

**ANALISIS PENGALAMAN PEMAIN PADA GAME HOROR BERBASIS
ATMOSFER “MALAM KLIWON” MENGGUNAKAN *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Skripsi



Disusun oleh

**Yussac Ibna Arif
22SA31A120**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2026**

**ANALISIS PENGALAMAN PEMAIN PADA GAME HOROR BERBASIS
ATMOSFER “MALAM KLIWON” MENGGUNAKAN *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Teknologi Informasi Studi Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Yussac Ibna Arif
22SA31A120

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2026**

PERSETUJUAN

Skripsi

ANALISIS PENGALAMAN PEMAIN PADA GAME HOROR BERBASIS ATMOSFER “MALAM KLIWON” MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yussac Ibna Arif
22SA31A120

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 30 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1,

Aulia Hamdi, M.Kom.
NIDN. 0628128702

Dosen Pembimbing 2,

M. Syaiful Amin, M.Kom.
NIDN. 0622059002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 20 Juli 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

**ANALISIS PENGALAMAN PEMAIN PADA GAME HOROR BERBASIS
ATMOSFER “MALAM KLIWON” MENGGUNAKAN *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yussac Ibna Arif

22SA31A120

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Juli 2026

Dr. Azhari Shouni Barkah, M.Kom.

NIDN. 0615067903

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.

NIDN. 0606029101

Aulia Hamdi, M.Kom.

NIDN. 0628128702

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 20 Juli 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 : Yussac Ibna Arif
NIM : 22SA31A120
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Analisis Pengalaman Pemain Pada *Game*
Horor Berbasis Atmosfer “Malam Kliwon”
Menggunakan *User Experience Questionnaire*
(UEQ)

Dosen Pembimbing 1 : Aulia Hamdi, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : M. Syaiful Amin, M.Kom.

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, 30Juni 2026

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

Yussac Ibna Arif
NIM. 22SA31A120

HALAMAN PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur yang mendalam ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah dicurahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Analisis Pengalaman Pemain Pada Game Horor Berbasis Atmosfer Malam Kliwon Menggunakan User Experience Questionere (UEQ)” . Di Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, kekuatan, dan kemudahan yang senantiasa menyertai penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada orang tua tercinta, yang senantiasa memanjatkan doa serta memberikan dukungan moral dan material tanpa henti. Gelar ini adalah wujud bakti penulis, meski disadari belum sebanding dengan segala pengorbanan yang telah diberikan.
3. Bapak Aulia Hamdi, M.Kom. (Pembimbing I) dan Bapak M. Syaiful Amin, M.Kom. (Pembimbing II), atas bimbingan, ilmu, dan kesabaran yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Purwokerto, atas ilmu dan wawasan yang telah dibekalkan kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Angkatan 2022, atas kebersamaan dan dukungan selama masa perkuliahan.
6. Diri sendiri, atas keteguhan untuk terus berjuang dan tidak menyerah hingga skripsi ini terselesaikan.

HALAMAN MOTTO

“To get something you never had, you have to do something you never did”

Denzel Washington



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "Analisis Pengalaman Pemain Pada Game Horor Berbasis Atmosfer 'Malam Kliwon' Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)". Karya ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Assoc. Prof. Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Aulia Hamdi, M.Kom. (Pembimbing 1) dan Bapak M. Syaiful Amin, M.Kom. (Pembimbing 2), yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, ilmu, serta motivasi yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu, sumber kekuatan utama penulis, yang senantiasa memanjatkan doa serta memberikan dukungan moral dan material tanpa henti.

6. Seluruh jajaran Dosen Universitas Amikom Purwokerto, atas dedikasi dalam memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama masa studi.
7. Pihak Wayae Production, selaku pengembang game "Malam Kliwon", atas izin dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menjadikan game tersebut sebagai objek penelitian.
8. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memainkan dan mengisi kuesioner penelitian ini.
9. Segenap pihak yang telah memberikan bantuan baik langsung maupun tidak langsung hingga skripsi ini selesai dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik serta saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Purwokerto, 03 Juli 2026

Penulis