other aspects such as tension, negative feelings, and returning to realityLow-value features can be a factor inhibiting overall player satisfaction. This study concluded that user experience isn't directly the primary cause of player decline, but it remains a crucial aspect that needs improvement to increase server appeal.

Keywords: *User Experience, FiveM, GTA V, KOTAKITA Roleplay, Game Experience Questionnaire,*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
INTISARI	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Batasan Masalah.....	4
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.7. Bagan Keterkaitan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Studi Sebelumnya	5
2.2. Dasar Teori.....	11
2.2.1 <i>Game</i>	11
2.2.2 <i>Grand Theft Auto V</i>	11
2.2.3 <i>FiveM</i>	11
2.2.4 <i>Server KOTAKITA ROLEPLAY</i>	11
2.2.5 <i>User Experience</i>	12
2.2.6 <i>Game Experience Questionnaire</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Tahapan Penelitian.....	31
3.1.1 Studi Literatur	31
3.1.2 Penentuan Populasi Penelitian	32
3.1.3 Penentuan Sampel Penelitian	32
3.1.4 Pengumpulan Data.....	33
3.1.5 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	34

3.1.6 Pengolahan Data	35
3.1.7 Analisis Data	35
3.2 Metode Penelitian.....	36
3.3 Instrumen Penelitian.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Demografi Responden	42
4.1.1 Jenis Kelamin	42
4.1.2 Usia.....	43
4.1.3 Status Pekerjaan.....	43
4.1.4 Karakteristik Pemain	44
4.2 Uji Kualitas Data	45
4.2.1 Uji Validitas.....	45
4.2.2 Uji Reliabilitas.....	50
4.3 Hasil Pengolahan Data	51
4.2.1 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Item Kuesioner.....	51
4.2.2 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen GEQ	60
4.3.1 Analisis Data	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
Lampiran	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Daftar Server Populer KOTAKITA[4]	2
Gambar 1. 2 Bagan Keterkaitan	4
Gambar 2. 1 Struktur Modular <i>Game Experience Questionnaire</i>	14
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	31
Gambar 4. 1 Diagram Lingkaran Jenis Kelamin Responden.....	42
Gambar 4. 2 Diagram Batang Usia Responden	43
Gambar 4. 3 Diagram Batang Status Pekerjaan Responden.....	44
Gambar 4. 4 Diagram Batang Lama Bermain Responden.....	44
Gambar 4. 5 Diagram Batang Lama Bermain Responden.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3. 1 Tabel Kategori Mean	35
Tabel 3. 2 Item Pertanyaan Kuesioner	37
Tabel 3. 3 Skala Likert 5 Poin.....	41
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Core Module	46
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Social Presence Module.....	48
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Post-Game Module.....	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas	51
Tabel 4. 5 Penghitungan Mean dari 3 Modul GEQ	51
Tabel 4. 6 Mean Tiga Modul <i>Game Experience Questionnaire</i>	52
Tabel 4. 7 Hasil Pengolahan Data Item Kuesioner Social Presence Module.....	56
Tabel 4. 8 Hasil Pengolahan Data Item Kuesioner Post-Game Module.....	58
Tabel 4. 9 Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen	60