

**PERBANDINGAN TEKNIK *FIRST PERSON CAMERA* DAN *THIRD PERSON CAMERA* PADA GAME ADVENTURE BERBASIS *UNITY*
MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING* UNTUK
MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN DAN KEMUDAHAN NAVIGASI
PEMAIN**

Skripsi



Disusun oleh

Hengki Kurniawan

22SA31A025

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2026

**PERBANDINGAN TEKNIK *FIRST PERSON CAMERA* DAN *THIRD PERSON CAMERA* PADA GAME ADVENTURE BERBASIS *UNITY*
MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING* UNTUK
MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN DAN KEMUDAHAN NAVIGASI
PEMAIN**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat sarjana S1
Pada program studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Hengki Kurniawan

22SA31A025

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2026

ii

PERSETUJUAN

Skripsi

**PERBANDINGAN TEKNIK *FIRST PERSON CAMERA* DAN *THIRD PERSON CAMERA* PADA GAME ADVENTURE BERBASIS *UNITY*
MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING* UNTUK
MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN DAN KEMUDAHAN NAVIGASI
PEMAIN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hengki Kurniawan

22SA31A025

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 07 Juli 2026

Dosen Pembimbing 1,

Hellik Hermawan, M.Kom.
NIDN. 0619099101

Dosen Pembimbing 2,

Darso, S.T., M.T.
NIDN. 0609099002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 08 Agustus 2026

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Teknologi Informasi

Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIK. 2014.02.1.018

PENGESAHAN

Skripsi

PERBANDINGAN TEKNIK *FIRST PERSON CAMERA* DAN *THIRD PERSON CAMERA* PADA GAME ADVENTURE BERBASIS *UNITY* MENGGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING* UNTUK MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN DAN KEMUDAHAN NAVIGASI PEMAIN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hengki Kurniawan

22SA31A025

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 08 Agustus 2026

Dr. Purwadi, M.Kom.
NIDN. 0628018101

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Hellik Hermawan, M.Kom.
NIDN. 0610058503

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 08 Agustus 2026
Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Hengki Kurniawan
NIM : 22SA31A025
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Perbandingan Teknik *First Person Camera* Dan *Third Person Camera* Pada *Game adventure* Berbasis *Unity* Menggunakan Metode *Usability Testing* Untuk Mengukur Tingkat Kepuasan Dan Kemudahan Navigasi Pemain

Dosen Pembimbing 1 : Helik Hermawan, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Darso, S.T., M.T.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 07 Juli 2026

Yang menyatakan,

Hengki Kurniawan
NIM. 22SA31A025

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas segala kekuatan, kesabaran, dan kemudahan yang senantiasa diberikan kepada penulis di sepanjang proses penyusunan skripsi ini, mulai dari tahap perencanaan, penelitian, hingga penyelesaian laporan akhir. Karya ini penulis persembahkan sebagai tanda syukur sekaligus ungkapan terima kasih yang tulus kepada orang-orang yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis menyelesaikan studi ini, yaitu:

1. Bapak Sobirin dan Ibu Kasmirah, kedua orang tua penulis, yang doa, kasih sayang, dan pengorbanannya tidak pernah putus sejak awal penulis menempuh pendidikan hingga saat ini, serta menjadi alasan utama penulis mampu bertahan dan terus melangkah di setiap kesulitan yang dihadapi.
2. Hengki Hermawan dan Rian Aji Nugroho, kakak-kakak penulis, beserta seluruh saudara penulis lainnya, yang senantiasa memberi dukungan, perhatian, dan menjadi tempat berkeluh kesah di setiap fase perkuliahan, serta selalu mengingatkan penulis untuk terus menyelesaikan tanggung jawab ini dengan baik.
3. Bapak Hellik Hermawan M.Kom. dan Bapak Darso S.T., M.T., selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, koreksi, serta ilmu yang sangat berharga sejak tahap awal penyusunan proposal hingga skripsi ini selesai disusun dengan baik.

4. Nesa Amelia Saputri, yang senantiasa hadir memberikan semangat, perhatian, dan dukungan moril di setiap tahap penyusunan skripsi ini, serta menjadi salah satu motivasi penulis untuk terus menyelesaikan penelitian ini hingga tuntas.

5. Rekan-rekan Program Studi Teknologi Informasi, yang telah menjadi teman berbagi cerita, semangat, dan perjuangan selama menempuh masa perkuliahan di Universitas Amikom Purwokerto, serta turut memberikan bantuan dalam berbagai bentuk selama proses penelitian ini berlangsung.

Semoga segala kebaikan, doa, dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

HALAMAN MOTTO

Bukan seberapa cepat selesai,
tapi seberapa kuat bertahan sampai selesai.

(Penulis)



KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat, kekuatan, dan kemudahan yang senantiasa diberikan sehingga skripsi berjudul "Perbandingan Teknik *First Person Camera* dan *Third Person Camera* pada *Game adventure* Berbasis *Unity* Menggunakan Metode *Usability Testing* untuk Mengukur Tingkat Kepuasan dan Kemudahan Navigasi Pemain" ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Hellik Hermawan M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun penelitian ini dari awal hingga selesai.
2. Bapak Darso S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing 2, atas setiap catatan dan arahan yang membuat skripsi ini menjadi lebih terstruktur.
3. Segenap dosen dan staf Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto, atas ilmu dan bantuan yang diberikan selama masa perkuliahan.
4. Enam puluh responden yang bersedia mencoba *Game* dan mengisi kuesioner USE Questionnaire secara sukarela, yang menjadi fondasi utama seluruh data dalam skripsi ini.

5. Sobirin dan Kasmirah, selaku orang tua penulis, atas doa dan dukungan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Hengki Hermawan dan Rian Aji Nugroho, selaku kakak penulis, beserta saudara-saudara penulis lainnya dan Nesa Amelia Saputri, atas dukungan dan perhatian yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan. Kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan tangan terbuka sebagai bahan perbaikan di kemudian hari. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam pengembangan *Game* dan studi pengalaman pengguna.

Purwokerto, 05 Juli 2026

Penulis