

ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP *GAME ROBLOX* MENGUNAKAN METODE *GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Billie Chandra Wijaya

NPM: 201710531

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME ROBLOX MENGGUNAKAN GAME EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE

yang disusun oleh

Billie Chandra Wijaya

201710531

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 23 Februari 2026

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Hendro Gunawan, S.Si., M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S.Kom., M.Eng., Ph.D.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 23 Februari 2026

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Prof. Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T., IPU, ASEAN Eng.

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 PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Billie Chandra Wijaya
NPM : 201710531
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis User Experience Terhadap *Game* Roblox
Menggunakan Metode *Game* Experience Questionnaire

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, 23 Februari 2026

Yang menyatakan,



Billie Chandra Wijaya
201710531

PRAKATA

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan rahmat-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Analisis User Experience Terhadap Game Roblox Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire". Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sistem Informasi pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tugas akhir ini tidak dapat terwujud. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai dan menyanggupkan Penulis dalam seluruh perkuliahan.
2. Ibu Dr. Fl. Spty Rahayu, ST., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan berharga dalam proses penulisan tugas akhir ini.
3. Ibu Elisabeth Marsella, S.S., M.Li. selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah memberikan arahan dan masukan selama penulisan tugas akhir ini.
4. Orang tua dan keluarga, yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, doa dan semangat tanpa henti.
6. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, Penulis mengucapkan terima kasih. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, Penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga tugas akhir ini dapat berguna dan berkontribusi bagi pembaca.

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengalaman pengguna pada game Roblox menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ). Metode ini mengevaluasi komponen utama pengalaman bermain yang meliputi *immersion*, *flow*, *competence*, *positive affect*, *negative affect*, *challenge*, *tension*, *empathy*, *behavioral involvement*, *positive experience*, *negative experience*, *tiredness*, dan *returning to reality*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen *competence* dan *positive affect* memiliki nilai mean sangat tinggi, yang menandakan pemain merasa terampil, percaya diri, dan merasakan emosi positif selama bermain. Komponen *immersion*, *flow*, *empathy*, dan *positive experience* memperoleh nilai mean tinggi, menunjukkan keterlibatan pemain yang kuat baik secara emosional maupun sosial. Sementara itu, komponen *challenge*, *tension*, *behavioral involvement*, *tiredness*, dan *returning to reality* berada pada kategori sedang. Komponen *negative affect*, *negative feelings*, dan *negative experience* memiliki nilai mean rendah, yang mengindikasikan rendahnya emosi dan pengalaman negatif yang dirasakan pemain. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan responden pemain Roblox di Indonesia. Keterbatasan penelitian ini adalah analisis hanya menggunakan metode GEQ tanpa membandingkan jenis atau genre game dalam platform Roblox. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan metode kualitatif seperti wawancara mendalam untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap pengalaman pengguna.

Kata Kunci: *Game Experience Questionnaire; User Experience; ROBLOX*

ABSTRACT

This study analyzes user experience in the Roblox game using the *Game Experience Questionnaire* (GEQ) method. This method evaluates key components of gameplay experience, including *immersion*, *flow*, *competence*, *positive affect*, *negative affect*, *challenge*, *tension*, *empathy*, *behavioral involvement*, *positive experience*, *negative experience*, *tiredness*, and *returning to reality*. The results show that *competence* and *positive affect* achieved very high mean values, indicating that players feel skilled, confident, and experience positive emotions while playing. The components of *immersion*, *flow*, *empathy*, and *positive experience* obtained high mean values, reflecting strong emotional and social engagement. Meanwhile, *challenge*, *tension*, *behavioral involvement*, *tiredness*, and *returning to reality* were categorized as moderate. *Negative affect*, *negative feelings*, and *negative experience* recorded low mean values, indicating that players experienced minimal negative emotions. This study employed a survey method involving Roblox players in Indonesia. A limitation of this study is that it only analyzes user experience using the GEQ method without comparing different game types within the Roblox platform. Future research is recommended to apply qualitative approaches, such as in-depth interviews, to gain deeper insights into user experience.

Keywords: *Game Experience Questionnaire; User Experience; ROBLOX*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	II
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	III
PRAKATA	IV
ABSTRAK	V
ABSTRACT	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	X
BAB I . PENDAHULUAN	11
1.1. Latar Belakang	11
1.2. Rumusan Masalah	13
1.3. Pertanyaan Penelitian	14
1.4. Batasan masalah	14
1.5. Tujuan Penelitian	14
1.6. Manfaat Penelitian	14
1.7. Bagan Keterkaitan	14
BAB II . TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1. Studi Sebelumnya	15
2.2. Dasar Teori	20
2.2.1. <i>Game</i>	20
2.2.2. User Experience	21
2.2.3. <i>Game</i> Experience Questionnaire	22
BAB III . METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1. Tahapan Penelitian	29
3.1.1. Studi Literatur	29
3.1.2. Penentuan Populasi Penelitian	30
3.1.3. Penentuan Sampel Penelitian	30
3.1.4. Instrumen Penelitian	32
3.1.5. Pengumpulan Data	40
3.1.6. Pengolahan Data	40
3.1.7. Analisis User Experience	41
3.1.8. Interpretasi dan Penyusunan Laporan Hasil Analisis	41

3.1.9. Analisis Deskriptif	42
BAB IV . HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1. Demografi Responden	42
4.2. Hasil Uji Kualitas Data	44
4.2.1. Uji Validitas	44
4.2.2. Uji Reliabilitas	50
4.3. Hasil Pengolahan Data.....	50
4.3.1. Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Item Kuesioner	51
4.3.2. Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Komponen GEQ	57
4.4. Hasil Analisis Data.....	59
4.4.1. Core Module.....	59
4.4.2. Social Presence Module	62
4.4.3. Post-Game Module	63
BAB V . KESIMPULAN DAN SARAN	66
1.1. Kesimpulan	66
1.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Permainan Buatan Indonesia(CDID).....	13
Gambar 1. 2 Beberapa Permainan Buatan Orang Indonesia.....	13
Gambar 1. 3 Bagan Keterkaitan	14
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	29
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin	43
Gambar 4. 2 Diagram Durasi Bermain Sehari.....	43
Gambar 4. 3 Diagram Perangkat Bermain	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	20
Tabel 2. 2 Komponen Core Module	24
Tabel 2. 3 Komponen Social Presence Module.....	26
Tabel 2. 4 Komponen Post-Game Module.....	27
Tabel 3. 1 Nilai P(1-P)	31
Tabel 3. 2 Instrumen Pernyataan Kuesioner	39
Tabel 3. 3 Skala Linkert.....	40
Tabel 3. 4 Kriteria Nilai Mean.....	42
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Core Module	47
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	50
Tabel 4. 5 Mean Tiga Modul Game Experience Questionnaire.....	51
Tabel 4. 6 Mean Item Komponen - Core Module (CM).....	53
Tabel 4. 7 Mean Item Komponen - Social Presence Module	55
Tabel 4. 8 Mean Item Komponen - Post-Game Module	56
Tabel 4. 9 Pengkelompokan Kriteria Berdasarkan Mean Setiap Komponen	58